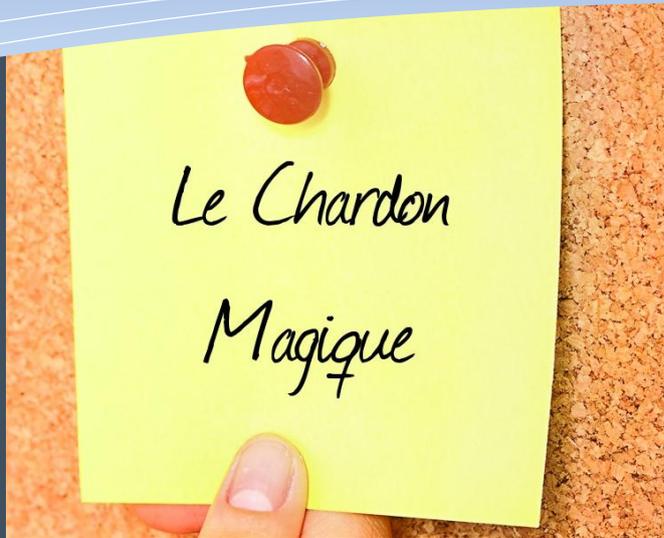


Janvier 2015
N° 156

La pensée du mois –
Alphonse de Lamartine

«*La critique est la
puissance des
impuissants.*»



Dans ce numéro

Edito
Portes d'or
Dossier
Vintage
Ludothèque



Vous avez une envie, une idée pour le congrès FFAP 2016 à Nancy.

Ecrivez nous sur :

ideenancy2016@gmail.com

C'est la crise, où va-t-on ? Non je ne parle pas des déficits de la France mais simplement de ce qu'on entend au sujet de la croisière qui a eu lieu en septembre dernier.

Soyons raisonnable les comptes de la croisière font apparaître un déficit de 30 000 euros ce n'est ni un gouffre abyssal, ni le trou de la sécu.

La FFAP est en capacité d'absorber ce déficit. Il reste 40000 euros de trésorerie et le prêt pour la maison de la FFAP est totalement remboursé. C'est d'ailleurs ce qui a été présenté lors du conseil fédéral de novembre.

La FFAP n'a rien à cacher, nous ne sommes plus dans cette époque (pas si lointaine d'ailleurs) où les choses étaient faites en catimini décidées autour d'un coin de table par 2 ou 3 personnes.

Savez-vous que chaque membre du conseil a accès aux comptes de congrès et peut vérifier tout ce qu'il veut en toute transparence ?

Non la FFAP n'arrête pas ses actions bien au contraire. Dans quelques mois il y aura un nouveau site, une soirée dédiée à la remise des prix des spectacles de l'année, la mise en place d'un brevet d'initiateur aux arts magiques, le retour des grades, la refonte des statuts, des actions au niveau des équipes de France, le maintien du chèque conférence pour les amicales, de nouveaux articles qui seront vendus dans la boutique.

La maison de la FFAP vient de s'équiper de rideaux et de projecteurs, d'autres travaux d'entretien sont prévus.

C'est la gestion rigoureuse exercée depuis des années et les efforts et conseils de chacun tant au niveau du bureau, du conseil et de l'AG de la FFAP qui en font une association solide et pérenne.

Un projet encore plus ambitieux est également à la réflexion pour ouvrir notre fédération à un plus grand nombre de passionnés de magie.

Le site web du congrès FFAP 2016 sera inauguré en mars prochain.

si vous voulez recevoir directement dans votre boîte mail le chardon magique, il suffit de demander d'être ajouté à la liste de diffusion à cerclemagiquedelorraine@gmail.com

A l'heure où des musées sur l'art magique ferment (celui de Jan Mad et celui de Nice), à l'heure où Arcane cesse sa parution après presque 40 années de parutions, la FFAP est là et encore plus présente et plus forte qu'avant.

Alors préparons-nous. Inscrivez-vous au congrès de Besançon et pour notre amicale préparons le 50ème congrès de 2016 à Nancy qui sera une belle fête.

Je reviens un instant sur nos examens FFAP qui ont eu lieu en novembre dernier. Bravo à Emilien Laragé, Elisée Goldschmidt, Jean-marc Kieffer et Clément Demangel qui ont réussi brillamment cette première étape. Je vous rappelle qu'ils auront une partie pratique à passer lors de notre soirée des IMEL (instants magiques en lorraine) le 5 juin prochain.

Quant à Denis Bastien, nous lui avons demandé de retravailler en vue de repasser l'examen en 2015. Nous avons mis en place un suivi pour qu'il puisse atteindre les critères demandés.

Pour finir, n'oublions pas que le 7 mars prochain auront lieu les 19ème Portes d'Or Magiques il reste encore des places, ne tardez pas.

Merci de prendre contact avec moi si vous voulez faire le concours ; les sélections seront connues dès la fin janvier.

Frédéric DENIS

Trisofite



N'avez-vous jamais rêvé d'avoir constamment un trou noir sur vous, ou une sorte de faille temporelle ? Alors venez découvrir cet homme qui a un des tatouages les plus surprenants qu'il nous ait été donné de voir.

Ca ne saute pas aux yeux de prime abord, mais ce que vous voyez sur les images est en fait le crâne d'un homme. Ce dernier a choisi de se faire tatouer une illusion d'optique sur le sommet de la tête, illusion qui donne l'impression que son crâne est totalement enfoncé et que le doigt qui se pose dessus s'engouffre dans un puits profond.

C'est très bien exécuté et fatalement, impressionnant et hypnotique. Ce chef-d'oeuvre a été créé par l'artiste Cory Ferguson.

Les Portes d'Or Magiques de Lorraine vous présentent la 19^{ème} Nuit de la magie – samedi 07 mars 2015

Le samedi 7 mars 2015 aura lieu le dîner spectacle annuel de l'association des Portes d'Or Magiques.

Nouveauté pour cette année : Notre concours de magie a été choisi pour être qualificatif pour les championnats de France.

Nous recevrons Tao Tran qui nous présentera une partie de son spectacle. Vous avez pu le voir notamment dans incroyable talent. Il mêle magie et arts mariaux. Comme à notre habitude nous vous proposerons plus de 2 heures de spectacle et les artistes se verront remettre le trophée 2015 des Portes d'Or Magiques.

De plus tout au long du repas vous aurez de la magie à votre table avec la participation de nombreux magiciens du cercle magique de Lorraine mais aussi de tout le Grand Est.

Le coût de cette soirée est de 53 euros pour les adultes et 43 euros pour les enfants jusqu' à 10 ans. Le prix comprend, le repas (apéritif et boissons compris) et le spectacle. Il y a 200 places mais sachez que chaque année nous refusons du monde. Alors n'attendez pas.



**La 19^{ème} nuit de la magie aura lieu le samedi 07 mars 2015
à partir de 19h dans le grand salon de l'Hôtel de ville de Nancy.
(Merci de remplir scrupuleusement et lisiblement le bulletin d'inscription ci dessous)**

INSCRIPTION PORTES D'OR MAGIQUES

OUI, Je souhaite m'inscrire au repas spectacle « 19^{ème} nuit de la Magie » du Samedi 07 mars 2015 à partir de 19 h.
(repas complet, apéritif et boisson compris, spectacle)

Je réserve : place (s) Adultes à 53 euros total
..... place (s) Enfants jusque 10 ans à 43 euros total Soit un montant total de euros

IMPORTANT : chèque à l'ordre des PORTES D'OR MAGIQUES

Nom Prénom Tél :

Adresse : Code Postal :

Ville : E. Mail :

Si possible être à la même table que :

(Dans la limite des places disponibles - tables de 10 personnes – le placement se fait en fonction de la date du paiement. Il faut donc que les personnes avec lesquelles vous souhaitez être s'inscrivent à la même période que vous). Au vu du déroulement de la soirée et de la durée de celle-ci, la présence d'enfants de moins de 7 ans est déconseillée.

Ce coupon ainsi que le règlement sont à envoyer si possible avant le 15 février 2015 à :

Jean DENIS – 91bis Chemin de la poste – 54840 VELAINES EN HAYE - Mail : Portesdor@gmail.com

Portes d'Or

Il reste des places pour le concours des 19^{ème} Portes d'Or Magiques le 7 mars prochain à Nancy.

Ce concours est qualificatif pour les championnats de France de magie FFAP de Besançon.

Cela veut dire que le vainqueur du concours des Portes d'Or sera, s'il le souhaite, directement qualifié et n'aura pas à passer par le comité de sélection. Comme nous sélectionnons pour notre concours uniquement 5 ou 6 candidats toutes catégories confondues, cela donne plus de chance pour pouvoir se qualifier (par rapport à la sélection nationale qui se fait sur 50 candidatures environ)

De plus des prix en numéraire sont donnés pour les 3 premiers lauréats (400 pour le 1er, 200 pour le 2ème et 100 pour le 3ème).

Faire un concours régional ne peut être que bénéfique. (Moins de candidats donc plus de chance se qualifier et de remporter un prix, moins de stress qu'un concours national, une notation moins sévère, des conseils personnalisés, un suivi avant, pendant et après le concours)

Les candidats passés par Nancy se souviennent l'accueil du public, de la disponibilité de notre équipe et de notre organisation.

Merci de faire passer ce message à vos connaissances magiques, n'hésitez pas à nous appeler (0662398567) si vous souhaitez avoir le bulletin d'inscription ou d'autre infos. Nous souhaitons clore les inscriptions d'ici la fin janvier.

Merci
L'équipe d'organisation



Conférence inédite et exceptionnelle par TAO

**Dimanche 8 mars 2015 à 15h
Domaine de l'Asnée,
11 Rue de Laxou à Villers les Nancy**

La conférence est incluse dans votre cotisation si vous faites partie du cercle magique de Lorraine.

Sinon :

- Non-membres de l'amicale le tarif est de 20 euros.
- Membres FFAP d'une autre région tarif 15 euros



Voici une nouvelle rubrique que vous retrouverez régulièrement dans notre journal. Elle s'intitule « Vintage » ou comment redécouvrir des merveilles avec des idées, des tours, des principes qui font partie du patrimoine magique et qui souvent ont été oubliées.

Descriptif :

Le magicien demande au spectateur de penser à n'importe quelle carte à jouer. Il affirme qu'il peut, par la seule force de sa pensée, nommer cette carte librement choisie.

Le magicien se concentre et affirme avec certitude que la carte du spectateur se nomme Oscar.

Les spectateurs restent perplexes et pensent que c'est une plaisanterie car aucune carte à jouer ne s'appelle Oscar...

Pour prouver ce qu'il dit le magicien demande au spectateur de nommer sa carte (nous prendrons par exemple le dix de cœur).

Le magicien affirme, à nouveau, au grand étonnement du spectateur que cette carte se nomme bien Oscar !

Les spectateurs demandent alors une explication.

Le magicien se propose de prouver ce qu'il affirme.

Il sort alors de sa poche un jeu de carte et expose leurs dos.

Curieusement, sur chacun des dos est marqué un prénom différent, tel que Jean, Jacques, Paul, Sophie,...

Tout en montrant les cartes recto-verso, il explique qu'à chaque carte est associé un prénom, le dix de trèfle pour Jacques, le valet de carreau pour Paul, etc.

Le magicien recherche la carte alors pensée par le spectateur (le dix de cœur). Il sort la carte du jeu et la retourne.

Sous les yeux ébahis des spectateurs le nom inscrit au dos du dix de cœur est bien Oscar !!!

Ce tour de carte paraît impossible et apparaît comme une prouesse mentale !

Le magicien range le jeu dans sa poche ; il est reset (prêt pour la table suivante) automatiquement.

Il n'y a pas de roughing fluid et le tour est quasi automatique.

C'est un tour exceptionnel, à toujours avoir sur soi !

Fort impact sur le public !

Ce tour est réellement impressionnant et constitue une excellente expérience mentale pleine d'humour.

Un tour d'entrée idéal pour les mentalistes !

Préparations et explications :

Vous recevez, en plus de cette explication deux jeux de cartes tout à fait ordinaires.

Prenez le premier jeu, ouvrez-le, retirez les jokers, et faites deux paquets de cartes.

Dans le premier paquet, vous disposerez toutes les cartes « piques » et toutes les cartes « cœurs ».

Et dans l'autre paquet, tous les « trèfles » et tous les « carreaux ».

Le premier paquet contient donc les piques et les cœurs (mélangez bien ce paquet).

Le second paquet contient les trèfles et les carreaux (mélangez bien ce paquet).

Sur le dos de toutes les cartes du premier paquet (les piques et les cœurs), vous inscrivez le même prénom « Oscar ».



Toutes les cartes piques et cœurs possèdent donc le même prénom Oscar inscrit sur leurs dos respectifs.

Sur le dos des cartes du deuxième paquet (les trèfles et les carreaux), vous inscrivez des prénoms complètement différents, Pierre, Paul, Jacques, etc.

Toutes les cartes trèfles et carreaux possèdent donc des prénoms différents.

Placez le second paquet, face en bas, sur le premier paquet face en bas.

Si vous tenez le jeu de cartes faces en bas, à partir du dessus vous devez avoir vingt six cartes avec des prénoms différents suivies de vingt six cartes avec le prénom Oscar.

Remettez ce jeu dans son étui : Jeu numéro un.

Faites la même chose avec le second jeu de cartes mais en inversant les deux paquets.

Premier paquet : Au dos des piques et des cœurs, vous inscrivez des prénoms différents.

Second paquet : Au dos des trèfles et des carreaux, vous inscrivez le même prénom Oscar.

Attention ! Remettez le premier paquet face en bas sur le second paquet, face en bas.

Si vous tenez ce jeu de cartes faces en bas, comme précédemment, vous devez avoir vingt six cartes avec des prénoms différents, suivies de vingt six cartes avec le prénom « Oscar ».

Remettez ce jeu dans son étui : Jeu numéro deux.

Préparations :

Placez le jeu numéro un, contenant tous les piques et les cœurs aux dos marqués Oscar, dans votre poche droite.

Placez le jeu numéro deux contenant tous les trèfles et les carreaux aux dos marqués Oscar, dans votre poche gauche.

La position des jeux est simple à retenir en pensant à l'ordre traditionnel : pique-cœur, trèfle-carreaux (piqueur-tricard).

Routine :

Demandez au spectateur de penser à une carte.

Insistez bien sur le fait qu'il ne doit que penser à sa carte et ne pas dire son nom à haute voix.

Annoncez que vous êtes capable de nommer cette carte et affirmez que sa carte se nomme Oscar.

Laissez planer le suspens, et attendez que le spectateur vous demande ce que cela signifie.

Demandez seulement maintenant au spectateur le nom de sa carte pensée.

Rappelez-lui, à cet instant, que vous avez révélé le prénom « Oscar », avant même qu'il ne vous dise le nom de sa carte.

Lorsque le spectateur vous dévoile sa carte, retenez bien sa couleur (pique, cœur, trèfle ou carreau).

Si le spectateur a pensé à une carte « pique » ou « cœur », sortez le premier jeu de votre poche droite.

Si le spectateur a pensée à une carte « trèfle » ou « carreau », sortez le second jeu de votre poche gauche.

Ouvrez le jeu et tenez-le face en l'air et montrez que c'est un jeu normal en l'éventailant entre vos doigts.

N'attirez pas l'attention des spectateurs sur le fait qu'il y est tous les piques et les

Virilage

cœurs d'un côté et tous les trèfles et les carreaux de l'autre.

Refermez le paquet et reprenez-le face en bas.

Expliquez que chaque carte possède un prénom inscrit sur son dos.

Joignez la parole au geste, et montrez le premier prénom (quelconque) sur le dos de la première carte.

Retournez celle-ci pour découvrir qu'elle correspond bien à une carte.

Faites de même avec la seconde, puis la troisième,...

Continuez en accélérant la cadence, de plus en plus vite.

Attention ! Ne dépassez pas la vingt-cinquième carte, bien sûr !!!

Arrêtez-vous et redemandez (comme si vous l'aviez oublié), le nom de la carte pensée par le spectateur.

Retournez le jeu face en l'air et cherchez sa carte qui se trouve forcément dans la première partie du paquet.

Dévoilez son prénom. C'est bien Oscar ! La lecture de pensée s'est avérée correcte au grand étonnement du public.

Quelques réflexions complémentaires :

Cette routine qui fait pratiquement partie du patrimoine magique a inspiré bon nombre de créateurs.

On peut citer notamment la routine « Détour de force » de John Bannon ou la routine « Nomen Omen » de chez Camirand. Academy of Magic, dans le même esprit.

On peut citer aussi des tours plus actuels comme « Trilogy » ou « Cataclysm ».

Vous trouverez certainement bon nombre d'inspirations pour développer votre propre routine.

La Version « Oscar », telle qu'elle vous est proposée, a un petit côté humoristique vite effacée avec l'impact de la routine.

Si vous cherchez une mise en scène plus magique, voici une autre présentation :

Au lieu de mettre le prénom « Oscar », mettez votre propre prénom.

Dites au spectateur d'imaginer un jeu de carte (comme pour le Brainwave) et de retirer cette carte de ce jeu imaginaire.

Dites que pour être sûr que c'est bien la carte qu'il a choisi, vous allez noter votre prénom au dos de celle-ci.

Faites semblant d'inscrire dans l'air, votre prénom.

Dites : « Pensez-vous qu'il soit possible de ramener ce jeu dans la réalité ? Quelle est le nom de votre carte ? »

Finissez la routine en révélant le jeu et la carte marqué par votre prénom.

Vous pouvez utiliser n'importe quel prénom, bien sûr !

Lors d'un mariage, c'est l'occasion de marquer le prénom de la mariée.

Lors d'un séminaire ou d'une promotion d'entreprise, de marquer le nom de la société.

Dans le cas d'un prénom particulier, éviter les noms des figures des cartes (rois, dames, valets) qui peuvent porter à confusion, comme le prénom « Robert ».

Ce tour de mentalisme est un véritable petit bijou pour celui qui sait le jouer théâtralement.

Cet effet est l'ancêtre de nombreux effets tel « Cataclysm » ou « Trilogy ». Son principe de base est un pilier essentiel des tours de magie mentale.

Dossier

Si comme l'a dit Paul Claudel "l'œil écoute", c'est forcément que l'oreille regarde. On ne saurait donc parler de musique Live sans parler lumières, d'où cet article sur le plus silencieux des instruments : l'éclairage...

Quelle est la différence entre un album studio et un concert de Pink Floyd ? Voilà bien une question à laquelle il n'est pas facile de répondre. D'aucuns diront que la musique diffère de l'un à l'autre, et c'est vrai que les soirs de folie, David Gilmour peut sans crier gare métamorphoser un de ses solos sur scène : jouer 2 blanches à la place d'une ronde, par exemple, histoire de réveiller le premier rang... Pour le reste, force est de constater que les différences sont rares. Alors, oui, il y a plus de monde au concert que dans votre salon, et le son craché par les murs d'enceintes est autrement plus massif que celui de votre mini-chaîne Hi-Fi, mais globalement, ce n'est pas sur ces détails qu'on peut vraiment distinguer le concert du CD. Côté visuel en revanche, la différence est plus nette car si le disque ne flatte que vos oreilles, le concert vous en met, quant à lui, plein la rétine ! Tapis brumeux traversés de lasers, faisceaux traçant leur chemin au travers de volutes multicolores, éclairs pourpres, flashes orangés, motifs et volumes évoluant au rythme de la musique : un concert de Pink Floyd se regarde autant qu'il s'écoute...

Et à bien y penser, la chose ne vaut pas que pour les concerts de Pink Floyd mais pour n'importe quel événement car, avec la sono et le DJ bien sûr, c'est encore l'éclairage qui va faire la différence entre une pendaison de crémaillère dans un petit 2 pièces et une party géante dans une usine désaffectée. Bref, bien qu'il ne produise aucun son, l'éclairage est un élément capital en Live et il était temps qu'AudioFanzine s'intéresse un peu plus à son cas. Pour ce faire, je laisse d'ailleurs la parole aux vrais éclairagistes, ces hommes de l'ombre qui font la lumière et qui ont pour nom Clowny et Jomolaser...

Los Teignos

Le rôle de l'éclairage

Lors d'un spectacle, dans le cas d'un éclairage de scène, l'éclairage doit mettre en valeur le ou les artistes. C'est son rôle principal. S'il ne le fait pas, l'éclairagiste n'aura pas bien fait son travail.

Ensuite, il doit également créer une ambiance. Un spectacle doit rester un événement "magique" dans l'esprit du public. Si on ne fait pas la différence entre 6 néons alignés au plafond, et une demi-douzaine de PAR ou de lyres, vous aurez peut être éclairé l'artiste, mais vous n'aurez rien créé de magique. C'est là que se situe tout l'art et la technique de l'éclairagiste, qui doit agir sur ces deux paramètres qui peuvent parfois se montrer assez contradictoires.

L'éclairage de soirée, quant à lui, n'a pas le même but. Son rôle principal est la création de l'ambiance. C'est son unique objectif.

Là encore, il doit créer quelque chose de magique, participer à l'atmosphère, retranscrire l'émotion musicale de l'instant et inviter à la danse. L'éclairagiste, souvent appelé Light Jockey pour ce type de travail, doit là encore trouver sa place et apporter par sa mise en lumière, un dépaysement et un accompagnement du public.

Ceci étant posé, l'éclairage, c'est aussi une terminologie. Avant et de détailler le matériel par les sculpteurs de lumière, il convient donc de passer en revue l'essentiel de leur vocabulaire...

Vocabulaire de l'éclairage

Automatique / Asservi / Robotisé : Projecteur d'éclairage fixe ou mobile dont les fonctions sont motorisées et télécommandables à distance. Ex. : lyre, scanner, projecteur changeur de couleurs, etc...

Bloc de puissance / Gradateur : Appareil chargé de distribuer le courant électrique dans les projecteurs traditionnels via un certain nombre de circuits. Le gradateur permet de faire varier de 0 à 100% le niveau de chaque circuit individuellement. Il est contrôlé à partir de la console lumière qui permet à l'éclairagiste de choisir, programmer, envoyer les circuits souhaités en fonction du spectacle. Concrètement, on peut dire qu'il va transformer le signal DMX en intensité de courant électrique.

Brouillard : Le brouillard est une fumée dont les particules, plus fines que leurs homologues de la fumée classique, permettent une diffusion plus légère et homogène.

Canal (~ DMX) : l'un des 512 canaux de la trame DMX. (nous y reviendrons).

Chaser (anglais) : Une chaser un programme de plusieurs pas qui s'enchaînent (nous y reviendrons).

Colorimétrie : La colorimétrie, en éclairage de spectacle, c'est l'indication de la température de couleur, qui va correspondre à différentes nuances d'une couleur de base selon différents facteurs (dont les propriétés des lampes). Cette température est noté en degré Kelvin (°K.). En règle générale, ce terme technique c'est juste le calcul de la longueur d'onde d'une couleur.

Contre (à ~) : Ensemble des projecteurs disposés à contre jour du public.. Souvent à l'arrière des artistes, orientés vers la salle.

Cour (a~) : Désigne le côté gauche de la scène lorsque l'on se place sur celle-ci en regardant le public. Pour le public, c'est le côté droit.

Dip-Switch : C'est un des moyens de donner une adresse à un appareil DMX qui est en pourvu. Il est en "concurrence" avec l'écran digital déroulant (nous y reviendrons).

DMX : Le DMX 512 est un signal de commande numérique qui permet de faire passer dans un seul câble 512 canaux d'informations. Ces informations comportent chacune 255 niveaux (de 0 à 255 = de 0 à 100%). Chaque projecteur utilise un certain nombre de ces canaux, correspondant chacun à une fonction ou à un paramètre spécifique (nous y reviendrons).

Etat lumineux : voir "scène".

Face (de ~) (à la ~) : Ensemble des projecteurs utilisés pour éclairer les artistes ou la scène et disposés à partir de la salle ou de l'avant scène et orientés droits vers le plateau.

Filtre : Il sert à coloriser le faisceau d'un projecteur en filtrant certaines longueurs d'ondes et en en laissant passer d'autres. Deux types de filtres les plus courants :
La "gélatine", un film souple et coloré utilisé généralement sur les projecteurs traditionnels par simple positionnement devant ceux-ci.

Les filtres dichroïques : des filtres de verres teintés par un procédé spécial qui permet d'obtenir des couleurs particulièrement pures et peu altérables.

Frost : flou (filtre (gélatine ou verre traité) permettant de donner un aspect flou sur un faisceau net et focalisé.

Dossier

Gobo : Les gobos sont des pièces de métal perforées qui laissent passer la lumière par endroit, créant ainsi des formes, dessins, logos, etc. Ces pièces, convenablement focalisées par le système optique d'un projecteur approprié, permettent donc la projection de ces images.

L'utilisation d'un gobo permet également de modifier l'aspect volumétrique d'un faisceau de lumière et de lui donner une "forme" découpée dans l'espace, depuis son émission jusqu'à son impact sur une surface. Il existe de nombreux types de gobos pour de nombreux types de projecteurs, en métal, en verre, coloré ou non. Précisons que les gobos ont également différentes tailles normalisées.

Jardin (a ~) : Désigne le côté droit quand vous êtes sur scène et que vous regardez le public. Pour le public, il s'agit du côté gauche.

Lampe / ampoule : La lampe est la source de lumière de tout projecteur. Il existe 2 grandes familles de lampes utilisées dans le spectacle, les lampes halogène, et les lampes à décharge :

La lampe halogène ne nécessite pas d'amorçage. Elle est économique (à l'achat) et coûteuse (sur le long terme), c'est pourquoi on la retrouve dans de nombreux projecteurs abordables (pas forcément bas de gamme). Ses inconvénients sont sa couleur, légèrement jaune, sa durée de vie plus courte que celle de la lampe à décharge (c'est pourquoi elle est coûteuse, il faut souvent la changer au bout de 50, 100 ou 300 heures d'utilisation suivant les modèles) ainsi que son rendement lumière bien moindre (environ 25 lumens par Watt).

Par rapport à une lampe halogène, **la lampe à décharge** produit une couleur plus blanche (lumière du jour) et plus lumineuse, à puissance égale (environ 85 lumens par Watt). Elle nécessite un système d'alimentation avec ballast et amorçeur. La lampe à décharge est plus économique que la lampe halogène sur le long terme, grâce à sa durée de vie supérieure et un rapport lumière / prix plus avantageux.. De nombreux types de lampes à décharge sont couramment utilisés en éclairage scénique : HMI, MSR, MSD, HTI, etc...

MàF / MàB : Abréviation de Machine à Fumée et de Machine à Brouillard.

Noir : Le terme de noir désigne un état de l'éclairage sur scène, c'est un effet précis. Un peu comme le black-out en discothèque (à la fin d'un morceau, sur un effet, fondu au noir, etc...).

Noir salle : Le terme de noir salle désigne l'état de l'éclairage en salle. Le noir salle est lancé avant le commencement du spectacle. C'est l'extinction des lumières en salle.

Ouverture (angle) : l'ouverture c'est le coefficient d'évasement d'un faisceau de lumière par rapport à sa source. Certains projecteurs ont une ouverture fixe et déterminée, d'autres permettent un réglage permettant de la faire varier. Plus l'ouverture est grande, plus le faisceau sera large à une distance égale.

Pan : Réglage d'un projecteur sur le plan horizontal. C'est un réglage manuel pour un projecteur traditionnel ou une orientation pour un projecteur asservi (miroir ou lyre). Aussi appelé X ou site.

PAR : Parabolic Aluminized Reflector. Projecteur très simplement constitué d'un cylindre d'aluminium dont le système optique tient uniquement dans la constitution

Dossier

de son ampoule, à laquelle sont intégrés un réflecteur et une lentille qui donne ses propriétés au faisceau. Il en existe dans plusieurs formats avec différents types de lampes (PAR 64, PAR 56, PAR 16, etc...)

Pas : Un pas (ou step, qui signifie étape en anglais), désigne un état lumineux (un certain réglage de l'ensemble des paramètres de chaque projecteur de la scène) faisant partie d'un programme de plusieurs pas (chaser). On rencontre ce terme lors de la programmation lumière d'un chaser (nous y reviendrons).

Plan de feux : Plan désignant la position, l'orientation et le réglage des projecteurs sur une scène. Il est utilisé par les techniciens pour le montage du matériel.

Scène : Dans une programmation, une scène est une position et un réglage précis de l'ensemble des projecteurs. On l'appelle également "état lumineux". Une scène peut simplement être une mémoire unique ou faire partie d'un chaser (elle est à ce moment à considérer comme un "pas").

Scroller ("Changeur de couleur » ou « changeur") : A ne pas confondre avec le projecteur changeur de couleur qui est un projecteur asservi, le Scroller est un appareil se fixant à la place du porte filtre d'un projecteur traditionnel. Il permet, par un mode d'asservissement, de contrôler un système d'enrouleur de différentes gélamines dont le positionnement dans le faisceau est mémorisable.

Spot : C'est l'impact du rayon d'un projecteur sur une surface (surtout utilisé pour des projecteurs optique type découpe, poursuites ou asservis à effet).

Tilt : Réglage d'un projecteur sur le plan vertical. C'est un réglage manuel pour un projecteur traditionnel ou une orientation pour un projecteur asservi (miroir ou lyre). Aussi appelé Y ou Azimut.

Traditionnel, Trad : Ce terme regroupe l'ensemble des projecteurs fixes et non motorisés dont le fonctionnement est assuré par une simple mise sous tension. Les PAR, les PC...

XLR : Connecteur généralement utilisé en éclairage pour le raccordement du signal DMX. Il en existe différents types, les plus courants étant les 5 points et les 3 points, ainsi que les 4 points pour certains scrollers

Praticable, pratos : Élément de scène modulable, il en existe de différentes tailles, le plus courant étant les 2m par 1m, ainsi que les 1m par 1m.

Splitter DMX : Appareil servant à multiplier un signal DMX entrant en plusieurs lignes sortantes. C'est une sorte de multiprise DMX. Il permet de simplifier grandement le câblage d'une installation, notamment dans le cas où les projecteurs sont dispersés.

Multiplexeur : Appareil permettant de transformer un signal 0/10V en signal DMX.

Démultiplexeur, démux' : Appareil permettant de transformer un signal DMX en signal analogique 0/10V.

Mergeur DMX : Appareil permettant de mélanger 2 signaux DMX en un. Très utile lorsque 2 consoles sont utilisées.

Elingue : Câble en acier équipé d'une boucle à chaque bout ainsi que d'un mousqueton ou d'une manille. Il existe 2 types d'élingues :

Elingue de sécurité : son rôle est d'empêcher la chute d'un appareil en cas de défaillance du système d'accroche principal. L'élingue de sécurité est obligatoire.

Elingue de levage : utilisé pour le levage de charge, elle est similaire à l'élingue de sécurité mais accepte des charges plus importantes grâce à son diamètre plus gros.

Tape (anglais) : Adhésif. Il y en a 2 types très prisés dans l'évènementiel :

Le gaffer, gaff', gaffa : Cet adhésif connu pour sa polyvalence dispose d'un fort pouvoir d'adhérence et ne laisse aucun résidu de colle sur les surfaces. Sa structure toilée permet de le déchirer très facilement sans outils. Il en existe de tous types et de toutes les couleurs, c'est LE scotch du spectacle. Il est utilisé pour la fixation de câbles, d'accessoires, de tissus, pour la réalisation de passages de câbles, pour repérer des positions sur scène...

Le barnier : Cet adhésif est un isolant électrique (scotch d'électricien), il est utilisé dans l'évènementiel pour le pliage des câbles ainsi pour les fixer proprement sur une structure (la ou sa petite taille est un atout). Il dispose d'un fort pouvoir d'adhérence, mais a tendance à laisser des résidus de colle (notamment dans le cas d'un contact prolongé), et ne se déchire pas aussi facilement que le gaffer.

Conduite : La conduite est un document papier regroupant l'ensemble des effets lumière d'un spectacle dans l'ordre chronologique. Elle permet au pupitreur de savoir exactement quel effet envoyer et à quel moment.

P17 : Type de prise. Les P17 sont utilisées pour des intensités de courant de 16 à 125 ampères, aussi bien en monophasé qu'en triphasé et en tétrapolaire.

PC16 : Abréviations de « Prise Classique 16 ampères ».

Multipaire : Câble multiconducteur permettant de regrouper plusieurs ralonges électriques en un seul câble. Un multipaire complet se compose généralement d'un fouet mâle (aussi appelé éclaté ou épanoui), du multipaire, puis d'un boîtier de scène (aussi appelé patch) ou d'un fouet femelle. Le multipaire utilise des connectiques spécifiques de type Harting ou Socapex. À noter qu'une autre version de multipaire Harting (avec des contacts plus petits) est utilisée en son.

ACL : Abréviations de « AirCraft Lamp », qui signifie lampe pour avion. Les lampes ACL se caractérisent par une tension de 28 volts et un faisceau très serré (entre 7 et 11°). Elles sont utilisées par 8 (2 groupes de 4), câblées en série (8 x 28 = environ 220 volts). Disponibles aux formats PAR36 et PAR64, elles consomment 250 ou 600w selon les modèles et ont une durée de vie très limitée (de 25 à 100 heures max).

CPxx : Désigne l'ouverture des lampes de PAR64. Les plus répandus sont les CP60 (serré), CP61 (medium) et CP62 (large).

Gélatine : voir Filtre.

Embase lourde : plaque en acier d'environ 80cm de diamètre et équipée de demi manchons, elle permet de fixer une structure triangulaire ou carrée à la verticale (totem). Son poids important (de 60 à 80Kg selon les modèles) maintient la structure en place en toute sécurité.

Totem : Ensemble composé d'une embase lourde, d'un ou plusieurs éléments de structure, et d'une embase légère permettant l'installation d'une lyre au sommet.



Bonjour à tous,

Je suis très heureux de vous retrouver dans le Chardon Magique pour cette nouvelle année 2015.

J'ai sélectionné pour vous des expériences inédites d'hypnose extraites du livre "LA MAGIE DU CORPS" de John Fisher que vous retrouverez en guise de fil rouge dans le Chardon Magique de cette année.

Je profite également de cette introduction pour vous souhaiter une excellente année 2015 !

Je vous demanderais maintenant de ne pas penser à l'AS DE CŒUR !

Et pourtant, en lisant la phrase ci-dessus, votre imaginaire n'a pas pu s'empêcher de visualiser l'As de Cœur ! L'inconscient ne comprend pas la négation de la phrase, de ce fait, il accepte la suggestion ; c'est le début de l'hypnose qui repose sur le principe de faire accepter les choses à son subconscient par l'étonnant pouvoir de la suggestion !

Et maintenant, vos paupières deviennent de plus en plus lourdes...
Lisez ma rubrique ! Je le veux !

Très Magicalement, Ludovic VERONA

Expérience : l'autosuggestion sur le système nerveux parasympathique
(John Fisher "LA MAGIE DU CORPS")

Mettez-vous en face d'un volontaire et tenez son poignet gauche avec votre main droite et son poignet droit avec votre main gauche, en mettant les doigts discrètement à l'endroit où vous sentez battre son pouls.

Lorsque vous serez accordé au rythme régulier de ses pulsations, demandez au sujet de penser intensément à l'un de ses bras, le droit ou le gauche.

Dès qu'il le fait, et à son grand étonnement, vous levez le bras correspondant.

Quel que soit le bras qu'il a choisi, le pouls dans le poignet de celui-ci ralentira d'abord pour battre plus vite, alors que le rythme des pulsations dans l'autre poignet n'accusera aucun changement.

Si les deux pouls manifestent des signes de perturbations, cela signifie que le sujet n'arrive pas à se décider en faveur d'un bras ou de l'autre, ce que vous lui annoncerez à sa grande surprise.

Vous pouvez recommencer cette expérience autant de fois que vous le voudrez, à condition toutefois de veiller à ce que le sujet ait l'esprit libre avant chaque nouvel essai, et qu'il ne pense à l'un de ses bras qu'au moment où vous le lui direz.

Il va de soi qu'il faut que vous attendiez que le rythme de ses pulsations redevienne régulier avant de faire un nouvel essai.



CERCLE MAGIQUE ROBERT HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE

Président d'honneur : Jean DENIS
Jean.denis.magie@gmail.com

Président : Dominique HEISSAT
14 rue de Buttel 54270 ESSEY LES NANCY
Tel : 03 83 20 80 37 - domheissat@gmail.com

Trésorier : Frédéric DENIS / 06 62 39 85 67
cerclemagiquedelorraine@gmail.com

Secrétaire : Gérard CROUZIER /
gmc.crouzier@libertysurf.fr

Responsables sections

Nancy: Pascal BOUCHE : Pascal.bouche2@libertysurf.fr
Moselle : Régis STANISLAWSKI : chaudrack@aol.com
Laxou : Cyril LAMY : cyril.lamy@gmail.com

Webmaster : Kris Carol / 06 13 54 75 42 / KrisCarol@live.fr

Site du cercle : www.planetmagie.com

DATES A RETENIR POUR LES MAGICIENS DE LORRAINE

Février

Samedi 14 LAXOU : à partir de 14h CILM (24 rue de la Meuse)
Jeudi 26 NANCY : à partir de 20h30 lieu à définir
Vendredi 27 METZ : à partir de 20h30 5-7 rue Perrat à Metz

Mars

Samedi 7 : 19^{ème} portes d'or Magiques
Dimanche 8 : Conférence Tao – 15h domaine de l'Asnée – 11
rue de Laxou à Villers les Nancy
Jeudi 26 NANCY : à partir de 20h30 lieu à définir
Vendredi 27 METZ : à partir de 20h30 lieu à définir

Les réunions sont ouvertes aux membres à jour de cotisation.

COMITE DE REDACTION DE CE NUMERO

Chardon réalisé et mis en page par : Frédéric Denis

Ont collaboré à ce N° : Ludovic Verona, Antoine Salembier

Relecture : Fabienne, Bernadette **Photos :** Ludo, Jean Denis,