



L'INFO CLUB



N° 94

Les Magiciens de Provence

Décembre 2009

Rédacteur : Armand PORCELL

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

Il semblerait qu'en ces temps de fêtes nous soyons peu nombreux à être motivés pour nous retrouver au club ? Quoi qu'il en soit c'est donc au nombre de douze que le Président a décidé de démarrer la réunion vers 20h45.

Le congrès de Paris à l'air bien parti. Il se tiendra du 21 au 24 octobre 2010 à Disneyland au Newport BAY Club. Plusieurs membres du club étant déjà inscrits nous allons voir s'il y a moyen d'organiser un déplacement commun pour ceux qui vont y aller en TGV. Si vous voulez être des nôtres et ainsi avoir le plaisir de faire le voyage à plusieurs, contactez le Président Armand **PORCELL** par courriel. Pour ceux qui ne savent pas comment s'inscrire, allez sur le site de la fédération <http://www.magie-ffap.com/n> puis à gauche positionnez-vous sur *le congrès* et cliquez sur *inscription*.

Le 8 janvier se tiendra notre première réunion de l'année 2010. Pensez donc à amener votre carnet de chèques pour régler la cotisation du club qui reste inchangée à soixante et quinze euros et celle de la Fédération qui est toujours de quarante cinq euros et qui comprend bien évidemment notre revue nationale. Payer vos cotisations rapidement facilite le travail des trésoriers et permet aussi de ne pas pénaliser les membres dans la réception de la revue.

Ben et Léo organisent le concours des jeunes talents de la Magie à Venerque, à vingt kilomètres au sud de Toulouse, le samedi 13 mars 2010. Il est réservé aux jeunes de six à vingt cinq ans et est doté de plusieurs prix. Si cela vous intéresse contactez-les par courriel : benetleoanimation@yahoo.fr

Le CIPI change de Président, Claude **MICONNET** laisse sa place à Jean-Claude **EUDE**. Tous ceux qui veulent de plus amples renseignements sur le CIPI peuvent aller sur leur site <http://www.cipi-magie.com>

Stéphane **PONTACQ**, producteur d'Anthony **JOUBERT** (je cite), nous signale le spectacle de Cyrille **ARNAUD** (mentaliste) le mardi 15 décembre au Korigan à Luynes. Réservations par téléphone au 06.80.22.25.50

Le 21 décembre à dix neuf heures, rendez-vous sur le site <http://www.worldmagicpark.com:TV.htm> pour vivre en direct une émission dont le thème est : « Notre société a-t-elle besoin de la magie ? ». Avec comme invité Jean-Michel **CORNU** spécialisé en Prospectivité, nouvelles technologies et nouvelles pensées et comme invités pressentis Joël de **ROSNAY**, **PETER DIN**, Jean d'**ORMESSON**, Michel **SERRES** et bien d'autres...

Le samedi 10 décembre nous avons organisé un spectacle au profit du Téléthon. Sébastien **FOURIE** tient à remercier tous ceux qui ont répondu présents comme Alain **FABRE**, Jean-Marie **ROULLIER**, Patrice **LEBELLEGARD**, Raymond **COLLOMB**, Jean-Cyril **SALEMI** et Jean-Marcel et Cathy **ASSANTE** sans qui ce spectacle n'aurait pas pu avoir lieu. Il tient à avoir une pensée pour ceux qui auraient dû y être qui en ont été empêchés pour diverses raisons, Arnaud **NAIM-CASANOVA**, **CATUSSE**, Jean-Pierre **JOURDAN** et Armand **PORCELL**), et enfin un grand merci aux autres membres du club qui sont venus en spectateurs qui ont aidé à la mise en place et au débarrasage final de la soirée. L'année prochaine nous serons plus nombreux !

Nous aurons le plaisir de recevoir le mentaliste Vincent **HEDAN** en conférence le vendredi 26 février 2010 au local habituel. Comme toujours la conférence sera gratuite pour tout membre à jour de sa cotisation et payante pour tous les autres. Venez nombreux !!!

Le samedi 16 janvier 2010, nous organisons notre deuxième Magicorama en collaboration avec les Magiciens Pennois. Je rappelle qu'il me faut les programmes des magiciens participants.

Il n'est pas loin de 22h00 lorsqu'Armand **PORCELL**, fidèle à la tradition, ouvre le feu de la partie tours. Il nous présente une sympathique prédiction monétaire (assisté de Florian et Alain) à trois étapes, alliant humour mise en scène et un peu de mystère.

Jean-Pierre **EMERY** prend le relais avec un fort bel effet où un nombre (352) est déterminé de manière aléatoire, après avoir fait effectuer plusieurs opérations par divers membres du club, et enlever tous les chiffres après la virgule. Florian **CITARELLA** se laisse hypnotiser par la montre de Jean-Pierre et nous déclare haut et fort « As de Pique ! ». Que voilà une bien curieuse déclaration ? Mais Jean-Pierre nous sort de sa valise le **CORINDA** et le confie à Alain **FABRE** qui va regarder à la page 352 et lit la première ligne « ...une autre carte – disons *L'As de Pique*, est posée face... ». Curieux...curieux ???

Raymond **COLLOMB** nous présente un joli tour pour les enfants, et même les grands. Il confie une jolie quêtuse à Florian (plus enfant, mais le plus jeune ce soir) après en avoir montré sa vacuité. Il se saisit successivement de trois balles de ping-pong placées sur un présentoir et les envoie,

auditivement mais invisiblement, dans la quèteuse. Florian y plonge sa main et en ressort les trois balles. Puis il y place un foulard représentant une carte blanche. Après avoir fait choisir la Dame de Cœur d'un jeu de cartes géantes, Florian replonge sa main dans la quèteuse et ressort le foulard sur lequel s'est imprimé la Dame de Cœur ! Merci à Raymond de faire l'effort de présenter des tours à toutes les réunions !

Pascal **BARTOLI** donne un jeu à mélanger à Florian (décidément, il a bien fait de venir). Puis il nous présente *Carré Parfait Impromptu* d'Armand **PORCELL** paru dans la Revue de la Prestidigitation N°568. C'est donc l'auteur en personne (mazette !) qui nous réexpliqua la mécanique interne du tour. A la suite Pascal nous montre un très joli effet du type *Hors de se monde* où les cartes sont toutes rouges sous la carte guide rouge, toutes noires sous la carte guide noire, mais où celle mises à la poubelle sont toutes blanches et où celles mises au préalable dans l'étui le sont aussi. Voilà un autre membre qui nous présente un tour à presque toutes les réunions.

Fabien **DELVOYE** nous présente *Trilogy* de Brian **CASWELL**. Pour ceux qui ne connaissent pas l'effet, des prédictions sont faites entre des correspondances de cartes et des nombres, par les spectateurs eux-mêmes et bien évidemment à la fin tout correspond. Lui aussi nous fait plaisir avec un tour à chaque réunion !

Notre ami Pascal **BARTOLI** du temps que Jean-Marie **ROULLIER** se prépare nous montre un bel effet de cartes à tarots bleus, qui deviennent rouges puis s'alternent....

Jean-Marie enfin prêt nous narre l'histoire du petit Pierre qui entre dans une très vieille boutique pour y faire l'acquisition d'une baguette magique... et là, comme à son habitude il nous emporte dans son monde où se succèdent plusieurs effets magiques. En fait j'aurai dû dire dans l'un de ses mondes car à chaque réunion Jean-Marie nous transporte dans une dimension différente !

C'est Bernard **ALLIONE** qui a la lourde tâche de clore cette dernière réunion de l'année 2009 avec la routine des As gangsters de Dai **VERNON**, fort bien maîtrisée. Tiens, en voilà un autre qui présente au moins un tour à chaque réunion !

Pour clore ce dernier Info Club de 2009 et en faisant un rapide bilan, je pourrais dire que je suis un futur ex-président heureux. Quand j'ai accepté ce poste dont le titre est pompeux mais la responsabilité très chronophage, nous étions une mini poignée à faire des tours. En relisant ce que je viens d'écrire je me rends compte que maintenant il y a beaucoup de membres qui acceptent de jouer le jeu et faire l'effort de préparer un ou deux effets pour la réunion suivante. Mais est-ce bien un effort ? N'est-ce pas aussi un plaisir que de faire partager son travail, son savoir faire et sa bonne humeur aux autres membres. Comme je l'ai écrit au début de ma présidence, le Club de Marseille c'est un peu l'auberge Espagnole, chacun y trouve ce que les autres y amènent, et je dois dire que depuis quelques années la carte est bien remplie ! Alors merci à tous ceux qui y ont contribué et j'espère qu'en 2010 nous serons encore plus nombreux !!!

En attendant passez de bonnes fêtes de fin d'année et amusez-vous bien avec le petit cadeau qui suit !

INCROYABLE MEMOIRE

Armand PORCELL

Tous les tours de pseudo démonstrations de mémoire prodigieuse qu'il m'ait été donné de voir m'ont toujours laissé sur ma faim. Et malgré toute l'admiration que je peux vouer à Harry **LORAYNE**, même les siennes ne m'ont pas convaincues. En 1983, je me trouvais en Espagne, comme souvent à cette époque là, et la discussion entre jeunes magiciens est venue sur le thème de la mémoire prodigieuse, du chapelet Nikolas, de l'expérience des vingt mots....etc. Le seul qui ne sache rien faire de tout cela c'était moi. Aussi me suis-je mis à improviser une version, bien évidemment impromptue, du jeu appris par cœur, pour ne pas être en reste. Elle a obtenu un franc succès. Après nous avions l'habitude d'aller tester nos trouvailles en « live » soit que nous étions engagés en discothèques, restaurants ou autre, soit que nous allions à la terrasse de cafés sur la côte. Personnellement je ne me suis jamais senti à l'aise en faisant la manche, et j'avais la chance de pouvoir travailler dans de beaux établissements. Quoiqu'il en soit, je me suis rendu compte que ma version avait autant de succès que celles de mes amis qui eux avaient dû travailler beaucoup plus pour arriver à un niveau d'estime identique de la part des profanes. Depuis cet été 1983, cet effet n'a jamais quitté mon répertoire.

EFFET : Donnez votre jeu à mélanger à un spectateur ou empruntez en un. Quand il vous le rend, faites-lui choisir une carte, et redonnez-lui le jeu à mélanger. Expliquez que vous allez essayer de mémoriser les cinquante deux cartes du jeu. Vous faites donc défiler les cartes faces vers vous, et quand tout le jeu est passé devant vos yeux, posez-le faces en bas sur la table et demandez au spectateur le nom de la carte qu'il avait choisie. Dès qu'il l'a nommée, vous donnez aussitôt le rang de cette dernière. En comptant les cartes une par une, le spectateur retrouve SA carte au rang annoncé.

Vous vous proposez de recommencer, et c'est ce que vous faites. Pour la deuxième fois, vous nommez le rang qu'occupe la carte choisie en partant du dessus du paquet, mais en plus lorsque le spectateur remet les cartes en paquet, vous donnez le rang qu'occupent les quatre As. Histoire de bien convaincre le public que vous pouvez localiser n'importe quelle carte, et pourquoi pas, être un rude adversaire au Poker.

PRESENTATION : Comme vous l'avez compris le tour est entièrement impromptu. Pour la première carte vous avez deux solutions. Soit vous la forcez et donnez immédiatement le jeu à mélanger, soit vous la faites choisir librement, vous la contrôlez et en prenez connaissance avant de donner le jeu à mélanger au spectateur. Puis vous expliquez que vous vous proposez de

mémoriser les cinquante deux cartes dans l'ordre où elles se présentent. Récupérez le paquet face en l'air et, le tenant en main droite, faites passer les cartes en main gauche en commençant par les plus éloignées (C'est-à-dire celles du dessous du paquet), sans inverser leur ordre. Par la même occasion comptez les cartes jusqu'à ce que vous arriviez à celle forcée. Retenez son rang, et finissez de passer les autres cartes, toujours à la même vitesse, comme si vous continuiez à apprendre leur ordre. Posez le paquet, faces en bas, sur la table et n'y touchez plus.

Demandez au spectateur de vous nommer sa carte et après une intense concentration (tout dépend de la place occupée par la carte : si elle est dans les dix premières, ne vous concentrez pas trop, ce serait louche), annoncez le rang qu'elle occupe. Afin de vérifier si vous ne vous êtes pas trompé, demandez au spectateur de passer les cartes qui sont faces en bas sur la table, une par une, faces en l'air dans sa main gauche. Lorsqu'il arrive à la position qu'est censée occuper sa carte, arrêtez-le et faites-la lui nommer. A ce moment seulement laissez-le regarder si votre mémoire est bonne (Elle sera toujours bonne tant que vous saurez compter jusqu'à cinquante deux).

Avant qu'on ne vous le demande, proposez de recommencer. En fait, vous avez un peu triché. Lorsque le spectateur a retourné face en l'air la première carte du paquet, vous en avez discrètement pris connaissance. Ainsi, lorsqu'il reconstituera le jeu en posant les cartes qu'il avait en main gauche sur le restant du jeu, vous avez une carte connue en première position et il ne vous reste plus qu'à la forcer. Mais avant, vous mélangez le jeu en conservant la carte mémorisée en bonne place pour la forcer.

Pour cette deuxième expérience vous agissez exactement comme pour la première carte jusqu'au moment où vous avez les cartes en main droite et que vous les faites défiler devant vos yeux. A ce moment, vous comptez les cartes jusqu'à ce que vous arriviez à la carte que vous avez forcée et dont vous relevez le rang, par exemple 29. Mais là où les choses diffèrent, c'est qu'en faisant défiler le restant du jeu devant vos yeux, vous continuez à compter et recherchez les As, dont vous retiendrez la place.

Il peut donc se présenter à vous cinq cas : Après la carte forcée (1) soit il n'y a pas d'AS, (2) soit il y en a un, (3) soit il y en a deux, (4) soit il y en a trois, (5) soit il y a les quatre. Dans tous les cas, sauf le premier, vous devez retenir le rang des As. Ce n'est pas très difficile, et en principe il est très rare de rencontrer les quatre As après la carte forcée.

Pour retenir leur place, faites-le à la manière d'un numéro de téléphone. Prenons le cas où il y a deux As après la carte « choisie », et imaginons qu'ils soient en 32^{ème} et 45^{ème} positions. Vous devez donc retenir, une fois le jeu posé sur la table face en bas, le numéro de téléphone 29.32.45. Demandez au spectateur le nom de sa carte, et après les quelques instants de concentration habituelle, annoncez qu'elle est la 29^{ème} à partir du dessus. Faites accomplir au spectateur les mêmes gestes que pour la première démonstration.

Mais vous allez me dire qu'il nous manque la position des deux premiers As, ceux qui sont avant la carte forcée. Très juste, et c'est maintenant que vous allez retenir leur place. Le spectateur compte à haute voix les cartes (un travail que vous n'avez plus à faire), et vous regardez la face des cartes qu'il pose dans sa main gauche. Dès qu'apparaît le premier As, vous retenez sa place (par exemple 15) et attendez la « sortie » du second dont vous retenez le rang de la même manière (par exemple 20). Le spectateur retournera sa carte au rang que vous avez annoncé, et pour la seconde fois vous

aurez fait la preuve de votre exceptionnelle mémoire. Récupérez le paquet faces en l'air qui est dans la main gauche du spectateur et placez-le faces en bas sur le deuxième paquet. La carte « choisie » est, elle, face en l'air sur la table. Vous devez à ce moment précis avoir en tête le numéro 15.20.32.45, puisque le 29 correspondant à la carte « choisie » ne vous sert plus à rien. Mais du moment que vous avez fait enlever une carte qui était avant les deux derniers As, la position de ces derniers est diminuée d'une place, ce qui nous donne comme numéro à retenir : 15.20.31.44

Revenons donc au moment où vous avez remis le paquet du spectateur sur celui qui était sur la table. Ne laissez pas aux spectateurs le temps de se manifester et annoncez simplement « quinze ! », et comptez jusqu'à la 15^{ème} place. Sortez la 15^{ème} carte et posez-la face en bas devant vous. Remplacez les 14 cartes sur le restant du jeu. Toujours sans explication, passez au chiffre suivant « dix-neuf ! » (20-1=19), et placez la dix-neuvième carte, face en bas, sur celle qui était déjà sur la table. Vous connaissez maintenant la suite : « vingt-neuf ! » (31-2=29), et la vingt-neuvième carte rejoint les deux autres faces en bas. Pour conclure, « quarante et une ! » (44-3=41), et la quarante-et-unième carte va rejoindre les trois autres.

Reprenez le jeu et mélangez-le (ce qui est très important, car si par la suite on vous demandait de retrouver telle ou telle carte, il vous serait facile, avec votre air angélique habituel, de faire constater à l'importun que le jeu ayant été mélangé, l'ordre des cartes n'est plus le même, donc vous ne pouvez plus connaître la nouvelle position de la carte nommée. Toutefois, vous verrez comment vous sortirez de cette situation à votre avantage). Puis après avoir posé à nouveau le jeu sur la table, placez une phrase du style : « Faire de gros efforts de mémoire se révèle parfois payant quand on joue au Poker ! », et sur le dernier mot vous retournez faces en l'air les quatre As !

Notes : Si jamais on vous demande la place de telle ou telle carte, faites constater que... (Relire plus haut), et après que tout le monde se soit rendu à l'évidence, annoncez que vous allez passer à un autre effet (ou une autre expérience de mémoire, suivant votre répertoire). Amorcez l'effet suivant, marquez une pose de quelques secondes, et en vous adressant à la personne qui vous avait posé la question, dites « le..... était la Xème », et passez au tour suivant. Personne ne pouvant le vérifier, et après ce que vous venez de montrer, les spectateurs vous croiront sur parole. Croyez-en mon expérience, si un tel cas se présente, les commentaires après votre prestation seront du genre « On lui a demandé la place de la Dame de Cœur quand il ne s'y attendait pas, et il l'a donnée ! C'est proprement incroyable !! ».

