

L'INFO CLUB

N° 41

Février 2005

Rédacteur : Armand PORCELL

Contact : 4, Place de l'Eglise 13109 Simiane Collongue – E.Mail : Porcell@wanadoo.fr – Téléphone : 04.42.22.80.64

Notre réunion du 11 février démarre vers 20h45. Nous avons le plaisir de recevoir ce soir Jo **MALDERA** et Guy **LAMELOT** venus nous exposer les lignes importantes de la **FFAP** et répondre à des tas de questions que se posent les jeunes membres de notre Amicale.

Notre vénéré président Armand **PORCELL** ouvre donc la séance avec les annonces administratives d'usage :

- Conférence de Henry **EVANS** le Mercredi 9 Mars.
- Conférence **HAYASHI** le Vendredi 29 Avril.
- Conférence Géraud **LEGUILLOUX** le Vendredi 6 Mai.
- Conférence Paul **WILSON** le Vendredi 24 Juin.
- Conférence Michael **RUBISTEIN** le vendredi 21 Octobre.

Le théâtre de la Culture et de Divertissement organise sa soirée annuelle des Artistes le 18 Février.

Gérald **MAINART** informe les présidents que pour la Colombe d'Or d'Antibes Juan les Pins il reste encore quelques places pour le concours de Close-Up.

C'est vers 21h15 que notre président présente Guy et Jo aux quelques 25 présents. Ils prennent alors la parole pour présenter la **FFAP** et répondre aux interrogations nombreuses des membres du club.

Jo **MALDERA** nous avait apporté le DVD du dernier congrès **AFAP** que nous avons pu visionner.

Ce n'est que vers 22h50 que nous pouvons commencer la partie tours, après quelques photos souvenir. Nous avons donc eu le plaisir d'applaudir Jo **MALDERA** qui nous présente quelques achats fait dans la journée (les présents comprendrons) et de sympathiques sculptures de ballons.

Jean-Emmanuel **FRANZIS** prend la suite avec des enchaînements rapides de manipulations de pièces et de cartes, pour terminer par une très belle routine d'As.

Johan **DUPONT** ne se fait pas prier pour nous montrer deux routines de cartes qui donnent l'occasion à Ali **NOUIRA** de venir à son tour derrière la table nous présenter sa version des mêmes effets.

La soirée se termine par la prestation filmée d'Armand **PORCELL**. Il nous présente sa routine chorégraphiée de la carte folle, et l'explique en détail. Je pense que nous devrions avoir le DVD au club prochainement.

La partie tours ayant été particulièrement courte, il a été décidé de refaire une réunion le vendredi 25 Février.

Le 25 février la réunion démarre avec une quinzaine de présents. Comme promis, la partie administrative est réduite au minimum. Il est juste procédé à la régularisation des inscriptions FFAP de tous les présents.

Notre président Armand **PORCELL** commence, comme à son habitude, la partie tours avec un « tour de force » qui faisait partie jadis du répertoire des Hercules de Foires. Il déchire en deux, un livre de plus deux cents pages. Et comme il n'est pas doué d'une force surhumaine, il nous explique comment s'y prendre. Car, si le livre n'est pas truqué, il y a bien évidemment une technique pour cela.

Ce petit interlude terminé, le rideau de scène s'ouvre sur Antoine **DETATA** qui nous présente dix minutes de magie de scène, avec des créations personnelles. En vrac : Une très belle Zombie avec une cage à oiseau ronde, qui tourne sur elle-même ; Feu dans la main et apparition d'un très bel éventail de cartes (d'une main) ; fontaine de cartes qui sort d'un chapeau claqué qui vient juste d'apparaître ; et magnifique final avec un journal déchiré et reconstitué et apparition d'une colombe. Très applaudit.

Armand revient avec une fort sympathique routine de carte. D'un jeu mélangé, une carte est choisie (4P) et posée sur le tapis, avec deux autres qui contrastent en couleurs (rouges). Puis Armand prend une quatrième carte (10K) au dos de laquelle il dessine un petit bonhomme. La carte est rajoutée au trois autres. Le petit bonhomme se multiplie et se retrouve sur deux, puis trois et finalement sur les quatre tarots. D'un coup ils disparaissent tous, et il n'en reste plus qu'un. Mais lorsqu'on retourne la carte, il ne s'agit plus du Dix de Carreau, mais bien du Quatre de Pique qui a été choisi au début. Il s'agit de la version personnelle de Mr Sticman, de David **ACER**.

Pour terminer, il nous fait une belle démonstration d'un tour d'estimation, qui a traversé le temps et dont je ne connais toujours pas l'auteur. Un spectateur, d'un jeu incomplet, coupe un petit paquet de carte. Armand coupe un autre paquet, et annonce « j'ai autant de carte que toi, plus 4, et asses pour amener ton paquet à 18 ». Ce qui est fait ! Il recommence cela trois fois. A la fin il se contente d'annoncer le nombre exact de cartes coupées par le spectateur. Ce qui perd complètement les rares matheux qui croyaient avoir un début d'explication.

Jean-Emmanuel **FRANZIS** sort quatre As à tarots rouges qui voyagent visiblement vers l'As de Pique, posé en As leader. L'intérêt de cette routine de Larry **JENNINGS**, c'est qu'elle s'effectue (pour les spectateurs) avec uniquement cinq cartes. Puis il fait choisir une carte qu'il perd au milieu des quatre As. Les As se retournent faces en bas un par un. Puis les cartes se retrouvent avec des tarots des deux côtés. Au final, tous les As sont faces en bas, sauf la carte choisie qui est face en l'air.

Pour finir c'est un festival de manipulations de pièces. Une pièce de cuivre est changée à vue en six pièces d'argent. Les pièces disparaissent une à une et réapparaissent une à une. Puis Jean-Emmanuel prend une carte et trois pièces. Les trois pièces sont posées sur le tapis. Ramassées avec la carte elle disparaissent une à une et réapparaissent de la même manière, sans manipulation apparente.

Jean-Pierre **EMERY** nous annonce qu'un jeu de cartes pèse 78 grammes et que donc une carte ne pèse pas loin de 1,5 g. Fort de cela, Fabrice coupe un petit paquet de cartes. Jean Pierre tient ce paquet en main droite et le talon en main gauche. Comme sur les deux plateaux d'une balance. Il éjecte un certain nombre de cartes jusqu'à estimer être arrivé à l'équilibre. Il a en effet le même nombre de cartes dans les deux mains.

Il nous annonce alors s'adonner de bon cœur à la sorcellerie. Il sort une roue magique et quelques pierres semi précieuses. Les pierres sont jetées en vrac sur le tapis (roue théosophique) par Johan et placées sur le cercle extérieur, comme elles sont tombées. Puis il sort huit cartes numérotées de 1 à 8. Les cartes mélangées sont placées autour de la roue, en regard des pièces. Johan choisit de commencer par le six. Ce qui nous amène au quatre. La pierre en face du 4 est enlevée. Le 4 nous amène au 8, et là encore la pierre est enlevée. A la fin il ne reste plus qu'une pierre sur le cercle. Jean Pierre ouvre alors la statuette placée dès le début au centre de la roue et on y découvre la sœur jumelle de celle restée sur le cercle. C'est un magnifique habillage

de la roulette du padre **CIURO**, popularisé en France, entre autre, par Carl **HANSON**.

Marc **DOSSETTO** qui nous fait le plaisir de rejoindre le Cercle des Magiciens de Provence, après des années de tournées passées à l'étranger, nous présente une routine pour arrêter de fumer. Il sort un briquet avec le logo défense de fumer. Le logo disparaît, réapparaît. En fait il a deux briquets !!! Jolies manipulations à deux briquets. Au final, le briquet se transforme en briquet à deux têtes !

Fabrice **CIGLIANO** prend la suite. Il sort un jeu de cartes et le mélange moitié face en l'air et moitié faces en bas. Oui vous reconnaissez le début d'un triump. Lorsqu'il étale le jeu en ruban sur le tapis, toutes les cartes sont faces en bas, sauf les quatre As, faces en l'air au milieu.

Ali **NOUIRA** nous présente sa version du tour du dé. Une carte est choisie (8K) et perdue dans le jeu. Ce dernier est distribué en six paquets. Les quatre cartes restantes, sont mises de côté. Fabrice lance le dé, et à chaque fois Ali élimine le paquet qui occupe la position désignée par les points du dé. Les six premières cartes du dernier paquet restant sur le tapis sont à leur tour distribuées en une rangée. Fabrice continue à éliminer les cartes avec le dé jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carte sur le tapis... il s'agit bien du Huit de Carreau.

Ali nous sort par la suit des sacs **Ziploc**, d'une boîte neuve ouverte pour l'occasion. Les sacs sont distribués dans le public et chaque spectateur qui en reçoit un est prié d'y placer dedans un objet personnel puis de le refermer, Ali étant de dos pendant tout ce temps là. Tous les sacs sont collectés et placés dans un Ziploc géant. Ali récupère les sacs un par un et redonne les objets aux spectateurs. Une idée différente de celle qui est actuellement expliquée sur VM (que nous saluons au passage).

Noel **FIGON** prend deux jeux de cartes, un rouge et un bleu bien évidemment. Le jeu bleu est choisi et une carte est choisie au stop. Il s'agit du Roi de Carreau. Une ficelle est nouée autour du RK et allumée. La face du Roi disparaît dans un grand éclair. L'étui rouge est alors ouvert, et une ficelle en sort. Noel la tire et elle est entourée autour du Roi de Carreau.

Pour finir Johan **DUPONT** prend l'As, le Deux, le Trois, le Quatre et le Cinq de Cœur. L'As mis au milieu de ce petit paquet remonte. Puis c'est au tour du Deux. Le Trois se retourne. Le quatre aussi. Le Cinq quand a lui est placé face en bas sur la table et se transforme en Cinq de Trèfle !

Rendez-vous au vendredi 11 mars 2005.