



L'INFO CLUB



N° 83

Les Magiciens de Provence

Décembre 2008

Rédacteur : Armand PORCELL

Contact : E.Mail : Armand-Porcell@orange.fr – Téléphone : 04.42.22.80.64 – Site : <http://lesmagiciensdeprovence.wifeo.com/>

Nous nous retrouvons dix huit pour cette dernière réunion de l'année. Les membres étant de plus en plus décidés à respecter nos nouveaux engagements horaires, c'est vers 20H40 que le Président Armand **PORCELL** démarre la partie administrative.

Ce soir cinq magiciens se font excuser de ne pas être parmi nous, Christian **MARTY** qui est en spectacle, Ali **NOUIRA**, Jean-Emmanuel **FRANZIS**, Jean-Marcel **ASSANTE** et Olivier **DESLANGLES** qui est dans le pacifique pour plusieurs semaines.

Nous avons une proposition de conférence d'Yves **DOUMERGUE**. Le problème c'est que nous l'avons déjà reçu en 2005 et que nous l'avons revu cette année à la Colombe d'Or. Donc quatre vingt dix pour cent du club l'a déjà vu en conférence. Sa proposition mise au vote est, en toute logique, rejetée.

Le Cercle Magique de Paris, organise les 24 et 25 janvier 2009 la deuxième édition du Temps des Magiciens au 50, rue St Sabin à Paris. Si cela vous intéresse, Paris n'étant qu'à trois heures de Marseille en TGV, vous pouvez télécharger le bulletin d'inscription en cliquant : <http://cmp.magie-ffap.com/load/pub2tdm2009web.pdf> plus vous réserverez tôt, moins chère sera la participation. Cette année l'invité spécial n'est autre qu'Ali **BONGO** !

Huitième Festival Européen de l'Illusion et des Arts Visuels les 30 et 31 janvier 2009 au Vésinet. Inscriptions à l'adresse suivante : J C. COLLARD Rotary Club (4) 2, Allée du lac supérieur 78110 Le Vésinet.

Petit rappel pour le repas spectacle du 24 janvier : Il ne reste plus beaucoup de places de disponibles, alors si vous avez des amis qui veulent venir, n'attendez pas la dernière minute. Pour vingt euros le repas est plus que sympathique et la prestation en close-up exceptionnelle puisque nous n'aurons pas moins de vingt cinq close-up men pour cent quarante personnes !

Il est exactement 21H30 lorsque la partie administrative s'achève et qu'Armand **PORCELL**, notre Président élu démocratiquement à vie ouvre la partie tours avec une routine basée sur une idée de Gérard **BAKNER** et une présentation toute personnelle. Il s'agit en bref de composer un menu à la carte et d'en avoir prédit l'addition avec quelques rebondissements ! Il s'agit de la huitième application du même principe, que nous montre Armand, soit environ une par an, depuis son couronnement (pardon, élection !).

Le Président profite d'avoir la parole, qu'il ne lâche pas si facilement que ça tout compte fait, pour émettre une idée qui pourrait bien brouiller la création d'ateliers. Au lieu de chercher un thème particulier, comme ce fut le cas dans le passé avec les anneaux chinois de poche de Jean-Pierre **EMERY**, les pièces de Jean-Emmanuel **FRANZIS** et l'Origami de Roger **JULLIEN**, pourquoi lorsque nous avons beaucoup de volontaires pour faire des tours, ne pas faire l'impasse sur certaines explications. Ainsi lorsque nous aurons deux ou trois magiciens avec un capital de cinq ou six tours non expliqués, nous pourrions alors créer des ateliers de travail autour de ces magiciens, et pourquoi pas deux ateliers en même temps vu que nous n'avons pas forcément tous les mêmes affinités. L'idée a été retenue à l'unanimité.

Dany **CASTEL** demande à Henri **BLANC** d'écrire l'année de sa naissance de l'inverser et de soustraire le plus petit nombre du plus grand. Puis Henri « écrit » le résultat en utilisant des cartes à jouer et en prenant une carte par famille. Pour terminer il cache l'une de ces quatre cartes sous le tapis et replace les autres sur le jeu. Dany se retourne et révèle l'identité de la carte. Pour clore sa prestation, il demande qu'on lui donne un nombre compris entre onze et quarante sept. Il prend son jeu de cartes, compte jusqu'à la vingt troisième carte et fait constater qu'elle correspond bien à la carte de prédiction placée dans un étui transparent posé sur la table depuis le début du tour. Ah, la force de persuasion finit par faire des miracles !

Mathias **MARTINEZ** nous montre lui aussi une carte de prédiction, mais elle est très longue. Environ la longueur de deux cartes à jouer. Il demande à Guy **POLIZZI** de la placer où il le désire dans le jeu de cartes qu'il lui tend. Les cartes du dessus et du dessous sont prises et l'on peut constater qu'elles correspondent à la double prédiction longiligne.

Yves **D'AGOSTINO** qui fait don à la bibliothèque du club d'un opuscle sur la magie des cartes, nous présente « Serial Prédiction » d'Aldo **COLOMBINI**. Les plus anciens sont heureux de constater que le retour d'Yves parmi nous n'était pas qu'un furtif passage mais un phénomène qui semble bien parti pour durer. Notons au passage qu'Yves a été l'élève d'André **ROBERT** pendant quelques années.

Sébastien **FOURIE** est parti de chez lui précipitamment et a pris

plusieurs objets hétérocycliques à la va-vite. Il nous gonfle un beau ballon de baudruche et l'explode avec un couteau papillon pour faire apparaître le harnais de la « splash bottle ». Il s'agit bien évidemment d'un gag pour magiciens. Puis il fait passer une aiguille et son fil au travers d'une boîte d'allumettes. Rien d'exceptionnel jusque là, si ce n'est que la boîte une fois ouverte se révèle contenir un bloc de laiton. Puis il prend le bouchon de la dernière bouteille de vin qu'il a du boire chez lui, l'enveloppe dans un billet de cent euros, et fait passer au travers quatre pièces de dix cents.

Jean-Pierre **EMERY** nous gratifie d'une belle routine avec un cordon de soie et la véritable bague du seigneur des anneaux. Bien évidemment, la bague plusieurs fois enfilée sur le cordon s'en échappe par on ne sait quels mystérieux pouvoirs, et tout cela sous le contrôle attentif de Jérémy. Peut-être avons-nous là le début d'un nouvel atelier ?

Sébastien **FOURIE** revient avec un jeu de cartes et demande l'assistance de Jérémy. Il lui fait choisir une carte après une petite élimination, et constitue trois paquets qui devraient lui fournir des indices quant à la valeur de la carte choisie qu'il n'a pas vue. En fait Sébastien retourne un As de Trèfle, un As de Cœur et un As de Carreau, qu'il pose sur la table. La carte choisie est donc le plus naturellement du monde retournée et il s'agit de... la Dame de Pique. Qu'à cela ne tienne, Sébastien fait un geste magique au-dessus des As et les transforme en Dames.

Jean-Marie **ROUILLIE** termine cette dernière réunion de l'année 2008, par l'histoire de petit Pierre. Histoire qui sert de support à un tour de Peter **DIN** destiné aux enfants où le magicien des couleurs colore à plusieurs reprises la maison de petit Pierre. Notre conteur a bâti une belle routine pour les tout petits avec des améliorations sur la routine de base qui sont très importantes, et un final grandiose où non seulement la maison de petit Pierre se retrouve peinte de toutes les couleurs, mais le village entier aussi.

Il est 23H30 lorsque nous nous souhaitons mutuellement de passer de bonnes fêtes de fin d'année et quittons le local que nous ne retrouverons que l'année prochaine !

Pour le problème du dernier Info Club sur les nénuphars, je n'ai eu qu'une seule bonne réponse, celle de Henri **BLANC**. On est tenté de répondre que s'il faut trente jours à un nénuphar pour couvrir un bassin, alors qu'il double sa surface tous les jours, il faudra moitié moins de temps à deux nénuphars, soit quinze jours. Ce qui est fait ! Puisque la plante double sa surface en une seule journée, elle avait à la fin du vingt neuvième jour la moitié de sa surface finale, et, par conséquent couvrait la moitié du bassin. Donc, avec deux nénuphars, le résultat sera atteint à la fin du vingt neuvième jour et non au quinzième.

Comme nous approchons de la Noël, période des cadeaux, j'ai le plaisir de vous offrir un très joli effet que notre papa Noël marseillais, André **ROBERT**, m'a envoyé il y a déjà quelques temps. Il s'agit d'un effet de sandwich ultra rapide qui fait toujours un très bel effet. Je tenais par ces quelques lignes à remercier André et déplorer de ne plus le voir beaucoup au club !

SANDWICH SECONDE

ANDRE ROBERT

EFFET : Le magicien fait mélanger le jeu. Le reprenant, il saisit la carte du dessus, la montre, et la met ensuite vers le milieu du paquet, sans l'enfoncer, toutefois, complètement. Celle-ci déborde de sa petite tranche extérieure d'environ trois à quatre centimètres. Un as rouge est placé sur le dessus du jeu tandis que le second As rouge est mis dessous. Le présentateur fait remarquer que lorsque la carte qui dépasse sera enfoncée au niveau des autres cartes du paquet, elle sera perdue dans le centre de celui-ci tandis qu'il y aura toujours un As dessus et un autre dessous. Dès que la carte qui déborde a été mise à l'alignement du reste du jeu, le magicien projette le paquet d'une main à l'autre en ne conservant que la carte supérieure et la carte inférieure dans la première main, autrement dit les deux As. Cependant, lorsqu'il éventaille ces deux cartes il y en a une troisième en sandwich, et cette dernière s'avère être la carte qui avait été perdue au milieu du jeu dès le début du tour.

METHODE ET PRESENTATION : Sortez le jeu de son étui et enlevez les deux As rouges que vous posez, légèrement éventillés, faces en l'air, sur votre tapis. Remettez le jeu à un membre de l'auditoire pour qu'il le mélange. Lorsque le paquet vous est rendu, prenez-le en main gauche, dans la position de la donne, tarots visibles, et faites une levée double montrant, par exemple : le Dix de Pique. Retournez ces deux cartes (comme une) figures en dessous, et prenez la première – en faisant attention à ne pas laisser voir par mégarde sa face – puis enfoncez-la dans la petite tranche extérieure du jeu, vers le milieu. Ne l'enfoncez pas totalement cependant. Elle doit déborder sur trois à quatre centimètres environ. Le public pensera qu'il s'agit du Dix de Pique. En fait c'est une carte quelconque. Le jeu étant toujours tenu en main gauche, la main droite saisit un As rouge et le place, face en l'air, sur le jeu en le laissant lui aussi déborder vers l'avant. Le deuxième As rouge est mis lui sous le jeu, faces en l'air, et doit dépasser également vers l'avant. Faites remarquer que lorsque les trois cartes seront enfoncées de niveau avec le restant du jeu le Dix de Pique sera totalement perdu au centre du paquet tandis qu'il y aura toujours un As dessus et un As sous le jeu. Avec l'index gauche qui déborde vers l'avant poussez et enfoncez les trois cartes au niveau du restant du paquet. Faites ceci lentement afin que le public se rende bien compte qu'aucun subterfuge n'est utilisé. Le final du tour dépend de la netteté de ce mouvement. A l'aide de la main droite, retournez le jeu face en bas dans la main gauche. A l'aide du petit doigt de la main gauche bouclez les deux cartes du dessous (As rouge + Dix de Pique) et conservez un break au-dessus de ces deux cartes grâce à cet auriculaire gauche. Puis, le pouce de la main gauche étant étalé en travers du dos de la carte du dessus du paquet et exerçant ainsi une certaine pression, projetez le jeu d'un mouvement rapide en main droite, faisant en sorte de ne conserver, dans la main gauche, que l'As rouge du dessus et les deux cartes du dessous. L'As rouge du dessus couvrira instantanément le Dix de Pique face en l'air de la main gauche. Egalisez rapidement ce petit groupe de trois cartes dans la main gauche entre vos doigts. Posez le jeu à l'écart sur votre tapis et attirez l'attention des spectateurs sur les cartes de la main gauche. Retournez-les figures en l'air. Le public apercevra un As rouge. Retournez la main pour montrer qu'il s'agit du Dix de Pique qui vient de passer mystérieusement du milieu du jeu entre les As rouges, et ce, instantanément.