

L'INFO CLUB

N° 44

Mai 2005

Rédacteur : Armand PORCELL

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

Cette réunion était importante d'un point de vue administratif à plusieurs titres. Tout d'abord c'était la première où nous appliquions les nouveaux horaires. Je rappelle donc à tous, que nos réunions démarrent maintenant à 20h00 précises. De plus, comme nous avons la chance d'avoir un « Maître des clefs » en la personne de Jean-Pierre **EMERY**, lorsqu'une partie des membres ira manger à l'hyppopotamus, l'autre pourra rester et continuer à faire de la magie !

Nos réunions se dérouleront suivant le timing suivant : 20h00 à 20h15 partie administrative. De 20h20 à 22h00 les tours suivant un thème établi à la réunion précédente. De 22h00 à 23h55 partie tours dite « libre ». Vers 23h55 ceux qui vont manger quittent la salle et les autres peuvent continuer à faire de la magie jusqu'à ce que mort s'en suive. Les présents ont pu constater que la feuille de présence a subi une légère modification. Elle comporte dorénavant une colonne de plus. Nous avons déjà celle destinée à ceux qui veulent faire une prestation. Maintenant nous avons celle destinée à ceux qui vont manger au restaurant.

La deuxième raison qui rendait cette réunion importante c'était la présentation du bilan financier et moral de l'année 2004, la démission de l'ancien bureau et l'élection du nouveau. A une virgule près rien ne change !

Sébastien nous a communiqué le programme de sa quatrième journée de la Magie en Provence : Conférences de **Mimosa** et de Mathieu **BICH**, spectacles de **Mimosa** et des **Brunophils**. La journée du 8 Octobre complète est à 50€ les renseignements au 06.03.46.87.75.

Le club d'Avignon reçoit **FLIP** en conférence le jeudi 19 mai à 20h30. Le prix des places est de 20€.

Nous aurons le plaisir de recevoir Boris **WILD** en conférence le vendredi 4 novembre. Le 28 juin à la place de Paul **WILSON** nous aurons la joie d'applaudir en conférence Aaron **FISHER**.

Une fois le quitus obtenu pour le rapport moral et le rapport financier le bureau démissionne et nous procédons à l'élection du nouveau bureau, qui est plébiscité à l'unanimité.

Nous pouvons commencer la partie tours :

Armand **PORCELL** (président élu démocratiquement à vie) nous montre une version très convaincante « du spectateur coupe sur les As ». Puis il enchaîne sur un huile et l'eau très rapide, avec quelques surprises. Cette version est due au cerveau fertile d'Harry **LORAYNE**. Personnellement j'aime bien les effets clairs, directs et rapides. Lorsque nous en étions à parler du DVD de **LORAYNE**, Armand nous a montré quelques fioritures de rattrapages de paquets, sur le bord de la table (même des deux mains et les fermés), sur le bras,..etc.

Arno **NAIM-CASANOVA**, que nous sommes heureux de revoir parmi nous, nous montre une manière intéressante de justifier la repose des As sur un paquet. En fait il fait choisir une carte par Ange (QC) et la perd dans le paquet. Par un phénomène de persistance rétinienne elle apparaît par quatre fois à la place des As et est posée sur le tapis. A la fin Arno a bien quatre As, et la carte choisie apparaît face en l'air au milieu du jeu.

Philippe **FORMET** nous montre une très belle routine de corde et d'anneau. Très propre ! L'anneau s'enclave et se désenclave plusieurs fois de la corde. A la fin Philippe noue sa corde pour en faire un anneau parfait. Il jette l'anneau de métal sur cette dernière et on le voit s'enclaver en une fraction de seconde. Bravo !

Nicolas **ROCHE** prend la suite avec un jeu bleu et un jeu rouge. Jean-Marcel choisit le jeu bleu et arrête Nicolas au stop, sur le Six de Trèfle. Nicolas met cette carte bleue au milieu du jeu à tarots rouges. Il entoure ce dernier d'un gros élastique, puis il fait signer la carte de face du paquet. Grâce à son antenne extrasensorielle, le nom de la carte choisie apparaît sur la carte signée, et lorsqu'il étale le jeu on voit la carte choisie face en l'air !

Noel **FIGON** fait mélanger son jeu à Aline qui lui prête également sa bague. Ce dernier jugeant qu'elle n'est pas en or la jette violemment au fond de la salle... froid général ! Il lui donne à la place un magnifique porte clef qui clignote. Aline choisit une heure (7) et prend autant de cartes. Noel confectionne alors une horloge et devine l'heure. Puis il remet à Aline une jolie boîte en bois. Elle

l'ouvre avec la clef qui se trouve sur le porte-clefs clignotant et trouve à l'intérieur sa bague (ouf !). Mais également une prédiction qui s'avère être le nom de la carte qui se trouve à Sept heures !

Sébastien **MAGRANS** se lance dans une série de manipulations cartomagiques à un rythme plus que soutenu. C'est un tourbillon d'As, de Rois et de cartes choisies qui se retournent faces en l'air, faces en bas, qui changent de place, se transforment...etc...C'est très bon ! Mais très rapide. Juste un conseil Sébastien (bien que les conseillers ne soient jamais les payeurs), ralentis ton rythme de travail. Tu maîtrise ta technique, alors concentres-toi sur la gestuelle.

Ali **NOUIRA** donne son jeu de cartes à mélanger à Jean-Pierre. Puis il fait une, non deux, non trois prédictions qu'il pose sur la table. Et une quatrième qu'il met en poche. Jean-Pierre pense à une heure (4) et prend donc quatre cartes qu'il place dans sa poche. Ali confectionne une horloge et se retourne. Jean-Pierre (**EMERY**) en profite pour regarder la carte qui correspond à l'heure choisit, la retourne face en bas et ramasse les autres cartes. Ali devine alors la carte (AK). Il sort de sa poche la carte qu'il y avait mis, et c'est le *Quatre* de Pique (pour l'heure !). Il retourne alors les cartes de prédiction et il s'agit des trois autres As !!!

Ali demande maintenant à Jean-Pierre (le maître des clefs, pas l'autre il faut suivre !) de bien vouloir choisir une carte (9C). Il replace sa carte au milieu du jeu. Ali sort les quatre Rois qui se retournent un par un, faces en l'air. A la fin le Neuf de Cœur apparaît face en l'air, entre les Rois faces en bas.

Pour terminer Ali fait deux paquets et Jean-Pierre (oui, oui, c'est bien lui !) en choisit un. Ce qui permet à Aline de prendre l'autre. Jean-Pierre (ha ! ben c'est toujours le même !) distribue ses cartes une par une, faces en bas sur la table. Il s'arrête lorsque bon lui semble, retourne la carte face en l'air, reconstitue son paquet et recommence une fois de plus la procédure. Aline, fait la même chose avec le sien. A la fin Ali reconstitue le jeu, l'étale faces en l'air et prend les cartes qui sont au contact des cartes faces en l'air. Il s'agit des quatre Dames !

Jean-Marcel **ASSANTE** demande à Ange, notre maître des comptes (ben oui ! y'a que des maîtres chez nous !) de bien vouloir inscrire un nombre sur la calculatrice qu'il lui a prêté (456) de le multiplier par 2, d'y ajouter 26, de le diviser par 2 et de retrancher le nombre premier. Le résultat est 13. Jean-Marcel ouvre alors sa prédiction sur laquelle est inscrit en gros « Aujourd'hui nous sommes

vendredi 13 ! ». Joli entrée en matière.

Jean-Marcel prend alors les quatre As, les place faces en bas sur le tapis et met sur chaque un d'eux trois cartes. Les As disparaissent un par un. Jean-Marcel, notre maître des jeux de mots (oui, oui je sais, encore un ! Mais je vous avais prévenu.) décide de les transformer en Ascenseurs ou As en sœurs. Effectivement il retourne les cartes du paquet maître (tient lui aussi ?) et à la place du point central de l'As il y a le dessin d'une Sœur. Une belle version d'assemblée d'As revisitée par notre maître (oui, oui...) infographiste.

Puis Jean-Marcel, intarissable, nous montre quatre As. Il en fait choisir un et c'est le seul à avoir un dos bleu, les autres ayant un dos rouge.

Pour terminer il nous montre une version marante de la libération des spectateurs attachés par des lacets aux poignets. Rigolo d'écouter les commentaires, quand on n'a plus l'image !!!

Jean-Emmanuel **FRANZIS** me fait choisir une carte (7K). Il prend les quatre As qui se transforment un par un en Sept de Carreau.

Jean-Pierre (tient ça faisait longtemps ?) choisit une carte (JT). Jean-Emmanuel place deux cartes faces en l'air dans le jeu (10K et 10C) très éloignées l'une de l'autre. Lorsqu'il étale à nouveau le jeu, les deux Dix se sont rapprochés mystérieusement. Il rassemble le jeu, l'étale une dernière fois et là les deux Dix ne sont plus séparés que par une carte... il s'agit du Valet de Trèfle !

Puis il nous gratifie d'un très beau matrix et reverse matrix sans mouvements suspects et sans angles.

Ali revient, il prend quatre As qu'il place sur le tapis. Il fait choisir une carte à Jean-Pierre (mais que ferions nous sans lui ?) qu'il place au milieu des As (la carte bien sur ! Pas Jean-Pierre). Le Trois de Carreau disparaît des As pour réapparaître au milieu du paquet, et face en l'air s'il vous plait !

Ainsi s'achève la partie tours.

Petit rappel des réunions pour juin :

- 10 Juin réunion mensuelle.
- 17 Juin Conférence Alain IANNONE.
- 28 Juin Conférence Aaron FISHER

Le repas du mois de juillet sera organisé comme tous les ans par Ange **CUVELLO**. Contactez-le pour vous y inscrire. Peut-être une belle surprise nous attend pour ce jour là !