

JOURNÉE MAGIQUE DU 22 JUIN 2024
22^{ÈME} ANNIVERSAIRE DU MCR



22 juin et 22^{ème} anniversaire... un nombre prédestiné... (Ah, destiné, destiné, pourquoi m'as-tu choisi ? – [réplique du film Frankenstein Junior \(Young Frankenstein\)](#), un film culte de **Mel Brooks**... de mon point de vue.

Nous aurions pu également être 22 présents mais nous étions finalement 14, ce qui est un nombre également tout à fait satisfaisant.

D'autant plus que le 14^{ème} magicien présent était une surprise faite par **Théo**.

Mais vous en saurez plus en lisant la suite de ce dernier compte rendu des réunions du **Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus - MCR)** de l'année magique septembre 2023 – juin 2024.

Une fois de plus **Théo** et **Marie-Christine** avaient convié la troupe du **MCR** ainsi que d'autres magiciens à participer à une journée magique à leur domicile : le *château de la Folie à Ferrières-en-Bray*.

Ce n'était pas une première pour nous et c'est avec plaisir que nous nous sommes retrouvés ce samedi 22 juin à partir de 10h00 chez nos hôtes. Comme vous l'avez compris, cette journée magique est également l'occasion de célébrer les 22 ans d'existence du **Magicos Circus Rouennais**. Pour ceux qui voudraient en savoir plus sur la genèse du club, je vous renvoie aux [articles dédiés sur notre site](#).

Comme les participants sont arrivés à des horaires différents, je vais essayer de vous faire un lot...

Sont présents à 12h00:

1 : Théo	2 : Spontus
3 : Grégoire	4 : Nicolas
5 : José	6 : Thierry R
7 : Patrice	8 : Toff
9 : Nolan	10 : Christophe
11 : Philippe	12 : Stéphane
13 : Paillette	

Quant au 14^{ème}... On va garder un peu le suspense...

L'organisation établie par **Théo** est de consacrer la matinée au close-up et l'après midi à la scène.

La journée a commencé à 10h00 mais le temps de discuter, de boire un café et de manger quelques chouquettes, ce n'est à 10h50 que nous attaquons la Magie.

C'est **Spontus** qui propose de commencer. Nous l'avions vu pour la dernière fois lors d'une précédente journée magique chez **Théo** le [27 mai 2023](#) (et la dernière fois en réunion avec nous... C'était à la *MJC Rouen Gauche* le [16 mars... 2019](#)... Eh oui, ça date... Mais il m'a dit qu'il voulait bien revenir aux réunions. Croix de bois, croix de fer, s'il ment, il va en enfer... ☺).

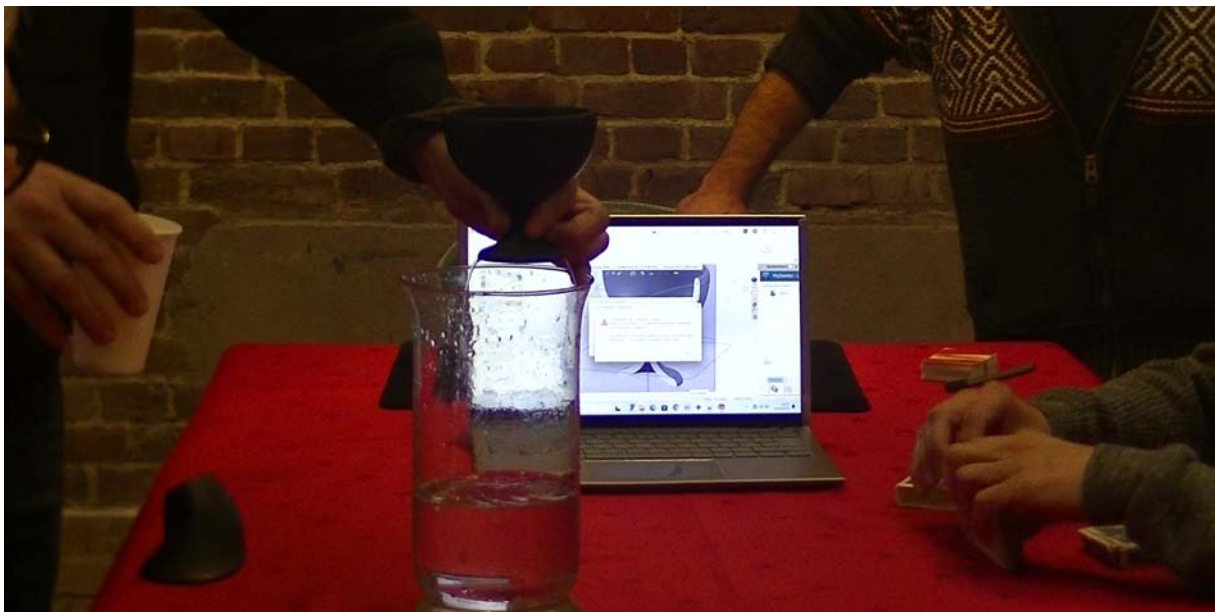
Olivier (Spontus) invite **Nicolas** (le fils de **Théo**) à le rejoindre. Il lui montre une pièce de monnaie qu'il enferme dans son poing et demande à **Nicolas** de lui enserrer le poignet tenant la pièce avec une de ses mains et d'utiliser son autre main pour enserrer l'autre poignet de **Spontus**.



Spontus ouvre la main tenant la pièce et simultanément ferme l'autre main. Puis, il ouvre cette main et montre que la pièce a voyagé d'une main vers l'autre.

[Primary Movement](#) de **Ben Earl**. Avec une vidéo de démo qui, une fois de plus, ne montre pas la totalité du mouvement que n'importe quel magicien un peu futé comprendrait tout de suite.

Grégoire nous montre une de ses créations, réalisée à partir d'une imprimante 3D : un calice qui se vide tout seul entièrement après avoir été rempli jusqu'à une certaine hauteur d'eau... Reste à trouver une véritable application magique...



Grégoire va ensuite s'asseoir face à nous pour nous montrer ce qu'on peut faire également en impression 3D. Mais parfois, le résultat n'est pas celui attendu. Ainsi **Grégoire** voulait imprimer des personnes des *Simpson* et a obtenu... des *doughnuts* (*donuts*).



Des *donuts* d'un genre un peu particulier car ils peuvent s'enclaver alors qu'il n'y a aucune ouverture...



Enfin, presque parce que tout à coup, un des *donuts* s'ouvre...



Et ces *donuts* vont subir ainsi diverses transformations successives...

Grégoire cherche des idées de manipulations...

J'en profite pour signaler qu'il y a une boutique spécialisée dans la Magie en impression 3D : [La Petite Boutique 3D de Léa](#)... la boutique préférée d'**Éric**...

Et voici à nouveau **Spontus**... Il nous montre deux cartes percées d'un trou en leur centre. De même, la bordure blanche d'une carte a été découpée sur sa longueur, permettant ainsi d'y glisser perpendiculairement l'autre carte. Une carte face en l'air est glissée entre les deux bordures de la seconde carte.



Une attache parisienne est placée dans le trou central des deux cartes pour les emprisonner. Malgré cela, **Spontus** libère la carte face en l'air sans aucune difficulté.

L'idée est intéressante car rien n'est truqué.

J'en profite pour signaler que j'ai acheté – voici très longtemps – un tour avec trois cartes enclavées à l'aide d'une attache parisienne. Là c'est la carte du dessous qui s'évade. C'était commercialisé chez **Magix** sous le nom *L'Évadé d'Alcatraz*.

Le Petit Magicien commercialise un tour en tous points identiques sous le nom [Le Prisonnier Évadé](#)... (ne vous laissez pas bernier par la photo qui laisse penser que la carte s'évade du milieu... regardez la vidéo...).

Avec **Grégoire**, il a été question de nouvelles technologies utilisées en Magie, et notamment l'impression 3D. Je souhaite apporter ma pierre à l'édifice.

Je patiente un peu car **Paillette** vient d'arriver et comme c'est un garçon bien élevé, il fait le tour de la table pour saluer chacun des membres (en l'occurrence la main se trouvant au bout du bras de tout individu normalement constitué) présents.

Je sors un jeu de cartes que je mélange en *queue d'aronde* (je ne me rappelle plus quelle K7 de **Billis** c'était) puis j'invite **Philippe** à choisir une carte, laquelle est perdue dans le jeu après qu'il en ait pris connaissance. Une seconde carte est choisie par **Christophe**.

Je retourne cette carte face en l'air sur le dessus du jeu : c'est un 10P. Puis je prends la carte, je dépose le jeu sur la table, grandes tranches parallèles au bord de la table, et je dépose la carte choisie face en l'air sur le jeu face en bas et perpendiculairement...

Je sors de ma poche un petit paquet de cartes blanches des deux côtés. Des cartes un peu spéciales car elles sont bourrées de technologie, de nanoparticules...

Je prends une des cartes blanches et je la passe au dessus de la carte choisie. Là une lumière apparaît entre les deux cartes et je montre que la face de la carte est désormais un 10P en tous points identiques à la carte choisie. C'est un genre de photocopie.



Bien évidemment, j'ai tort en disant que la carte est identique en tous points à l'original... Ben oui... parce qu'il manque un dos...

Je recommence donc ma manœuvre avec la carte choisie face en bas.



Là encore, une lumière apparaît entre les deux cartes et je peux montrer que le dos de ma carte duplicata est à présent imprimé.

Je laisse dans le jeu un des 10P et je prends le second et je demande à **Philippe** de tendre sa main. J'y dépose le 10P face en bas.

Cette fois-ci, je passe simplement ma main au-dessus de la carte et à nouveau la lumière apparaît.

Puis je demande à **Philippe** de nommer sa carte : 3C.

Je prends la carte se trouvant sur la paume de **Philippe** et je la retourne...

Ah mince ! Une double impression... La face de la carte représente un 10P et un 3C superposés.



Une routine amusante et intrigante : [Zerox de Roddy McGhie](#).

Et **Spontus** est de retour pour une nouvelle routine qu'il va présenter avec l'assistance de **Philippe**.

Spontus explique qu'il va donner un jeton à **Philippe** qui – sans le regarder – devra le mettre dans sa poche.

Ceci ayant été fait, **Spontus** présente à **Philippe** un petit porte-monnaie et lui demande de verser son contenu sur la table. Il y a quatre jetons de différentes couleurs. **Philippe** est invité remettre les jetons dans le porte-monnaie et à les mélanger. Il doit ensuite choisir un des jetons – celui qu'il veut - en mettant la main dans le porte-monnaie.

Le jeton choisi est de couleur bleue. Ce jeton est posé sur la table.

Spontus rappelle les conditions d'exécution du tour puis il demande à **Philippe** de sortir le jeton qu'il lui avait remis au début : le jeton est bleu.

Les esprits chafouins diront "*Ouais ben il avait une chance sur quatre...*"
Et c'est pas faux... Mais ça marche quel que soit le jeton choisi. ☺



[Gamble](#), une routine de **Steve Cook**. Dans la vidéo de présentation, le choix du jeton est fait au hasard sans regarder.

Théo nous propose une routine avec des allumettes. Il a avec lui une petite boîte avec des allumettes et il annonce qu'il a présenté cette routine aux membres du club il y a fort longtemps... (NdR : En fait, c'était le [18 juin 2016 chez Théo](#) à l'occasion de l'anniversaire des 14 ans du club... Mais également le [21 juin 2014 également chez Théo](#) pour les 12 ans du club... Merci à mon super fichier des compilations de 2002 à aujourd'hui...☺)

Il s'agit d'une routine que **Théo** avait vue présentée par **Michel Clavello** et dont le principe est le suivant :

Les allumettes sont toutes sorties de la boîte qui est ensuite mise à l'écart sur la table.

Un carré est formé dont chaque côté comporte 10 allumettes et il reste 6 allumettes supplémentaires sur la table.

Philippe va devoir ajouter une allumette sur un des côtés de son choix et ainsi de suite pour utiliser au final les six allumettes.

Le but du jeu pour **Théo** est, qu'après chaque ajout d'une allumette, chaque côté comporte toujours 10 allumettes et pas une de plus (ou de moins).

Les six allumettes sont ainsi ajoutées et pourtant, il y a toujours 10 allumettes par côté... Étrange non ?



Mais où sont donc passées ces six allumettes supplémentaires ?

Théo attire l'attention sur la boîte d'allumettes qu'il vide devant nous : elle contient six allumettes...

Spontus indique avoir assisté à une conférence du **Jim Steinmeyer** (avec traduction simultanée en langue française faite par **Gaëtan Bloom**) dans laquelle il présente un tour similaire avec des bonbons, tous identiques, en évoquant le thème du *Triangle des Bermudes*. Les bonbons sont disposés en triangle (et non en carré) avec 13 bonbons par côté du triangle qui sont supposés représenter des bateaux.

NdR : Il s'agit de la routine *Understanding The Bermuda Triangle* expliquée dans l'ouvrage de **Jim Steinmeyer** *Impuzzibilities volume 1*. **Jim Steinmeyer** la présente aussi avec des petits bateaux en papier.

J'ai parlé de **Gaëtan Bloom**... et bien sachez qu'il présente la même routine que **Théo** avec les allumettes en carré... et qu'il l'a appelée... *Le Triangle des Bermudes*. Cherchez l'erreur... En fait, il indique que le *Triangle des Bermudes* n'existe pas et qu'on devrait parler de *Carré des Bermudes*. Il pense que cette routine a été inventée par **Michael Weber**. On peut trouver cette routine dans le DVD "9 Tours de Magie" diffusé par **Gérard Souchet** (qui nous a quittés prématurément tout récemment... et qui est présent dans cette vidéo tournée chez **Gaëtan Bloom**).

Pour compléter mon propos, on peut faire cette routine avec des pièces de monnaie (cf **Erick Olson** – [Penguin Live lecture](#)) et **Paul Harris** a un effet similaire avec des trombones (*Perfect-Ten Paper Clip Paradox – Art Of Astonishment 3*). On peut trouver la version de **Michael Weber** dans son livre "Life Savers" sous l'appellation "To Feed Many". Il existe aussi plein d'autres variantes comme par exemple : **Rick Lax** et son "Einstein Rock Paradox" et **Ken Krenzel** a sa version avec des cartes appelée "The Shifting Sands of Tutankhamen" dans le livre *Close-up Impact*.

Giovanni Livera a sorti un DVD intitulé "[The Pennies](#)". C'est une sorte de cours magistral sur la façon de présenter cet effet.

Théo poursuit en nous proposant une routine avec quelques cartes qu'il dispose face en l'air en deux lignes sur la table. La première ligne comporte 4 cartes et la seconde ligne en comporte 6.

Théo précise que ce tour est de **Gabriel Werlen**.

Il explique en faisant une démonstration que pendant qu'il aura le dos tourné, **Philippe** devra inverser deux cartes et les retourner. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes soient face en bas.



Théo fait face et explique qu'il va à nouveau se retourner et que **Philippe** va devoir à nouveau sélectionner deux cartes au hasard (6P et DK), les inverser et les retourner. Il devra en plus nommer à haute voix l'une des cartes (6P) avant de les reposer face en bas. Le petit boulot de **Théo** sera de trouver l'autre carte... alors qu'il ne la connaît pas et sans la voir.

Théo rejoint la table et retourne une carte face en l'air, il la regarde sans rien dire... Puis il retourne une autre carte (DK) en disant que c'est la carte recherchée. Exact.

Théo renouvelle l'expérience avec **Toff** et c'est un nouveau sans-faute.

Un principe diabolique qui rend l'exécution de cette routine très facile.

Christophe vient prendre place à la table et il souhaite nous plonger en 1912... et nous parler du naufrage du *Titanic*...

Christophe veut voir si on peut entrer en connexion avec les esprits de certaines personnes mortes lors de cette catastrophe afin de sauver une de ces personnes dans une sorte de *retour vers le passé*...

Christophe précise présenter cette routine parce qu'il a particulièrement aimé le matériel fourni pour cette routine. Il nous montre un certain nombre de photos de personnes qui auraient été présentes sur le *Titanic*.

Christophe propose d'en déterminer deux au hasard grâce à un jet de dé imaginaire avec un chiffre pair et un chiffre impair.



Christophe montre ensuite les cartes restantes, face et dos, et indique qu'il s'agit des personnes qu'on n'a pas été retrouvées. Au dos des photos, figure la mention "*Missing*" (Disparu). **Christophe** montre le dos des photos des deux personnes sélectionnées par le hasard... La mention est différente et indique que ces deux personnes ont survécu.

La suite se complique un peu... et même beaucoup, car **Christophe** nous parle de certains personnages... avec bien évidemment des noms britanniques... (donc pas évidents à retenir pour un Français...) et un genre d'organigramme... et il indique qu'on va essayer d'en sauver un... un certain *William Thomas Hill*...



Christophe sort un second set de cartes face en bas et en remet 5 à **Nicolas** en lui demandant – par respect pour les morts (!!! ???) de ne pas regarder les cartes... **Christophe** conserve les cartes restantes.

Nicolas et **Christophe** mettent leurs cartes dans leur dos et doivent chacun en choisir une. Les deux cartes – toujours face en bas – sont échangées et doivent être mises à l'envers dans chaque paquet.

Christophe récupère le paquet de **Nicolas** et l'étale. Il y a une photo face en l'air.

Christophe étale son propre paquet... Il n'y a aucune carte à l'envers et il annonce "Ah, je me suis gauféré..." – C'est une chose qui arrive même aux meilleurs... ☺

Finalement, **Christophe** réorganise son paquet pour montrer une photo face en l'air : La photo de **Christophe** et celle de **Nicolas** montrent la même personne... Mais elles ne représentent pas *William Thomas Hill* mais une certaine *Mary Something* (Quelquechose)... Je n'ai pas compris le nom parce que **Christophe** a eu la (bonne ?) idée de mettre *Céline Dion* en fond sonore... ☹

Christophe précise qu'on n'a donc pas sauvé la bonne personne...

Christophe montre une photocopie d'une page de journal relatant le naufrage et comportant au dos la liste des survivants. Il nous invite à vérifier que la prénommée *Mary* fait bien partie de la liste.

Il conclut en sortant une carte postale que l'intéressée aurait envoyée à ses proches pour les rassurer – cette carte comporte la même photo.

Bon... Une routine très longue avec deux effets seulement et très embrouillée, surtout pour un spectateur français. L'histoire est franchement lourde... et **Christophe** indique que c'est précisément ce que sa compagne lui a dit (elle aurait même dit "C'est chiant ton truc...") mais qu'il avait envie de nous la présenter (la routine... pas sa compagne) à cause du "matos sympa" (il parle de la routine... pas de sa compagne... ☺).

Une routine d'**Antoine Salembier** intitulée "capsule temporelle n°2 : le Titanic", tiré de [Voyages](#).

Spontus recommande à **Christophe** d'éviter les musiques avec des paroles car elles ont tendance à distraire les spectateurs. Il indique également que le matériel ne fait pas crédible notamment la feuille de journal et qu'il faudrait faire "vieillir" les objets.

Enfin chacun s'accorde à dire que faire allusion aux morts rend l'effet plutôt glauque...

Candidat suivant !!!

Ah... **Théo** indique qu'il est temps de passer à table...

Au début de ce compte rendu, j'ai parlé d'un quatorze présent...

Allez à la page suivante pour découvrir de qui il s'agit... ☺

Comme à son habitude, **Marie-Christine** (l'épouse de **Théo**) nous reçoit comme des Rois... et parmi nous se trouve un *Prince de la Magie* : **Gaëtan Bloom**.

Paillette, toujours sur les bons plans, en a profité pour se faire tirer le portrait avec ce magicien internationalement connu... et reconnu.



Je ne vais pas vous détailler le menu du repas... Je vais juste vous dire que c'est notre benjamin **Nolan** qui a soufflé la traditionnelle bougie pour marquer les 22 ans de notre club.



Et c'est avec le ventre bien rempli que nous avons regagné notre salle dédiée à la Magie.

En général, lorsque **Théo** organise une journée magique, l'après-midi, propice à la digestion, est consacrée à la Magie de Scène. On est assis et ça permet de piquer un petit roupillon... Non, je déconne.

Pour commencer, **Spontus** souhaite nous montrer une création d'un genre particulier très en rapport avec notre région, la Normandie : un pressoir pour transformer le cidre en pomme... Oui, oui (pas [le p'tit bonhomme avec sa voiture rouge et jaune](#)), vous avez bien entendu... *Jésus* transformait - paraît-il - l'eau en vin... Ici en Normandie, on transforme le cidre en pommes... (sûrement pour faire du cidre après...). Peut-être un futur tour pour [Edmond](#), le Roi de la multiplication de bouteilles.



Paillette en profite ensuite pour montrer un de ses bricolages à **Gaëtan Bloom**.

Une carte est choisie et perdue dans le jeu...

Du classique me direz-vous, sauf que toutes les cartes du jeu (ainsi que l'étui) sont percées de deux trous. L'un au centre sert à mettre un boulon avec son écrou, tandis que le second trou, plus petit, sert à passer un ruban. Ainsi, les cartes sont doublement emprisonnées.

Paillette prend un foulard et demande à **Gaëtan** (je l'appelle par son prénom maintenant qu'on se connaît... ☺) et à **Nolan** de tenir chacun une extrémité du ruban puis il recouvre le jeu avec le foulard.

Puis, il montre que le jeu coulisse sans problème sur le ruban sous le foulard qu'il ôte pour révéler qu'il tient à présent une carte en main : la carte choisie.



Et **Gaëtan** de conclure : "*Bien... Very good...*" (car il est totalement bilingue).

Théo n'avait pas prévu de nous montrer la routine suivante mais juste de nous en parler. Devant notre insistance, il accepte de raconter une histoire relatant une expérience de *Pierre et Marie Curie*.

Théo avait présenté cette routine au club lors de la [journée magique du 18 juin 2022 à l'occasion du 20^{ème} anniversaire du MCR](#).

Je vous renvoie donc à la description faite dans le compte rendu de l'époque (page 22) puisque la routine est à peu de chose près la même (sauf la boîte utilisée qui était blanche et est désormais noire...).

Quoi ? J'entends qu'on me traite de fainéant... Je suis affligé... Snif...

Bon, un rapide résumé :

Théo utilise une machine à base de radium pour modifier la perception humaine... Il utilise également une sorte de boîte d'aspect banal, dans laquelle des objets vont être introduits et **Thierry** va devoir deviner de quoi il s'agit.

Dans un premier temps, **Thierry** identifie sans problème une bouteille... plus précisément une bouteille de whisky (on sent que **Thierry** maîtrise le sujet...)

Avant de continuer, **Thierry** est invité à passer dans "*la machine*"... et après cela, ses sens vont être quelque peu perturbés car il va confondre une petite cuillère à moka avec une louche et une brosse à dent avec une brosse à WC... (je me disais bien qu'il avait une drôle d'haleine...).



La machine infernale de **Théo** qui est normalement posée sur une table
N'allez rien imaginer concernant la position de **Thierry** et de **Théo**.

Nicolas prend la suite pour nous raconter une histoire remontant aux années 1970... Les Américains, qui avaient une ambassade à Moscou, se sont aperçus que les Russes avaient certaines informations qu'ils n'auraient pas du avoir. Ils ont pensé à la présence de micros espions dans l'ambassade. Une première équipe – des professionnels – n'ont rien trouvé dans tout ce qui touchait à l'électronique. La seconde équipe – moins aguerrie – devait travailler sur le "*mécanique*"... Dans cette équipe, quelqu'un a eu l'idée de peser les machines à écrire et on s'est alors aperçu que 12 machines avaient un poids légèrement supérieur aux autres machines. Une des machines a été passée aux rayons X et le pot aux roses a été découvert : Cette machine et les 11 autres contenaient un dispositif permettant de reconstituer le texte tapé et de le transmettre. **Nicolas** nous montre une machine à écrire électrique à boule similaire au modèle piraté par les Russes.



Quel rapport avec la magie me direz-vous ? Et sinon, je le dis pour vous.

Le système utilisé par les Russes pour transmettre l'information était basé sur [l'effet Hall](#) (découvert en 1879 par **Edwin Herbert Hall**) et ils avaient, en quelque sorte, réussi une prouesse en l'intégrant dans un système miniature pour le dissimuler dans la machine à écrire. De même que le micro émetteur fabriqué pour transmettre l'information était plus qu'ingénieux pour l'époque et lui aussi devait être dissimulé.

Théo précise que c'est précisément ce genre de matériel – avec toutes les avancées et miniaturisations d'aujourd'hui – qui peut être utilisé en Magie. Il propose de nous montrer un effet utilisant le même principe.

Théo nous montre une boîte qu'il a fabriquée et qui contient des crayons feutres... Pour l'instant, il n'y a pas de scénario mais l'idée est qu'un spectateur devra retirer quelques feutres de la boîte. Le magicien sera ensuite en mesure – à distance - de dire le nombre de feutres prélevés et la couleur de ceux-ci...

Bon, j'en ai déjà trop dit et j'espère que **Théo** ne m'en tiendra pas rigueur.



Théo poursuit en amenant un plateau supportant plusieurs bombes de peinture et des pinceaux.

Théo est en mesure, à distance, de dire l'emplacement du pot prélevé par un spectateur et la couleur de la peinture.

Je ne vais pas dévoiler ici le scénario envisagé mais c'est très bien conçu.

Théo explique que pour les tours qu'il concocte, il veut désormais qu'il y ait systématiquement deux secrets, pour déjouer toute tentative de remonter le tour.



Quelqu'un dans l'assistance dit "*On dirait Q (prononcer Kiou) dans James Bond...*" ce qui fait rire **Théo**.

Et c'est vrai qu'on peut se demander comment **Théo** peut avoir toutes ces idées et en plus les mettre en œuvre...

Théo nous montre maintenant une autre de ses créations. L'idée porte sur la connaissance de l'avenir... **Théo** affirme que tous les gens qui prétendent prédire ou connaître l'avenir sont des imposteurs et des escrocs... Selon **Théo**, "*personne ne peut connaître l'avenir*" et il ajoute en souriant... "*Sauf peut-être... les magiciens*".

Théo propose de faire une démonstration en faisant trois prédictions.

Tout d'abord, une balle en papier va être lancée dans le public et **Théo** se propose de prédire qui va la récupérer. Il note sa prédiction sur un papier qui est ensuite punaisée sur un tableau en bois. C'est **Thierry** qui récupère la balle.

Pour la seconde prédiction, **Théo** inscrit sur un feuillet un nombre de quatre chiffres et il punaise cette prédiction sur le tableau. Puis il demande à **Nolan** de noter sur un post-it... un nombre de quatre chiffres.

La dernière prédiction est faite par **Théo** et fixée sur le tableau. **Philippe** est ensuite invité à déchirer une demi-feuille de journal en plusieurs morceaux. **Théo** fait de même avec l'autre moitié de feuille. Les morceaux sont réunis et mélangés. **Théo** commence à jeter les morceaux de papier sur le sol en partant du dessous du paquet et **Philippe** doit lui dire "*Stop !*". Puis, il doit faire une croix sans regarder sur le papier du dessous à l'aide d'un *Sharpie*.

Philippe conserve le papier marqué d'une croix et retourne s'asseoir et **Théo** rappelle les prédictions fixées sur le tableau...



Puis **Théo** nous fait face en se plaçant devant le tableau et il évoque les probabilités d'avoir fait des prédictions exactes... Puis, il propose de regarder...

"*J'adore quand un plan se déroule sans accroc*" (Colonel John "Hannibal" Smith de l'Agence Tous Risques)...

Sauf que là, **Théo** a été trahi par la technique et alors qu'il se déplace pour montrer à nouveau le tableau et les prédictions, nous voyons ce que nous n'aurions pas du voir.

Quoi donc ? me direz-vous.

Hélas, j'ai juré de ne pas révéler les secrets de la Magie... enfin... pas tous et je ne peux pas vous en dire plus.

Si je le faisais, je serais ensuite obligé de vous tuer...

Un jour, un mec m'a dit comprendre et respecter mon point de vue et m'a demandé d'expliquer le tour à sa femme... J'ai pas compris pourquoi...☺

L'idée de **Théo** est vraiment excellente et basée sur un principe classique en magie mais avec le "*petit plus de Théo*". Il faudra qu'il règle certains points de détails et revoit le timing mais rien de bien insurmontable pour lui.

Je propose de montrer une de mes dernières acquisitions qui est en fait un clin d'œil à une célèbre routine que tous les magiciens se doivent de connaître : *l'huile et l'eau*...

J'ai trois petites filles âgées de 3, 5 et 6 ans bientôt et, régulièrement, les deux plus âgées me disent "*Tu nous fais de la Magie, papi ?*".

"**Papi**" c'est moi, elles ne doivent pas encore savoir que je me prénomme en fait **Patrice**...

Alors pour ne pas décevoir ces demoiselles, j'ai dû faire l'acquisition de tours pour enfants... Et celui-ci risque de faire rire les magiciens.

Un tube avec une impression qui représente un verre, et deux cubes symbolisant pour l'un "l'huile" et pour l'autre "l'eau".

On met le cube "Huile" dans le tube et par dessus le cube "Eau"...

On secoue et selon le principe que l'eau est plus lourde que l'huile, quand on soulève le tube, on s'aperçoit que le cube "Eau" est désormais en bas, surmonté par le cube "Huile". Et on peut recommencer tant qu'on veut.



Et la foule en délire jetait des moules et des bigorneaux...

Spontus propose de montrer un tour qu'il précise ne pas être de lui et qu'il a essayé d'améliorer en se rendant compte qu'on pouvait aller encore plus loin et encore plus loin...

Spontus invite **Philippe** et le rejoint et prend une chaise.

Alors que **Philippe** va pour s'asseoir, **Spontus** attire la chaise à lui et dit : "*Non, c'est moi qui vais m'asseoir...*".

Puis **Spontus** demande à **Philippe** d'aller chercher une sacoche posée à l'écart. Il lui demande ensuite d'approcher une table (un guéridon en fait) qui se trouve sur le côté.

Dans la continuité du style "*J'ai décidé de ne rien faire...*" **Spontus** demande à **Philippe** de sortir une planche de la sacoche et de la poser sur la table. La planche est munie de deux fentes sur le dessus.

Philippe doit maintenant choisir un disque vinyle 33 tours dans la sacoche et sortir également de la sacoche une grande aiguille à tricoter.

Le disque est à présent emboîté dans la première fente sur la planche en bois. Un second disque 33 tours vient s'emboîter dans la seconde fente.

Une longue chainette, également trouvée dans sacoché; est placée entre les deux disques... et pour finir, l'aiguille à tricoter vient s'insérer dans le trou central des deux disques...

Philippe est invité à prendre les deux extrémités de la chaîne et à remonter celle-ci jusqu'à sentir une résistance (le blocage occasionné par l'aiguille à tricoter).



Spontus demande à **Philippe** de tirer d'un seul coup vers le haut et nous constatons que la chainette se libère... Elle passe littéralement au travers de l'aiguille à tricoter.

Spontus précise qu'à la base, c'est un tour de **Tenyo**. Après recherches, j'ai trouvé qu'il de [Magical Door](#) qui est paru en 2008 dans une version plastique et qui a été ressorti dans une version Elite en bois (très décriée du point de vue qualité) en 2016 ou 2017...

Et avec la version de **Spontus**, c'est le spectateur qui fait tout.

Et c'est sur cette dernière routine que se termine cette journée magique ayant marqué les 22 ans d'existence de notre club.

Je vous souhaite bonnes vacances et à bientôt pour de nouvelles aventures.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie.



Certains esprits chafouins pourraient demander "*Et Gaëtan Bloom dans tout ça ?*".

En fait, **Gaëtan** est ami avec **Théo** et **Spontus** et c'est par amitié qu'il a été invité à participer à cette journée magique et pas pour venir montrer son savoir faire aux membres du **Magicos Circus Rouennais**.

Il était là en tant que spectateur, un spectateur qui n'a pas hésité à faire des suggestions et donner des conseils, tout cela en toute simplicité et avec beaucoup de bienveillance.

Nous avons donc passé un excellent moment en sa compagnie et tous nos remerciements vont à **Théo** pour cette très bonne initiative... mais aussi à **Gaëtan Bloom** pour avoir accepté cette invitation.

Et, maintenant que **Gaëtan Bloom** connaît l'existence du **MCR**... qui sait... peut-être un jour voudra-t-il y adhérer... ☺

