

Septembre 2015
N° 162



La pensée du mois –
Bill Gates
«*Le succès est un mauvais professeur. Il pousse les gens intelligents à croire qu'ils sont infailibles.*»

Dans ce numéro

Edito
Dossier
Vintage
Ludothèque



Bonjour à tous

La rentrée est déjà presque de l'histoire ancienne.

Dans quelques jours aura lieu le rassemblement annuel de la FFAP avec le congrès de Besançon. 4 jours inoubliables et ô combien importants pour notre amicale avec l'ouverture des inscriptions du congrès de Nancy.

Venez nous voir sur notre stand, un cadeau vous y attend pour toute inscription.

J'en profite pour vous indiquer également que le samedi matin a lieu une rencontre entre les congressistes et le bureau de la FFAP, si vous avez des questions ce sera le moment de venir nous les poser.

Le 10 octobre prochain nous recevrons Steeve Elema en conférence. Un évènement à ne rater sous aucun prétexte.

Bienvenue aux nouveaux qui lisent ce chardon magique pour la 1^{ère} fois, une petite pensée également aux membres de notre Cercle des Magiciens de Lorraine qui sont en train de préparer activement leur partie théorique de leur examen.

Bonne lecture

Frédéric DENIS

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
www.congresffap2016.com

Vous donne toutes les infos du congrès

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



Les IMEL (Instant Magiques en Lorraine) se déroulent en juin avec le vendredi soir : une soirée conviviale autour d'un buffet ainsi que la partie pratique des examens FFAP avec remise des cartes et intronisation officielle. Cette année nous avons pu applaudir : Elisée, Jean Marc, Emilien et Clément.



Le samedi nous avons pu applaudir conférences : celle de Mickael Dardant et celle de Vito Lupo. De plus toute la journée a été rythmée par les démos de la Boutique de la Magie.



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.

Prédisposition

Descriptif :

Le magicien attire l'attention des spectateurs sur deux jeux de cartes, un rouge et un bleu. Le spectateur choisit le jeu qu'il désire (le jeu bleu par exemple). Le magicien ouvre le jeu rouge et montre le tarot des cartes, toutes à dos rouge naturellement. Il retourne le jeu et fait choisir librement une carte (le valet de pique par exemple) et la retire du jeu. Le magicien dépose cette carte face en l'air sur la table et range le jeu dans son étui. Le magicien remet alors le jeu rouge dans sa poche.

Le magicien demande au spectateur de sortir le jeu de cartes bleues et de compter les cartes une à une jusqu'à ce qu'il trouve sa carte (valet de pique). Le spectateur compte les cartes une à une face en l'air et ne trouve pas sa carte. Il finit par compter le jeu entier soit 51 cartes car il en manque une. Le magicien attire alors l'attention des spectateurs sur la carte choisie et la retourne : son tarot est bleu. Le spectateur a donc choisit la seule carte bleue du jeu rouge, celle qui manquait dans le jeu bleu !

Préparation et explication :

La préparation est un peu fastidieuse mais une fois faite, vous serez constamment prêt à réaliser un petit miracle. Pour réaliser cette routine, vous avez besoin de trois jeux de cartes, deux bleus et un rouge.

Pour le jeu bleu :

- 1° Prenez un jeu bleu et mélangez-le afin qu'il soit bien homogène.
- 2° Gardez les 26 premières cartes.
- 3° Cherchez dans le second jeu bleu les 26 mêmes cartes que vous classerez dans le même ordre.
- 4° Réunissez ces deux paquets de 26 cartes recomposant ainsi un paquet de 52 cartes.
- 5° Retirez une carte (n'importe laquelle) de ce jeu pour avoir 51 cartes.
- 6° Placez ce jeu de 51 cartes dans l'étui bleu. Le jeu bleu est prêt.

Pour le jeu rouge :

- 1° Dans un des jeux bleus, prenez les 26 cartes que vous n'avez pas utilisées.
 - 2° Retirez du jeu rouge les 26 mêmes cartes que vous classerez dans le même ordre.
 - 3° Placez les 26 cartes rouges sur les 26 cartes bleues, reconstituant un jeu de 52 cartes.
 - 4° Placez ce jeu dans l'étui rouge.
- Vous êtes prêt à commencer la routine.

Routine :

Demandez au spectateur de choisir l'un des deux jeux de cartes. Grâce au principe de l'équivoque, vous laisserez le jeu bleu sur la table.

Si le spectateur choisit le jeu rouge dites : Ok ! Nous allons donc choisir une carte dans ce jeu.

S'il choisit le jeu bleu dites : Gardez-le dans vos mains, le temps que je vous fasse choisir une carte dans ce jeu rouge.

Vintage

suite

Ouvrez le jeu de cartes rouges, faces en bas, et étalez les premières cartes entre vos mains pour montrer les dos rouges. Ne dépassez pas les 26 premières cartes, bien sûr ! Faites cela naturellement sans insister sur la couleur du dos des cartes. Il faut que la couleur rentre inconsciemment dans l'esprit des spectateurs. Retournez le jeu et étalez les faces des cartes (Je vous recommande de n'étaler que les 26 premières cartes, mais si vous allez plus loin dans l'étalement ce n'est pas grave !). Demandez au spectateur de penser à une carte. C'est important qu'il y pense avant de la prendre car il ne voudra pas prendre une carte trop loin dans le jeu (si vous ne lui montrez que les 26 premières).

Lorsque le spectateur a sa carte en tête, sortez cette carte des 26 premières et posez-la face en l'air sur la table sans en montrer le dos. Rangez le jeu dans son étui et rangez-le en poche.

Demandez au spectateur de sortir le jeu de carte bleue de son étui et de compter les cartes une à une jusqu'à sa carte choisie.

Le spectateur ne comptera bien sûr que 51 cartes ! Révélez alors le dos bleu de la carte choisie ! Le spectateur a choisi l'unique carte manquante du paquet bleu !

Quelques réflexions complémentaires :

Concernant les cartes rouges, on aurait pu prendre les 26 cartes complémentaires aux 26 bleues. Je prends les mêmes car si le spectateur demande à voir et à penser à une carte plus loin dans l'étalement, il peut le faire ! Il ne remarquera pas que ce sont 26 cartes doublées dans tous les cas. Il conviendra, selon son choix, de prendre la carte dans les 26 à dos bleu, bien sûr ! Bon amusement !

Congrès Nancy 2016

Cet été les responsables d'équipes se sont retrouvés autour d'un barbecue.

L'occasion de se connaître et de faire le point sur les différents postes de chacun et de connaître les premiers noms des artistes.

Une soirée passionnante et conviviale. 2 mots qui seront la base de notre congrès



SAMEDI 10 OCTOBRE 2015
14h30 AU CILM DE LAXOU
CONFERENCE STEEVE ELEMA
"Mentalisme et Magie"

Découvrez la nouvelle conférence de Steeve Eléma. Une conférence de trois heures qui vous permettra de découvrir ou redécouvrir les meilleures créations de ce jeune magicien Français.

Après le succès de son premier livre intitulé "Secret Mental" épuisé en moins d'un mois, le monde magique commença à parler de ce magicien. Il réitéra avec la publication d'un ouvrage consacré intégralement à l'une de ces inventions : The Diabolic deck.



Les effets de Steeve sont ravageurs et utilisent des méthodes originales. Que vous soyez magicien professionnel ou amateur, vous trouverez votre bonheur.

- CIW (La carte au portefeuille sans empalme et sans portefeuille truqué)
- PES Eloignée (Une lecture de pensée totalement incompréhensible)
- GobCoin (La pièce dans le gobelet Mc Do)
- The Diabolic Deck :
- Mémoire photographique (Une démo de mémoire prodigieuse automatique et sans mémoire)
- Ni aveugle Ni idiot (L'adaptation d'un classique de Juan Tamariz dans des conditions impossibles)
- Le grand final (Jeu mélangé par un spectateur, séparation automatique des quatre familles)
- 2704 V3 (Une prédiction réalisée dans des conditions de laboratoire)
- Ma conquête préférée (Une histoire d'amour qui termine bien)
- ShopTest (Une routine avec : lecture de pensée, prédiction,... réalisable dans toutes les situations).



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



Le débinage, une pratique ancienne (suite) ?

Cours de magie générale

En 1879, paraît une série de 12 chromos gravés par Testu & Massin, éditeur actif de 1876 environ à 1886.

Ces images représentent 12 magiciens différents qui exécutent chacun un tour différent. Au format portrait de 11 x 7,5 cm, sur fond doré, ces douze chromolithographies sont d'une grande finesse, l'illustrateur a pris un soin particulier à habiller chaque petit magicien de vêtements raffinés aux couleurs chaudes et chatoyantes.

Liste alphabétique de la série Cours de magie générale :

1. Distinguer au toucher les figures d'un jeu de cartes
2. Faire danser une pièce de monnaie dans un verre
3. Faire disparaître une pièce de cinq francs dans un verre d'eau



DISTINGUER AU TOUCHER LES FIGURES D'UN JEU DE CARTES. — Explication : sur l'épaisseur de chacune des figures d'un jeu, on passe le tranchant d'un couteau; le relief qui en résulte permet de reconnaître au simple toucher si la carte que l'on a en main est une figure.
Durant ce tour s'interrompt plusieurs fois pour mêler les cartes.



FAIRE DANSER UNE PIÈCE DE MONNAIE DANS UN VERRE
Sur le champ de la pièce, mettre une parcelle de cire vierge, y fixer au moment voulu un cheveu attaché à l'archet. Les mouvements de celui-ci font danser la pièce.



FAIRE DISPARAÎTRE UNE PIÈCE DE CINQ FRANCS DANS UN VERRE D'EAU. — L'œil caché dans la main une rondelle de verre de la taille de la pièce; escamoter la pièce dans l'autre main; montrer la rondelle sous un mouchoir dont on recouvre le verre d'eau; lâcher la rondelle qui en touchant le fond du verre rend un son argentin tout en ne se voyant pas.

4. Faire disparaître une pièce de monnaie dans un mouchoir
5. Faire paraître et disparaître un dé sous un chapeau
6. Faire passer une pièce d'une main dans l'autre, les bras étendus



FAIRE DISPARAÎTRE UNE PIÈCE DE MONNAIE DANS UN MOUCHOIR. — Cacher dans un coin du mouchoir une pièce pareille à celle que l'on veut faire disparaître; escamoter celle-ci dans le creux de la main; ramener la pièce cousue sous le milieu du mouchoir pour en faire constater la présence, puis secouer le mouchoir.



FAIRE PARAÎTRE ET DISPARAÎTRE UN DÉ SOUS UN CHAPEAU
Le dé a deux couvercles en métal dont l'un reproduit le dé. On place le véritable dé sous un chapeau et les deux couvercles sur le chapeau. Selon qu'à l'aide du couvercle extérieur on enlève ou non le couvercle intérieur, le dé a l'air de rester caché sous le chapeau ou d'apparaître au dessus.



FAIRE PASSER UNE PIÈCE D'UNE MAIN DANS L'AUTRE, LES BRAS ÉTENDUS. — Mettre de la cire sur l'ongle du doigt majeur de chaque main; coller une pièce contre l'un d'eux; montrer dans l'autre main une pièce semblable et former les deux mains; la pièce montrée disparaît en s'attachant contre l'ongle; la pièce cachée apparaît au contraire en s'en détachant.

7. Faire sortir d'un jeu une carte choisie

8. Faire sortir d'une boîte de la farine ou du grain à volonté

9. Faire tenir un œuf sur la pointe sans le casser



FAIRE SORTIR D'UN JEU UNE CARTE CHOISIE. — Relier par un caoutchouc la première et la dernière carte d'un jeu ; faire choisir une carte, retourner le jeu et le présenter le caoutchouc en avant ; y faire remettre la carte choisie en serrant les doigts pour la maintenir ; les desserrant ensuite le caoutchouc chasse la carte choisie.



FAIRE SORTIR D'UNE BOITE DE LA FARINE OU DU GRAIN A VOLONTÉ
La boîte en métal est à double fond, et selon qu'on enlève ou non avec le couvercle la bague qui retient le double fond, on fait sortir de la farine ou du grain.



FAIRE TENIR UN ŒUF SUR LA POINTE SANS LE CASSER
Agiter violemment un œuf un quart-d'heure avant d'opérer ; le jeter, détaché des membranes qui le maintiennent dans le milieu de l'œuf se portant à la base, et par son poids fait tenir l'œuf en équilibre sur la pointe.

10. La pêche miraculeuse

11. La souris apprivoisée

12. Le verre d'encre changé en verre d'eau



LA PÊCHE MIRACULEUSE
Un bocal recouvert d'une membrane qui le rend étanche est caché dans une poche du vêtement. On s'enveloppe d'un châle sous lequel on retire le bocal ; en jetant le châle on enlève la membrane et l'on présente le bocal plein d'eau.



LA SOURIS APPRIVOISÉE
Avoir une petite souris faite en liège noir, l'attacher par un cheveu à une boutonnière de l'habit, et la faire courir d'une main sur l'autre en courtant plus ou moins celles-ci du corps.



LE VERRE D'ENCRE CHANGÉ EN VERRE D'EAU. — Contre la paroi intérieure d'un verre d'eau appliquer un drap noir ; coller dos à dos deux cartes semblables dont l'une tachée d'encre ; tremper la carte dans l'eau et montrer le côté taché ; recouvrir le verre d'un mouchoir et enlever adroitement le drap noir ; l'eau apparaît alors claire.

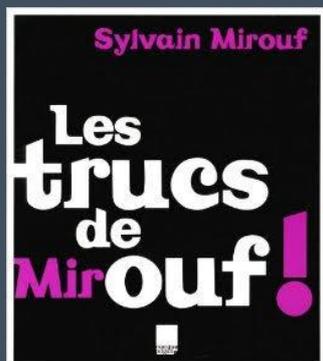
Le court texte qui les accompagne montre que cet illustrateur avait quelques connaissances dans notre art ou qu'il était bien conseillé :

DISTINGUER AU TOUCHER LES FIGURES D'UN JEU DE CARTES. — Explication : sur l'épaisseur de chacune des figures d'un jeu, on passe le tranchant d'un couteau ; le relief qui en résulte permet de reconnaître au simple toucher si la carte que l'on a en main est une figure.
Durant ce tour s'interrompre plusieurs fois pour mêler les cartes.

La lettre de l'image n° 5 décrit l'effet du tour, le matériel truqué à utiliser et un mode opératoire plutôt sommaire et disons, pour être aimable, qu'elle laisse de la place à la créativité de l'amateur encore sous le charme des expériences du Théâtre Robert-Houdin.

FAIRE PARAÎTRE ET DISPARAÎTRE UN DÉ SOUS UN CHAPEAU
Le dé a deux couvercles en métal dont l'un reproduit le dé. On place le véritable dé sous un chapeau et les deux couvercles sur le chapeau. Selon qu'à l'aide du couvercle extérieur on enlève ou non le couvercle intérieur, le dé a l'air de rester caché sous le chapeau ou d'apparaître au dessus.

Alors, ce cours de magie générale, de débinage ? Peut-être mais savamment dosé pour donner envie d'aller voir des spectacles de magie, voire de devenir magicien !



Effet :

Le magicien présente deux boîtes superposées comme sur la photo.

Le magicien demande à un spectateur de soulever les deux boîtes en même temps afin d'évaluer leur poids.

Le magicien demande ensuite à son spectateur de soulever uniquement la petite boîte du dessus, à sa grande surprise, celle-ci est beaucoup plus lourde que les deux boîtes réunies !

Préparation et secret :

La grande boîte est vide.

La plus petite boîte est remplie de pièces de monnaie.

En visualisant les boîtes le cerveau donne l'information inconsciente que la plus petite boîte est plus légère que la grande.

Il est également impossible pour le spectateur de distinguer le poids de chacune des boîtes en les soulevant en même temps ; par conséquent, lorsque le spectateur soulève la plus petite boîte qui est en réalité plus lourde que la grande boîte, celui-ci est surpris par sa lourdeur et cela donne l'illusion que celle-ci est beaucoup plus lourde que les deux réunies !

Illusion garantie !

Pour aller plus loin (idée de Sylvain Mirouf) :

Dans la petite boîte, on aménage un double fond scellé dans lequel on introduit du mercure. C'est un métal liquide de grande densité qui permettra de lester fortement la petite boîte. Et par-dessus le double fond, on place une plume.

Dans la grande boîte, on place un faux caillou en mousse à l'intérieur duquel on glisse un gros écrou.

Après avoir fait vivre au spectateur l'illusion sensitive de l'incohérence des poids, on ouvre la petite boîte lourde que l'on retourne pour en faire tomber la plume. Puis on ouvre la grande boîte et on en sort le faux caillou en raclant l'écrou contre la paroi. Puis on pose le caillou violemment sur la table pour permettre à l'écrou de cogner la table, attestant de la lourdeur de la pierre. Voilà, une idée que je trouve amusante....





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 : Le pouvoir de la suggestion (John Fisher "LA MAGIE DU CORPS")



Demandez à quelqu'un de joindre ses mains en entrelaçant les doigts à l'exception des index qui restent tendus parallèlement l'un à l'autre, séparés par un peu plus de deux centimètres comme le montre la photo. Dites-lui maintenant que vous allez essayer de rapprocher ses deux index sans les toucher. Il ne faut surtout pas qu'il les bouge de son propre chef. Pour y parvenir, mimez simplement un mouvement de remontoir avec vos deux mains de part et d'autre des siennes. Au bout d'un certain temps, ses index se rapprocheront lentement l'un de l'autre à la fois sous l'effet de la suggestion et de la fatigue musculaire. Comme vous le constaterez en essayant vous-même, il est en effet très fatigant de garder les index dans cette position pendant un certain temps.

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 Buttet 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

Octobre

Samedi 10 LAXOU : 14h30 CILM (24 rue de la Meuse)

Conférence Steve Elema

Jeudi 29 NANCY : à partir de 20h30 lieu à définir

Vendredi 30 METZ : à partir de 20h30 lieu à définir

Novembre

Samedi 14 LAXOU : à partir de 14h CILM (24 rue de la Meuse)

Jeudi 26 NANCY : à partir de 20h30 lieu à définir

Vendredi 29 METZ : à partir de 20h 16 rue Marguerite Puhl

Demange

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, Georges Naudet, Sylvain Mirouf,

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