JOURNAL DU CERCLE MAGIQUE
ROBERT HOUDIN & JULES DHOTEL
DE LORRAINE

Février 2015
N° 157

Le Chardon Magique

Dans ce numéro

Edito
Portes d'or
Dossier
Vintage
Ludothèque

La pensée du mois – Dudley Field Malone

«Je n'ai jamais rien appris d'une personne qui était d'accord avec moi »

Edito

Il y a de quoi rire… ou pas…

Je m'amuse à lire ici ou là des articles, des interventions, des posts ou des mails où les auteurs essayent d'entretenir le fantasme que leur avis est gênant pour ceux qui les lisent.
Au sein de la FFAP ces écrits sont souvent nombreux :

- **« Je sais, mes questions dérangent »**
- **« quelle est la volonté du bureau de la FFAP de ne pas répondre à mes interrogations »**
- **« les réponses données ne me conviennent pas, vous avez sûrement quelque chose à cacher »**
- **« je suis celui qui dérange mais beaucoup pensent comme moi »**
- **Etc…**

Le problème est qu'on a beau répondre par mail, de vive voix, sur des forums, par des articles ou autres newsletters ces personnes quoi qu'il en soit, diront soit qu'on n'a pas répondu, soit pas totalement soit que les réponses ne leur vont pas.
Alors que faire ?
Et bien rien !!!!
Ce n'est pas moi qui le dit mais les spécialistes. Il y a tout une frange de personnes qui de toute façon ne croiront pas ce que vous leur dites ou tourneront à leur cause vos réponses.
Ils rechercheront des signes, des phrases qui viendront agrémenter leur théorie délirante. Ils vous prêteront des intentions cachées et forcément malsaines. Leur discours n'apporte jamais d'explications mais toujours des interprétations qui ne reposent sur aucune enquête réelle et sérieuse.
Et tous les nouveaux éléments donnés ne font que renforcer leur théorie.

Vous avez une envie, une idée pour le congrès FFAP 2016 à Nancy.
Ecrivez nous sur :

ideenancy2016@gmail.com

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

Dans leur théorie, on ne connaît ni l'objet du mal, ni ses parties-prenantes. Mais on sait qu'il y a une méchante conspiration responsable de tout.
En recherchant systématiquement une intention délibérer de nuire, ils se créent une vérité qui est la leur.

Face à la complexité des situations qui nous échappe de plus en plus, il n'est pas étonnant que ces façons de pensées trouvent tant d'amateurs bien qu'elle soit, malheureusement, le refuge de l'ignorance.

Mais rassurez-vous on est tous, moi le premier, plus ou moins régulièrement dans cet état d'esprit.

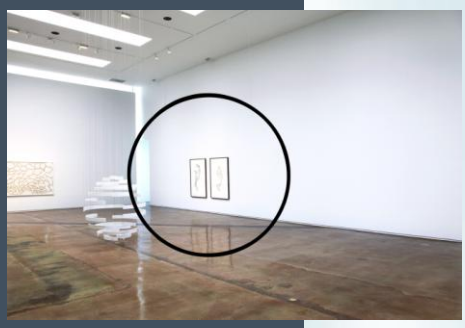
Cela ne doit pas nous empêcher d'avancer et de donner le meilleur de soi-même pour nos clubs, notre fédération ou tout simplement notre vie.
Il suffit, peut-être, juste parfois, d'écouter, de comprendre et de croire ce qu'on vous dit.

Essayez… et vous vous sentirez sûrement mieux.

Frédéric DENIS

Insolite

Dans cette vidéo, vous verrez un automate magique assez étonnant.
https://m.youtube.com/watch?v=m9daxtL90XY
Vous aurez plus d'info sur
http://www.helldorff.se/automatacabinett.html



Regardez cette vidéo : http://youtu.be/xZPG8HQ5Kr0 .: une illusion visuelle très intéressante qui s'intitule Squaring the circle réalisée par Troika (voici le lien de la galerie http://www.kohngallery.com/troika/)

Les Portes d'Or Magiques de Lorraine vous présentent

la 19ème 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 même 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 19ème 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 « 19ème 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 VELAINE EN HAYE - Mail : Portesdor@gmail.com

JOURNAL DU CERCLE MAGIQUE
ROBERT HOUDIN & JULES DHOTEL
DE LORRAINE

Portes d'or

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**

Congrès nancy 2016

Fin janvier l'équipe » marchands » s'est réunie pour travailler sur la foire aux trucs du congrès FFAP Nancy 2016.
La foire aux trucs est le poumon du congrès. Elle doit être conviviale et animée.
Guy est responsable de ce groupe. Il est accompagné par Clément et Kris.
De plus Mickael et Elodie Chatelain nous aident également.
Avec Kris cela fait 2 marchands qui ont pour but premier la satisfaction de leurs collègues.
Au programme de cette réunion : les caractéristiques d'une foire aux trucs, les espaces qui lui seront dédiées, la commercialisation des stands, l'animation…

1200 mètres carrés seront dédiés à la foire aux trucs

Vintage

par Antoine Salembier

Voici la rubrique « 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 présente un jeu de cartes un peu spécial. En effet toutes les cartes à jouer sont perforées dans un coin.
Le jeu peut être ainsi emprisonné par un cadenas et évite toute possible évasion de carte.
Le magicien fait choisir une carte au spectateur qui la remet dans le jeu.
Le spectateur mélange copieusement. Sa carte est complètement perdue au centre du paquet !
Le magicien donne un petit cadenas au spectateur afin d'emprisonner lui-même l'ensemble des cartes.
Toutes les cartes du jeu sont maintenant bouclées par ce cadenas inviolable.
Le spectateur gardera la clef jusqu'à la fin de la routine.
Dans de telles conditions, il est strictement impossible qu'une carte puisse sortir du jeu sans être déchirée.
Le magicien effeuille le jeu de cartes cadenassé pour vérifiée à nouveau que la carte choisie par le spectateur se trouve encore dans le paquet scellé.
Malgré toutes ces conditions exceptionnelles, la carte choisie disparaît du jeu et se retrouve dans la poche du magicien…

Préparations et explications :

Vous avez besoin d'un jeu de cartes à jouer un peu spécial.
Toutes les cartes du jeu sont perforées.
Vous avez aussi besoin une carte truquée qui est elle-même perforée comme les autres.
Cette carte spéciale consiste en deux cartes collées sur deux centimètres dans le sens de sa largeur.
La carte du dessous est une carte courte (légèrement coupée sur sa largeur).
La carte supérieure de cette double carte sera la carte à « forcer » (nous prendrons dans notre exemple le sept de trèfle).
Il faudra également un duplicata de cette carte (Sept de trèfle).

Préparations :

Placer la « double » carte truquée sur le dessus du jeu et remettez le paquet de cartes dans son étui.
Placez le cadenas ainsi que les clefs dans votre poche.
Cachez la carte duplicata (la carte qui va voyager, le sept de trèfle) dans votre poche, ou cachez là où bon vous semble (sous une chaise, sous un tapis de carte, …).

Routine :

Sortez le jeu de l'étui.
Montrez le jeu des deux côtés en expliquant sa spécificité.
Insistez sur le fait que les cartes sont toutes perforées et qu'aucune d'elles n'est arrachée.
Mélangez ces cartes en veillant à garder la double carte truquée sur le dessus du paquet.

Vous allez maintenant forcer la carte supérieure du jeu grâce à votre méthode préférée.
Si vous n'en connaissez pas, le plus simple est encore d'utiliser le forçage en croix.

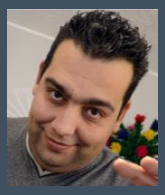
Le forçage en croix :
Posez le jeu sur le tapis et demandez au spectateur de couper un petit paquet de cartes sur la table.
Prenez le reste des cartes entre pouce et index et déposez ce paquet en forme de « croix » sur le paquet coupé par le spectateur.
Pour faire oublier au spectateur quel paquet celui-ci vient de couper, dites : « Récapitulons ce que l'on vient de faire. Nous avons vérifié ce paquet de cartes perforées, nous l'avons mélangé soigneusement, et je vous ai demandé de le couper sur la table. »
En pointant de l'index droit la jointure des deux paquets, continuez comme suit : « Vous avez exactement coupé à cette carte-ci ».
Retirez le paquet supérieur du jeu et prenez la partie inférieure (celle sur la table) en main gauche, dans la tenue de la donne.
Avec votre index droit, effeuillez la carte supérieure du jeu pour montrer la carte à forcer (le sept de trèfle).
Faites ce mouvement devant les yeux du spectateur et demandez-lui de retenir cette carte.
Reposez ce jeu sur la table et replacez le reste des cartes sur celui-ci.

Donnez le cadenas au spectateur afin qu'il le vérifie.
Le spectateur met lui-même le cadenas dans les trous et emprisonne ainsi toutes les cartes du jeu.
Prenez les cartes cadenassées en main gauche et effeuillez les cartes une à une avec la main droit pour montrer que la carte choisie se trouve toujours dans le jeu emprisonné.
Dites au spectateur que vous allez faire voyager la carte du jeu jusqu'à votre poche.
Joignez le geste à l'action et sortez la carte duplicata de votre poche.
Pour vérifier que la carte n'est plus dans le jeu, faites ouvrir le cadenas.
Prenez le jeu en main gauche dans la position de la donne, le petit côté perforé vers le spectateur.
Comptez de la main droite les cartes une à une, lorsque vous arrivez à la double (vous le sentirez par la double épaisseur), comptez la bien sûr comme une seule et unique carte !
Vous ne compterez donc que cinquante et une cartes.
Constatez avec le spectateur que c'est bien la carte qui a voyagé du jeu emprisonné jusqu'à votre poche.

Quelques réflexions complémentaires :
Toute la force de cette routine repose sur sa théâtralité !
Attachez-vous à travailler le scénario.
L'aspect technique n'étant pas trop compliqué, vous pourrez vous concentrer sur sa présentation.

J'ai testé pour vous

par Kris Carol



THE BUSINESS D'ALAKAZAM

Un bel effet de mentalisme, bien connu qui a fait ces preuves présenté avec un porte carte de visite métallique.

L'effet :
Vous sortez une carte de visite et la tendez à un spectateur. Avant de ne le laisser s'échapper vous lui proposez un dernier tour.
Vous lui demandez de dessiner ou écrire un mot au dos de votre carte de visite puis vous l'invitez à la déposer dans votre porte-cartes pendant que vous avez la tête retournée.
La boîte est refermée puis replacée dans votre poche à l'abri des regards indiscrets. C'est terminé !
A ce moment-là vous savez déjà ce qui est inscrit sur la carte de visite !!
Totalement innocent, absolument impossible et pourtant !
A vous de choisir maintenant la plus belle méthode pour la révéler...

Mon avis sur ce tour :
Très bel effet, que l'on peut proposer à notre public afin de laisser une carte de visite en souvenir.
Cependant, dans cette version je trouve que le prix n'est absolument pas justifié… 55 €
Le matériel est basique et peut laisser au spectateur un gros doute sur l'honnêteté du matériel.

Vous recevez un porte carte chromé donc possibilité de lire en effet miroir (Alors que ce n'est pas là le secret…)

Les plus :
Un étui pour ranger vos cartes de visite et faire des miracles
Aucune manipulation, la prise d'information est facile et directe
Pas de complice, ni d'électronique
Vous pouvez emprunter le stylo

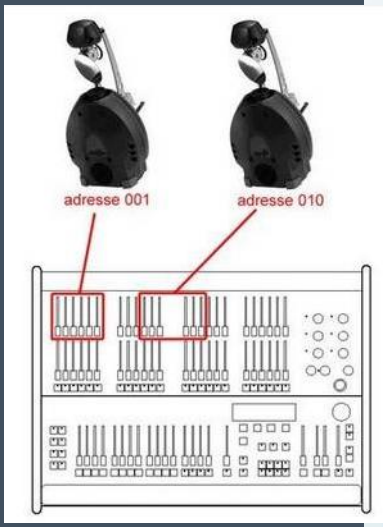
Les moins :
Le matériel par son aspect Chromé n'est pas très honnête…
Le spectateur ne peut pas vraiment replacer lui-même la carte dans l'étui
J'estime que le rapport qualité prix n'est pas là…

Dossier

Suite de notre dossier sur l'éclairage, aujourd'hui le 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 256 niveaux (de 0 à 255 = de 0 à 100%). Pour s'aider, on peut représenter un canal DMX comme un fader (un curseur) : la valeur nulle verra le fader en bas, alors que la valeur 255 sera atteinte avec le fader tout en haut.
Chaque projecteur (ou bloc, ou machine à fumée, etc., pour simplifier, ici, on parlera de projecteurs) utilise un certain nombre de ces canaux, dans la limite des 512 canaux. Chaque canal correspondant à une fonction ou à une commande spécifique.

On prend ici l'exemple d'un scanner de 6 canaux. Pour que chaque projecteur soit indépendant, on lui donne une adresse spécifique. Celle ci correspond au numéro du premier canal qu'il utilisera (parmi les 512 disponibles). Dans le cas du scanner, si on l'adresse en 001, il utilisera les canaux 1, 2… jusqu'au canal 6. Si on l'adresse en 010, il utilisera les canaux 10, 11… jusqu'au canal 15.
À noter que la position de l'appareil dans la chaîne DMX n'a pas d'importance (le dernier projecteur peut très bien être adressé en 001). Il est cependant difficile d'avoir 512 faders sur une console DMX. C'est pourquoi les fabricants ont souvent recours à des pages comprenant chacune un certain nombre de canaux.



Le grand avantage du DMX, c'est qu'il permet de programmer à l'avance des shows complets. Il transite par un câble DMX (d'une résistance comprise entre 100 et 120 Ohms) muni de connecteurs de type XLR à 5 broches. Cependant dans la pratique on retrouve souvent des XLR 3 broches, moins coûteux (les broches 4 et 5 n'étant pas utilisées). Cela permet également de mettre du câble micro à la place du DMX. A noter que ce changement peut avoir des effets négatifs, sa résistance n'étant pas comprise entre 100 et 120Ohms. Certains disent non au câble micro, d'autres oui pour dépanner et d'autres encore n'utilisent que ça. A vous de voir donc.
Il est normalement nécessaire de mettre un « bouchon » DMX à la fin de la ligne (c'est en fait une résistance de 120 Ohms qui relie les broches 2 et 3). Là encore, il n'est pas souvent nécessaire (sauf dans le cas d'un nombre important de projecteurs).

L'adressage

L'adressage DMX permet d'affecter chaque projecteur à des canaux définis sur la trame des 512 canaux du signal DMX. Ainsi, sur l'ensemble d'une ligne DMX, vous pouvez assigner 85 scanners à 6 canaux pouvant répondre tout à fait indépendamment les uns des autres (512 divisé par 6).

L'adresse d'un projecteur correspond au numéro du premier canal qu'il va utiliser. Ainsi, si vous adressez un projecteur en "001", il va répondre sur les faders de 1 à 6 sur votre console trad. Si vous l'adressez en "010", il va répondre sur les faders de 10 à 15 de votre console trad. (voir illustration)

Le plus souvent, on adresse les projecteurs les uns derrière les autres. Le premier projecteur étant en "001", le second est donc en "007", le troisième en "013", le quatrième en "019", et ainsi de suite.

Les Dip-Switch :
Les projecteurs s'adressent soit par utilisation d'un menu avec afficheur, soit par roues codeuses, soit par un petit pavé "Dip-Switch". Dans les deux premiers cas, il suffit de donner directement le numéro voulu, de 1 à 512, pour l'adresse du projecteur. Dans le cas du dip-switch, c'est un peu plus complexe...

Un dip-switch se compose en général de 10 switchs qui agissent en position ON / OFF. (le ON étant déterminé par le sens de la flèche, ou même souvent indiqué en toutes lettres). C'est un système binaire : pour adresser un projecteur, il suffit de mettre sur ON les dip-switch qui vont former en les additionnant le numéro de son premier canal DMX.

Les switchs numérotés de 1 à 9 ont une valeur précise qu'il faut connaître :

Dip-Switch	Valeur
1	1
2	2
3	4
4	8
5	16
6	32
7	64
8	128
9	256

Il suffit d'additionner les valeurs correspondantes à chaque switch pour former le numéro souhaité :

Par exemple :
Pour un adressage en numéro 001 = switch 1 sur ON.

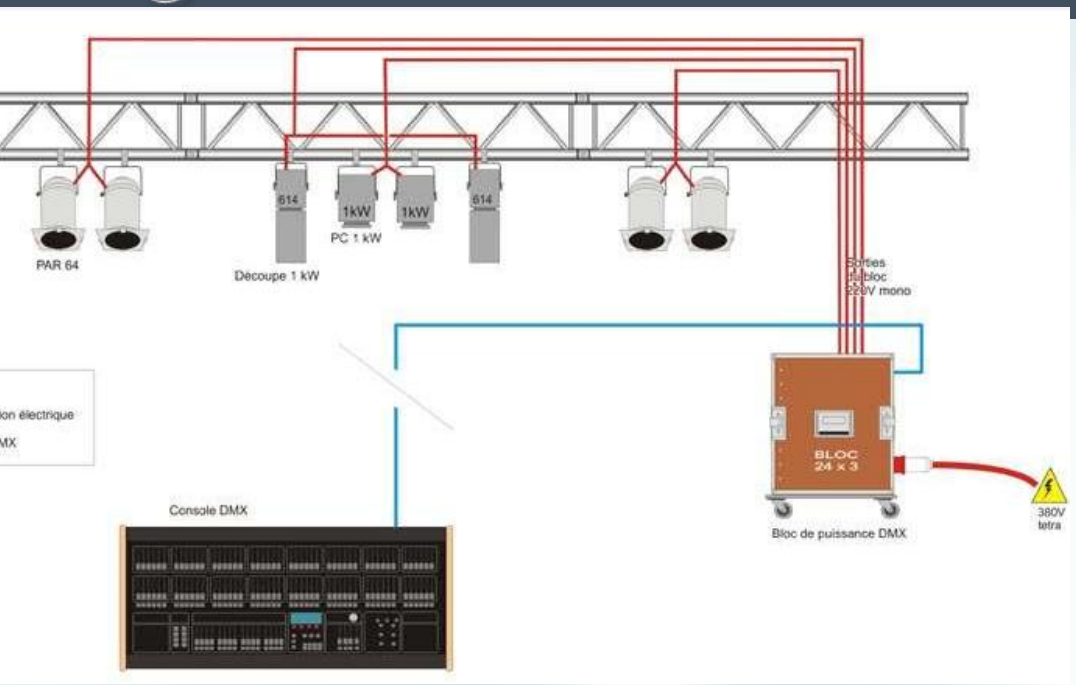
Pour un adressage en numéro 008 = switch 4 sur ON.
(Puisque le switch 4 = 8, regardez sur le tableau ci-dessus)

Pour un adressage en numéro 009 = switch 4 et 1 sur ON.
(C'est à dire le switch n°4 = 8, additionné au switch n°1 = 1
regardez toujours le tableau ci-dessus)

Pour un adressage en numéro 055 = switch 1, 2, 3, 5, 6 sur ON (puisque l'addition des valeurs de ces switchs = 55, regardez sur le tableau ci-dessus).

La connectique
Pour contrôler les projecteurs traditionnels, il est nécessaire d'utiliser un bloc de puissance (sauf pour la poursuite). Celui ci a pour rôle de transformer le signal DMX en intensité de courant.

Son raccordement est simple :
Une grosse alimentation électrique (appelée la "force"), souvent en 380V tétra (3 phases, 1 neutre, 1 terre). Ils distribuent ensuite toute cette puissance dans leurs différentes voies (prises) en fonction des commandes de la console. Il convient donc de raccorder la "force" à partir d'une arrivée spécifique et disposant d'une puissance suffisante pour le bloc de puissance et les différents projecteurs qu'il doit alimenter.

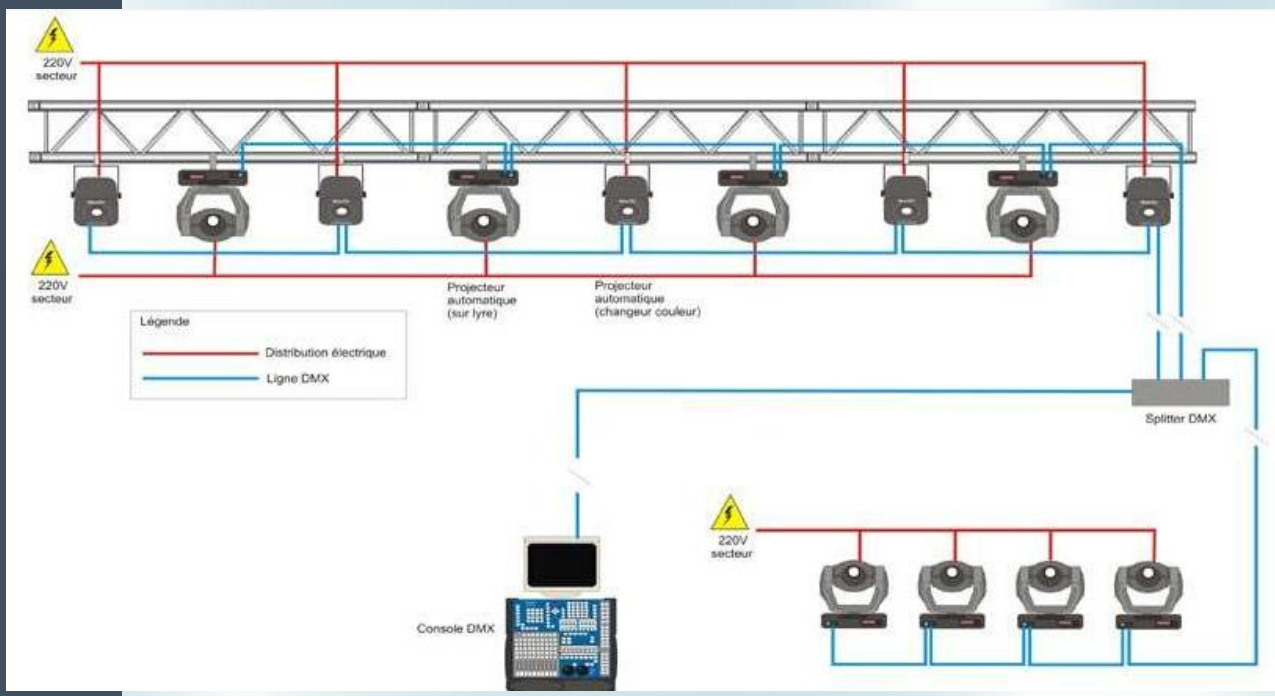


A l'image d'un projecteur automatique, le bloc de puissance doit être adressé. Il dispose d'un certain nombre de canaux, qui sont autant de sorties de puissance.

Dans le cas d'une utilisation conjointe de projecteurs automatiques et de projecteurs traditionnels, le ou les blocs de puissances seront intégrés à la chaîne DMX. Pour les projecteurs automatiques, le raccordement est encore plus simple :

Lorsque le nombre de projecteurs devient important, il devient indispensable de passer par un splitter. Son rôle est de multiplier le signal DMX. Il dispose pour cela d'une entrée DMX bien sûr, ainsi que plusieurs sorties.
Son utilisation a plusieurs avantages :

- Distribution du signal DMX dans des zones différentes (sol, pont, face, etc.) sans avoir à tirer des longueurs de câbles terrifiantes à travers toute l'installation.
- Sécurisation du spectacle en répartissant des lignes différentes sur certains groupes de projecteurs. Ainsi, s'il devait y avoir un problème ou une perturbation sur une



En images

10 janvier 2015 :

Assemblée Générale

Foire aux trucs

Galette

JOURNAL DU CERCLE MAGIQUE
ROBERT HOUDIN & JULES DHOTEL
DE LORRAINE

Ludothèque

par Ludovic Verona

Je suis très heureux de vous retrouver dans le Chardon Magique pour cette 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.
Bon amusement !

Expérience : Modification de la perception goût
(John Fisher "LA MAGIE DU CORPS")

L'hypnotiseur présente à son sujet une pomme rouge et une pomme verte juste avant de lui mettre un bandeau sur les yeux.
L'hypnotiseur demande ensuite à son sujet de se pincer le nez et de deviner laquelle des deux pommes il lui donne d'après son goût.
En réalité, l'hypnotiseur lui offre non pas un morceau de pomme, mais de pomme de terre !

Le sujet est incapable de deviner la vérité, et bien souvent il avale le morceau avant même que l'hypnotiseur attire l'attention de son erreur !
En effet, certains aliments n'ont de goût que par leur arôme.
Dans des situations semblables, vous constaterez que l'orangeade a le même goût que la citronnade, qui a elle-même le goût de la limonade !
La démonstration sans doute la plus curieuse de la manière dont l'odorat influence le goût consiste à manger une pomme en même temps que l'on tient sous son nez une poire à l'arôme plus relevé.
L'odeur de la poire prendra le dessus sur celle de la pomme au point que la chair de celle-ci aura la saveur de celle-là.

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

DATES A RETENIR POUR LES MAGICIENS DE LORRAINE

Mars

Samedi 7 : 19ème 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

Avril

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

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

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,