

# Le Chardon Magique

Novembre 2019- #200

CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE



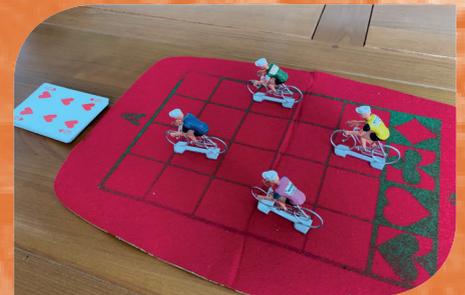
## Interview Xavier Mortimer



congrès FFAP 2020



Au coeur de diversion



Vintage

# Table des matières

Édito .....	3
James Hodges .....	4
En images .....	7
Compte rendu vegas .....	8
Interview Xavier Mortimer .....	10
Vintage .....	12
L'histoire du mois .....	13

En images .....	14
Compte rendu diversion .....	15
Tours .....	18
En images .....	20
Curiosités magiques .....	21
Manip .....	22
En vrac .....	23
Ludothèque .....	24
1 2 Troyes magie .....	25
Agenda 2020 .....	26



Fédération Française  
des Artistes  
Prestidigitateurs

# LE CHARDON MAGIQUE

## Directeur de la publication

Frédéric Denis

## Chroniqueurs

Pascal Bouché – Jean Louis Dupuydauby – Joël Hennessy – Jo Maldéra – Georges Naudet – Jean-Claude Piveteau – Antoine Salembier – Ludovic Vérona

## Contributeurs de ce numéro

François Ziegler - Xavier Mortimer - Alain Gesbert

## Photos

Jean Denis et tous les contributeurs des rubriques

## Relecture

Fabienne Denis – Thierry Schanen - Berandette Denis - Matheiu Breda - Isabelle Gouyon

## Anciens numéros

Retrouvez tous les anciens numéros du *Chardon magique* sur notre site :  
[www.planetmagie.com](http://www.planetmagie.com)

## Bureau du Cercle Magique

**ROBERT-HOUDIN et Jules DHOTEL de Lorraine**

Président d'honneur : Jean Denis  
[jean.denis.magie@gmail.com](mailto:jean.denis.magie@gmail.com)

Président : Frédéric Denis / 06 62 39 85 67  
[cerclomagiquedelorraine@gmail.com](mailto:cerclomagiquedelorraine@gmail.com)

Trésorier : Matthieu Breda / 06 15 15 15 74  
[matt.breda@laposte.net](mailto:matt.breda@laposte.net)

Trésorier adjoint : Dominique Heissat  
[domheissat@gmail.com](mailto:domheissat@gmail.com)

Secrétaire : Julien Balthazard / 06 12 81 33 72  
[julienb4321@live.fr](mailto:julienb4321@live.fr)

## Membres du bureau :

Tony Barbaro  
[barbaro.antonio@neuf.fr](mailto:barbaro.antonio@neuf.fr)  
Pascal Bouché  
[pascal.bouche2@libertysurf.fr](mailto:pascal.bouche2@libertysurf.fr)  
Mathieu Cima  
[cima.mathieu@gmail.com](mailto:cima.mathieu@gmail.com)

## Responsables sections

Nancy :  
Pascal Bouché  
Moselle :  
Mathieu Cima  
Laxou :  
Julien Balthazard



# Édito

« *L'important n'est pas ce que vous ferez entre Noël et le jour de l'an, mais plutôt ce que vous ferez entre le jour de l'an et Noël.* » Inconnu

Bon d'accord c'est un peu tôt mais comme *Le Chardon Magique* ne paraît pas en décembre permettez-moi de vous souhaiter à toutes et à tous d'excellentes fêtes de fin d'année de la part de l'ensemble de l'équipe de ce journal. C'est parti pour plus d'un mois de festivités avec, je l'espère, beaucoup de spectacles et animations pour la plupart d'entre vous.

La citation du mois nous invite à relativiser sur l'importance de vivre la magie de Noël. Pensons qu'au-delà de ces quelques jours de fêtes, il y a tous les autres jours de l'année. Et si nous vivions toute l'année dans l'esprit de Noël ?

Nous entrons également dans la période où il va falloir supporter les conversations qui chaque année réviennent au détour d'un couloir ou d'une machine à café.

C'est donc parti pour la farandole des « et tu fais quoi à Noël et pour le nouvel an ? » Ce sont les mêmes qui en avril ou mai vous disent « et tu fais quoi cet été ? » En plus généralement ils se fichent éperdument de notre réponse. Ils veulent juste pouvoir

expliquer en long et en large ce que eux vont faire ou mieux ce qu'ils pensent que vous devriez faire...

Cette année je pense que je vais répondre. « Je fais une retraite spirituelle dans un monastère ».

Pour faire fuir les curieux, il n'y a pas mieux. En plus, je vais leur proposer de leur envoyer une carte postale, eux qui ne jurent que par Facebook, Instagram et Snapchat, je suis sûr qu'ils ne me reposeront pas la question !

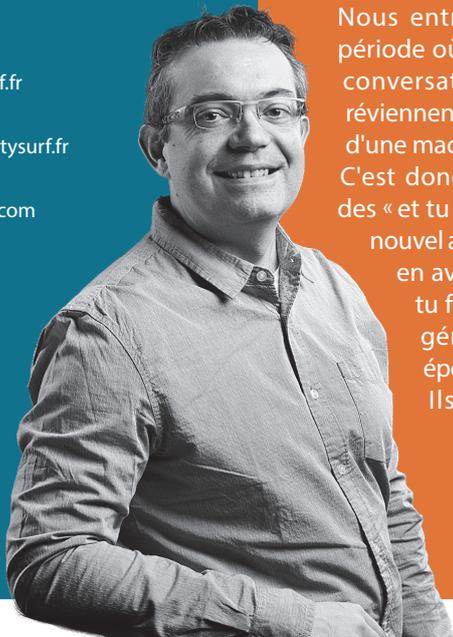
Ceci dit vous pouvez aussi leur répondre que vous resterez au coin du feu à lire *Le Chardon Magique* qui ce mois-ci est encore très riche avec plein de surprises et vos rubriques habituelles.

Ce *Chardon Magique* porte le numéro 200. C'est assez exceptionnel pour une revue gratuite...

Vous retrouvez tous les anciens numéros sur notre site [www.planetmagie.com](http://www.planetmagie.com)

Bonne lecture.

Frédéric Denis



# James Hodges

## Sous toutes ses formes

Ses débuts chez « Ventillard »  
(3<sup>e</sup> et dernière partie)



par Jean-Claude Piveteau (J-C Vip)  
& Georges Naudet

Il y a maintenant deux mois, nous vous avons annoncé que James Hodges avait illustré, toujours chez Ventillard, deux journaux incontournables de la presse française.

Après avoir feuilleté ensemble quelques pages du premier, *Le Hérisson*, parcourons le deuxième, *MARIUS*, autre hebdomadaire d'humour coquin.

Les plus vieux d'entre nous se souviennent sûrement de ses sous-titres :

RIT · ET · FAIT · RIRE · TOUS · LES · SAMEDIS

RIT · ET · FAIT · RIRE · RIT · ET · FAIT · RIRE

qu'il gardera jusqu'à la fin des années soixante pour le remplacer par :

L'HEBDOMADAIRE · ANTI · CASSE · PIEDS

qui deviendra :

L'hebdomadaire de la bonne humeur.

Suspendue aussi pendant la guerre, sa parution reprendra en juin 1947, plus d'un an après celle de *Hérisson*.

Pour ne pas le confondre avec son frère de rotative, il est imprimé sur son célèbre papier rose saumon d'un format plus petit que la plupart des journaux de l'époque,

ce qui le rend reconnaissable du premier coup d'œil.

En septembre 1981, il devient *MARIUS L'ÉPATANT*, puis en novembre de la même année, *L'ÉPATANT MARIUS*.

Il est absorbé par *Le Hérisson* en juillet 1982 sous le titre de *MARIUS LE HÉRISSON*.

En 1995, pour relancer les ventes, il changera plusieurs fois de nom avant de disparaître définitivement des kiosques.

Nous vous avons sélectionné quatre d'entre eux :



Dessin (couverture)



Dessin (page 3)

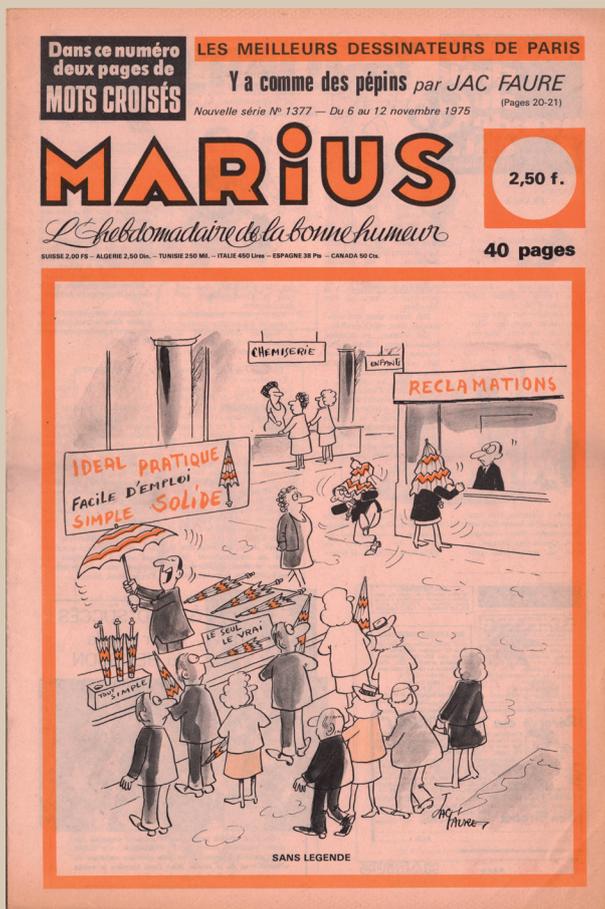
Marius n° 437 du 29 octobre 1955 (42 x 62 cm) – Dessins signés Jim F★u (couverture et page 3).

# James Hodges

suite



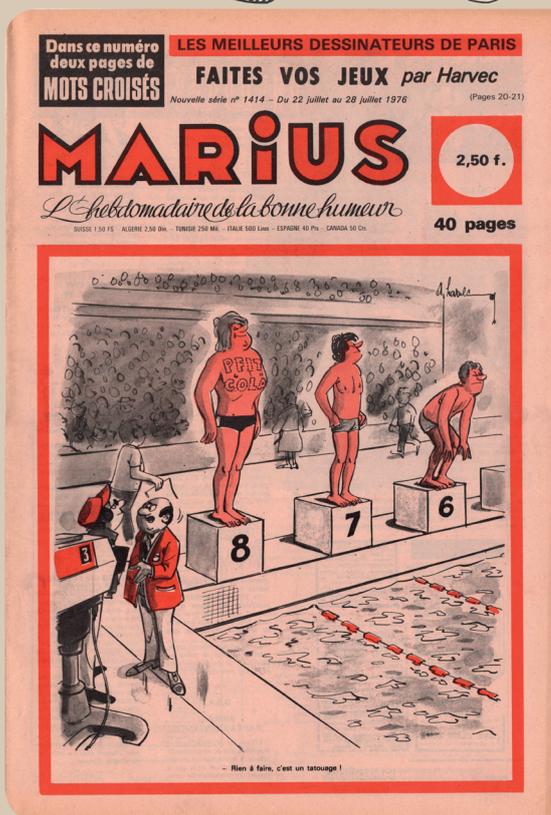
Marius n° 594 du 31 octobre 1958 (42 x 62 cm) (extraits des couvertures et page 3, à gauche)  
Dessin mettant en scène un magicien et sa partenaire signé Jim F★u (page 3, à droite).



Marius n° 1377 du 6 novembre 1975 (28 x 42 cm)  
Trois dessins de James Hodges non signés (pages 18 et 19)  
pour illustrer la nouvelle de Alain Bernier et Roger Maridat : Une bonne amie.

# James Hodges

suite



Marius n° 1414 du 22 juillet 1976 (28 x 42 cm)

Deux dessins illustrés de James Hodges (pages 22 et 23) pour le roman de Richard Balducci :  
*Tu seras le plus riche de ton cimetière* (texte intégral paru en 1974 chez Presses de la Cité à Paris)

Même si la page 36 de ce numéro ne concerne pas directement James Hodges, comment pourrait-on ne pas terminer ce *Chardon* de novembre 2019 avec cet

article peu connu qui évoque le prince de l'illusion et son émission *A-bra-ca-da-Webb* sur TF 1 diffusée pendant les vacances.

Il s'agit de celui qui vient de tirer sa révérence le 1<sup>er</sup> octobre 2019, Dominique Weber, plus connu sous le nom de Dominique Webb

## Marius Magazine

par Pierre JAN

Silvia Montfort déborde décidément d'activité. Déjà, elle a décidé de consacrer la prochaine saison au dramaturge norvégien Ibsen.

Trois pièces principales de celui que l'on considère comme le père du théâtre moderne seront jouées : « *Quand nous nous réveillerons d'entre les morts* » (la dernière œuvre d'Ibsen adaptée par Maurice Clavel), « *La danse de la mer* » et « *La maison de poupée* ».

En même temps, dans une petite salle du Carré, Silvia Montfort présentera de courts spectacles d'avant-garde à partir de l'automne.

Par ailleurs le bal du 14 Juillet au Carré, sous le chapiteau du Cirque Gruss a remporté un franc succès.

Orchestres et tams-tams africains des Grands Ballets d'Afrique Noire, rythmes extra-européens, musique pop, mât de cocagne, concours de la pomme, danses avec les écuyères du cirque, numéro d'accordéon joué par Gipsy Bouglione, reine du cirque, tout était réuni pour offrir aux spectateurs-danseurs un festival éblouissant.



### Dominique WEBB à la T.V.

Qui va transformer Thierry Le Luron en pantère, qui va faire disparaître Gérard Lenorman ? Tout cela aux Buttes-Chaumont devant un parterre de spectateurs.

C'est le prince de l'illusion sur TF 1 : Dominique Webb, qui propose son émission : « *A-bra-ca-da-Webb* » pour les vacances.

Lui qui a conduit une voiture en ville les yeux bandés, lui qui a donné à l'avance le tiercé dans l'ordre, lui qui réduit en fumée un éléphant de deux tonnes, était tout désigné pour patronner cette série TV consacrée à l'illusion.

On connaît déjà le pouvoir hypnotique de la télévision. Cette fois, ce pouvoir sera multiplié.

Marius n° 1414 du 22 juillet 1976 – Article sur Dominique Webb (page 36).

# En images

Retour en images

Réunion octobre 2019. Thème : les liquides



# Compte rendu

## Spectacle Xavier Mortimer

par Fabienne Denis



Voilà, nous sommes à Las Vegas, et entre plusieurs spectacles de magie il nous était impossible de faire l'impasse sur le spectacle de Xavier Mortimer. Frédéric, qui le connaît depuis longtemps, avait pris contact avec lui et avait organisé la réservation des billets pour le mardi en fin de journée.

C'est avec une certaine frénésie que nous nous retrouvons tous devant les portes du théâtre du Bally's où Xavier se produit. Nous attendons l'ouverture des portes et nous avons été vite « repérés » par l'hôte ouvrant les portes, en effet il avait été prévenu qu'un groupe d'amis français de Xavier venait ce soir-là. Il nous a fait patienter, puis nous a placés au sein du théâtre. Xavier a bien fait les choses et nous sommes reçus comme des VIP : file spéciale et premiers entrés dans la salle ce qui nous permet de choisir les meilleures places.

Il s'agit d'un théâtre et une scène intimistes, la salle est pleine, nos places sont parfaites, nous avons le recul suffisant pour apprécier tout ce qu'il va se passer sur scène.

Xavier apparaît, son spectacle Magical Dream démarre et nous emporte dans un vrai rêve féérique et magique, nous y retrouvons des extraits de « L'ombre orchestre », nous faisons la connaissance de sa jolie assistante Belle, et nous y découvrons de très jolis numéros poétiques qui ne font que confirmer

la dextérité de Xavier. Le summum du spectacle est attendu par tous : la corde à sauter ! Numéro qui malheureusement n'avait pas pu être présenté lors du gala au congrès d'Arcachon pour des raisons techniques. Mais là, nous y sommes et nous ne pouvons que nous « régaler » de ce sublime numéro.

Xavier est un artiste complet : magicien, danseur, musicien. D'ailleurs c'est lui-même qui a composé la musique de son spectacle.

Nous sortons de ce spectacle ravis, époustouffés et nous ne pouvons que vous conseiller d'aller le voir !

Nous retrouvons Xavier et Belle à la sortie de la salle, où ils se prêtent à signer des autographes et à poser pour des photos avec leurs fans. Ce que ne manque pas de faire non plus tout notre petit groupe.

C'est avec une grande gentillesse que Xavier avait organisé sa soirée afin de passer celle-ci avec nous, autour d'un repas au restaurant de l'hôtel Paris.

Un grand moment de convivialité passé en sa compagnie, et que tout le monde a pu apprécier.

N'hésitez pas à aller le voir, vous serez transportés comme nous dans ce « rêve magique » !



# Compte rendu

## Spectacle Xavier Mortimer



Nous avons profité de cette soirée avec Xavier Mortimer pour fêter l'anniversaire de Katia et les 50 ans de mariage de Bernadette et Jean Denis



# Interview

## Xavier Mortimer

par Frédéric Denis



**N**ous recevons aujourd'hui Xavier Mortimer. Artiste aux multiples talents. À 13 ans, Xavier Mortimer découvre les arts du cirque et apprend la prestidigitation en autodidacte. Il découvre aussi la musique au Conservatoire de Périgueux où il apprend la clarinette.

En parallèle, il crée le numéro La Symphonie des bulles avec lequel il obtient plusieurs récompenses nationales notamment lors du congrès FFAP à Nancy en 2002.

En 2005, il crée son spectacle L'Ombre orchestre qu'il joue d'abord au festival d'Avignon, puis à Paris au Théâtre des Mathurins et aux Bouffes-Parisiens. Le spectacle est très bien accueilli par le public et par la presse. Le succès du spectacle durera plus de huit ans et l'emmènera dans le monde entier.

Il participe à plusieurs émissions de télévision, comme Le Plus Grand Cabaret du monde, Vivement dimanche mais aussi l'émission La France a un incroyable talent saison 6, diffusée en 2011 sur M6, en arrivant jusqu'en finale. C'est là qu'il fait la connaissance d'Alex Goude et qu'il est repéré par les producteurs du Cirque du Soleil qui lui confient le rôle de « Sneaky », personnage principal du spectacle Mickael Jackson One à Las Vegas.

En 2016, il sort son spectacle intitulé Magical Dream à Las Vegas, produit par Alex Goude.

### **Bonjour Xavier si tu devais résumer en 10 secondes ta vie et ton œuvre ?**

Enfant, je vendais des fleurs sur le marché dans un petit village du sud de la France.

Adolescent j'ai pris ma valise et ai parcouru le monde par curiosité et par soif de découvrir.

Adulte je tente de faire passer aux autres ce qui m'a inspiré et resterai un enfant pour toujours.

Mon œuvre? Je transmets la magie que j'aime.

### **Quand et comment as-tu démarré la magie ?**

Mon père m'a donné un vieux livre qui expliquait comment faire des tours de cartes.

### **Pourquoi la magie ?**

L'émotion que procure cet instant où quelque chose d'impossible se passe.

Le rêve, la poésie visuelle.

### **Peux-tu te décrire en 3 mots ?**

Non je laisse ça aux autres.

### **Avec quelle célébrité voudrais-tu partager un repas ?**

Elon Musk.

### **Avec quel magicien aurais-tu aimé passer un moment et malheureusement ça n'a jamais pu se faire ?**

Christian Fechner.

### **Quel est ton plus beau souvenir de magicien ?**

Mes voyages avec mon sac à dos, faire des tours pour des étrangers et me retrouver convié pour l'instant d'une soirée comme si je faisais partie de la famille

Mes premiers spectacles devant des larges audiences. Le sentiment de faire quelque chose qui touche, qui compte.

### **Quel a été le pire moment de ta carrière ?**

Quand j'ai ouvert mon show à Las Vegas, tout était

nouveau, il fallait recommencer à 0. se réadapter, tout effacer et réécrire.

### **Je te propose un petit ping-pong de questions pour lesquelles tu dois répondre rapidement.**

#### **Scène ou close-up ?**

Les 2.

#### **Pourquoi ?**

J'aime toute sorte de magie de près ou de loin.

#### **Sucré ou salé ?**

Sucré.

#### **Introverti ou extraverti ?**

À la base introverti maintenant super extraverti.

#### **Blanc ou noir ?**

Blanc.

#### **quel est ton film préféré ?**

Inglourious basterds.

#### **Quelle est ta musique préférée ?**

J'aime toutes les musiques.



# Interview

suite

**As-tu une idole ?**

Charlie Chaplin.

**Un personnage historique que tu aimes bien ?**

Albert Einstein.

**Si tu avais un super pouvoir ce serait lequel ?**

Voler pour voyager plus vite.

**Que penses-tu du monde associatif ?**

C'est super, des initiatives non commerciales, on en a besoin ici aux US.

**Transmettre son savoir oui ou non ?**

Oui mais pas maintenant.

**Débinage oui ou non :**

On ne pourra jamais l'éviter.

**As-tu une anecdote magique en tête ?**

Une fois en plein spectacle, je suis tombé de ma lévitation et je ne me suis pas relevé, on a dû fermer le rideau.

Les gens ne savaient même pas que c'était pour de vrai...

**Tu composes toi-même tes musiques, as-tu reçu une formation musicale ?**

Oui 10 ans de conservatoire et aussi de la recherche personnelle.

**Est-ce facile d'être magicien à Las Vegas ?**

Non, il y a beaucoup de compétition et les casinos ne soutiennent plus les artistes

comme avant.

Les gens vont moins aux spectacles en ce moment.

Les syndicats imposent des règles extrêmement strictes. C'est la raison principale de tous ces shows qui ferment. Je tiens depuis trois ans ce qui est exceptionnel maintenant.

**Si tu n'étais pas magicien quel métier ferais-tu ?**

Musicien ou astronaute.

**Quel est ton actu en ce moment ?**

Shows tous les jours à Vegas

Projet d'émission pour la télévision en cours.

Projet de tournée US l'année prochaine ou bien en 2021.

**Merci Xavier d'avoir accepté de répondre à mes questions.**



# Vintage

## La course folle

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 oubliés.

### Effet

Cette routine, commercialisée sous le nom de Vel D'Hiv, a pris bien des formes différentes au cours du temps. Cet effet doit être présenté comme une sorte de jeu que vous proposez aux spectateurs.

Vous pouvez jouer à 2, 3, ou 4 spectateurs mais je vous recommande vivement de ne jouer qu'avec un spectateur, les autres personnes se bornant au rôle de spectateurs.

Le magicien présente un tapis de cartes comprenant 24 cases réparties en quatre lignes ou couloirs de six cases chacune. Chaque première case d'un couloir est flanquée d'un symbole pique, cœur, trèfle et carreau. Du côté de ces symboles se trouve la lettre « D » comme départ et en haut du tapis la lettre « A » comme arrivée. Le magicien montre alors quatre coureurs cyclistes ou quatre petites voitures de couleurs différentes qu'il place respectivement sur les cases pique, cœur, trèfle et carreau. La course va pouvoir commencer.

Comme nous le verrons par la suite, il existe de nombreuses combinaisons possibles qui se résument à ceci : un coureur est choisi (le pique, le cœur, le trèfle ou le carreau). Un jeu de cartes est mélangé, le spectateur impliqué dans la course retourne une par une les cartes en les prenant sur le dessus du jeu. Suivant la couleur de la carte retournée, le coureur correspondant est avancé d'une case. Le coureur gagnant sera celui qui franchit la ligne d'arrivée. Comme par hasard c'est celui qui a été choisi qui est le grand gagnant !

### Préparations et explications

Pour effectuer cette routine, il vous faut :

- Le tapis imprimé.
- Les quatre cyclistes ou quatre pions ou encore quatre petites voitures voire des petits chevaux.
- Un jeu de cartes comportant une carte courte, le joker par exemple.

Retirez du jeu de cartes 5 cartes de cœur, 5 cartes de trèfle, 5 cartes de pique et 5 cartes de carreau. Mélangez soigneusement ces 20 cartes. Placez la carte courte, le joker, sur le reste du jeu. Placez sur le joker les 20 cartes mélangées. Vous êtes prêt à commencer à jouer et surtout à gagner.

Le principe est très simple. Les quatre coureurs sont déposés respectivement sur leurs cases de départ ; chacun a devant lui 5 cases pour avancer. Étant donné que vous avez placé 5 cartes de chaque symbole, il vous suffit d'ajouter une carte supplémentaire à ces 20 cartes pour que ce soit le symbole de cette carte qui franchisse la ligne d'arrivée en premier.

Automatiquement, c'est le coureur correspondant au symbole rajouté qui franchira le premier la ligne d'arrivée ! Cet effet apporte son lot de suspense, car selon le mélange, un coureur peut partir en tête, piétiner, les 4 coureurs peuvent se trouver sur la même ligne. Dans tous les cas, ce sera celui correspondant à la carte ajoutée aux 20 premières qui gagnera la course.



# Vintage

## Présentation

Il existe de multiples possibilités de présentation.

A) Une fois que les quatre coureurs sont installés sur la piste, prenez le jeu préparé et faites prendre une carte à votre adversaire dans la partie du jeu se trouvant sous la carte courte. Demandez-lui de regarder le symbole de la carte (pique, cœur, trèfle, carreau) et de le nommer.

Faites-lui alors remettre sa carte, mais cette fois-ci dans le paquet se trouvant au-dessus de la carte courte. C'est donc cette 21<sup>e</sup> carte qui se trouve ajoutée ainsi aux 20 premières cartes, qui gagnera.

Refermez le jeu et séparez-le en deux à la carte courte. Donnez la partie supérieure du jeu au spectateur (les 21 cartes) en lui demandant de bien les mélanger pendant que vous mélangez l'autre partie du jeu tout en conservant la carte courte sur le dessus du jeu. Posez votre paquet sur la table et faites remettre les cartes du spectateur sur votre jeu.

Demandez-lui de tourner lentement les cartes une à une et à chaque fois, avancez le coureur correspondant. C'est le coureur correspondant à la carte choisie au hasard qui gagnera.

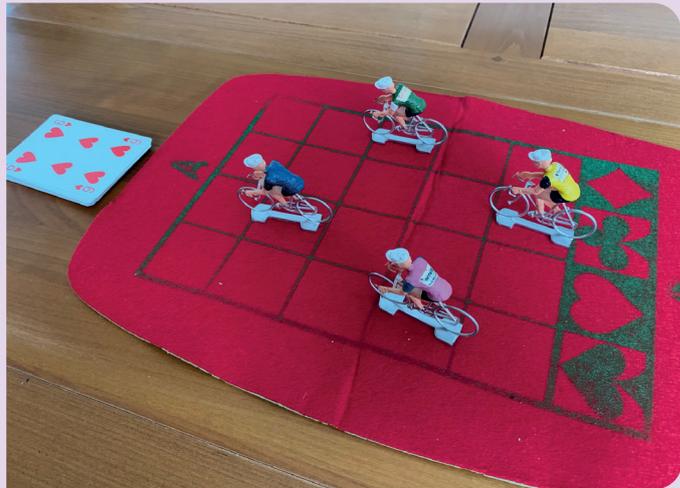
B) Vous pouvez jouer seul contre trois spectateurs. Vous donnez trois chances à votre spectateur de gagner contre une pour vous. Sortez de la partie inférieure

du jeu, sous la carte courte, un pique, un cœur, un trèfle et un carreau et demandez au spectateur de choisir trois cartes. Vous prendrez d'office la carte restante qui sera votre cheval. Remettez les trois cartes choisies par le spectateur dans la partie inférieure du jeu, sous le joker. Vous remettez votre carte dans la partie supérieure du jeu au-dessus du joker. Vous serez toujours gagnant.

C) Demandez au spectateur de vous désigner trois symboles. Il vous restera le 4<sup>e</sup> symbole qui sera le vôtre. Il vous suffit de faire passer une carte de cette couleur du dessous du jeu sur le dessus du jeu. Vous serez gagnant.

D) Vous pouvez trouver maintes combinaisons. Si vous voulez que 2 chevaux gagnent, faites passer deux cartes du dessous, au-dessus.

E) Si vous n'aimez pas les cartes courtes, vous pouvez la remplacer par une carte épaisse, une carte au coin coupé, une carte longue, un break, l'essentiel étant de faire passer une carte de dessous, dessus.



## Quelques réflexions complémentaires :

Si vous devez recommencer le tour 3 ou 4 fois. Il faut faire attention à bien garder votre carte courte au-dessus du paquet que vous mélangez. Selon l'ordre où les coureurs arrivent à la fin, remettez toujours les cartes retournées par le spectateur sur le jeu et enlevez la carte gagnante que vous remettrez sous le jeu pour pouvoir être prêt à recommencer.

Amusez-vous bien et à très vite !

# L'histoire du mois

par Pascal Bouché



J'ai demandé à Pascal Bouché qui a toujours des histoires drôles à raconter de nous gratifier tous les mois d'une histoire sur le thème de la magie

« Docteur, j'ai un gros problème. Chaque fois que je dis la formule magique « Alakazam ! », tout le monde autour de moi disparaît... Docteur ? Docteur ? »

# En images

Retour en images

Réunion octobre 2019 : Halloween



# Compte rendu

## Un voyage au cœur de Diversion

Par Frédéric Denis



Le jeudi 6 juin dernier avec Fabienne mon épouse, Myriam et Gill Ouzier nous nous sommes rendus à l'enregistrement de l'émission de TF1 Diversion. Merci à Fred Razon d'avoir proposé à Gill de nous inviter.

Avant de venir il faut confirmer que nous serons là et signer une autorisation de diffusion dans laquelle nous autorisons l'utilisation de notre image et on nous indique que nous sommes susceptibles d'être appelés sur scène.

Il faut sa carte d'identité et LE dress code est : tenue de soirée obligatoire (costume pour les hommes, robes, jupes, tailleurs pour les femmes).

Nous nous rendons donc au Studio du Lendit à la plaine Saint Denis.

Le rendez-vous est donné à 17h. La fin est prévue pour minuit. On nous indique qu'on nous fournira un sandwich.

Deux émissions sont enregistrées qui seront passées le même jour : Diversion et Diversion ça continue.

Dans la même semaine a été enregistrée l'émission qui a été diffusée le 24 août dernier.

Nous arrivons et trouvons une place pour nous garer juste devant l'entrée... Il y a déjà une petite file d'attente et nous

reconnaissons pas mal de magiciens. Je pense qu'en tout 1/3 de la salle est des magiciens ou de la famille de magiciens.

Après quelques temps d'attente on avance et on entre dans le hall où l'on est pointé et où on nous indique que nous ne devons rien emmener dans la salle. Pas même un stylo ou un médicament...

C'est pire que pour passer la douane aux États Unis et les gars ils ne rigolent pas...

On passe par 2 files : une pour les garçons et une autre pour les filles où nous sommes fouillés au corps.

On nous accorde toutefois le droit d'entrer exceptionnellement avec notre téléphone portable car il devrait servir pour un tour.

Ça y est, nous entrons dans le studio d'enregistrement. Petit conseil, comme vous êtes placés en fonction de votre arrivée parfois il ne vaut mieux pas être trop en avant car vous vous retrouvez au fond...

On a également remarqué qu'il y a des « VIP » qui sont placés devant, d'ailleurs eux ils ont droit de garder toutes leurs affaires... Bref ce n'est pas très important mais nous sentons qu'il y a une hiérarchie dans le public de l'émission.

Il doit y avoir des brouilleurs dans la salle car nos téléphones ne captent plus rien.

D'ailleurs je pense que c'est ça qui a joué des tours à certains numéros qui ont eu des soucis d'électronique.

Le chauffeur de salle prend la parole et nous explique les règles. Si quelqu'un applaudit : ne pas le laisser seul et applaudir aussi, même chose pour les standing ovation. Ensuite il nous teste pour nous faire applaudir et crier.

On se prend au jeu et au final on se lèvera à chaque numéro, chose que je n'aurais pas fait dans un spectacle normal. Le déroulé de l'émission n'est pas forcément dans l'ordre et on nous annonce à l'avance « ça ce ne sera pas le début », « là c'est le début de l'émission donc il faut que ce soit péchu » « là on vous filme alors donnez tout ce que vous pouvez »...

Bon on n'a pas le droit de faire de photo mais comme tout le monde en fait... et bien on fait comme tout le monde...

Je ne dirai pas grand-chose sur les numéros car il faut que vous ayez la surprise et j'ai surtout hâte de voir le montage qui va permettre de rendre dynamique tout cela. En effet pour certains numéros, je pense notamment au numéro avec différents effets de téléportation dans la salle, le numéro est très intéressant mais on se dit qu'à la télé il va falloir qu'ils coupent beaucoup de choses...



# Compte rendu

## diversion

Pour la 1<sup>ère</sup> émission les invités étaient : Lara Fabian, Slimane, Vitaa, Bruno Guillon et Camille Lou.

Parfois on a mal pour les artistes quand ça ne marche pas une fois, deux fois, trois fois, ..., huit fois... Ah satanée électronique !

Parfois les prises et les dépôts sont une conférence pour le public mais bon... pour les invités et à la télé ça sera bien.

On sent quand même le professionnalisme et la prépa de certains par rapport à d'autres. Il y a fort heureusement des présentations sans accroc et des effets très forts qui laissent tout le monde ébahis. On sent que certains numéros sont très très jeunes et mériteraient d'être travaillés.

En étant tout en haut on a une vue globale mais on n'est pas totalement concerné par ce qui se passe. Surtout lorsqu'on entend les engueulades des techniciens juste derrière nous...

Entre les 2 émissions on nous apporte des sandwiches et des bouteilles d'eau. Heureusement la production et le service sécu ont été assez cools avec les personnes intolérantes au gluten (on avait prévenu avant et ils avaient autorisé que Fabienne apporte son sandwich) ceci dit notre papier alu n'a pas été recalé par la sécu...

Après il faut attendre l'autorisation pour bouger et aller aux toilettes. Bon si on fait comme si on avait l'habitude de tout cela, tout se passe bien et on va où on veut... ou presque...

On tente notre chance de descendre pour être plus devant. On se faufile et on prend place... Malins on ne se met pas au premier rang, on sait qu'on s'y fera éjecter. Pas de bol, à priori nos nouvelles places sont réservées. On indique qu'on nous a invité à venir devant et qu'on fait partie des personnes invitées par Fred Razon. Les équipes ne rigolent pas mais ça a l'air de marcher. On doit juste se décaler d'une place.

Rebelote on nous demande ce qu'on fait là. J'utilise la même technique. On nous invite à se mettre plus à gauche. On est

finalement très bien placé au 2<sup>e</sup> rang, on n'ose plus respirer de peur qu'on nous demande encore de bouger. Ça y est, c'est reparti : « Mais vous n'étiez pas là tout à l'heure ». « Non madame mais votre collègue nous a dit de nous mettre ici et on est invités par Fred Razon... »

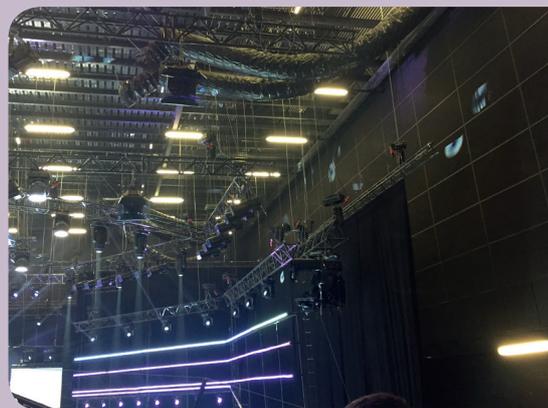
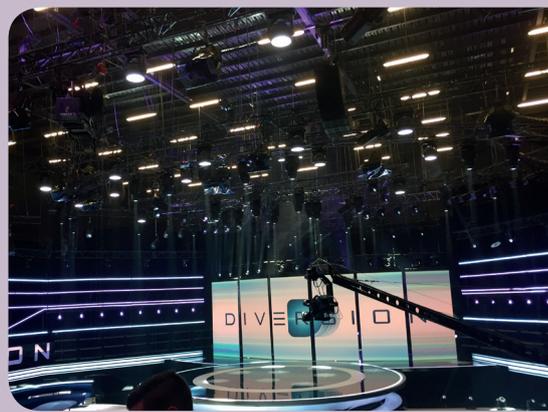
Bon, Fred est juste devant moi et je ne sais pas s'il a entendu, mais comme on ne se connaît pas plus que cela je ne l'ai pas interpellé. En tout cas la personne nous a laissé tranquilles.

Un conseil si vous allez dans une émission de télé, dites que vous venez de la part de Fred Razon !

La 2<sup>e</sup> émission commence, pour nous l'ambiance est tout autre. On est proche, on ressent ce que ressentent les invités. On vit ce qu'ils vivent et on rigole avec eux quand ils nous font des apartés.

Les invités de la 2<sup>e</sup> émission sont : Christine Bravo, Arnaud Ducret, Vincent Dessagnat, Stéphane Piazza et Baptiste Giabiconi.

Je ne sais absolument pas ce que tout cela donnera à l'écran. J'ai eu un peu l'impression que c'était la soirée au coin de billets empruntés et déchirés... J'imagine que les différents artistes se concertent avant sur ce qu'ils font... mais ça fait bizarre, surtout lorsqu'un magicien demande aux invités de lui prêter un billet et que, visiblement, ce n'est pas le bon invité qui sort le billet... On comprend que différents billets ont été fournis aux invités pour différents numéros ! du coup le magicien ou la magicienne se sent assez seul à ce moment-là. On voit ses mouvements de tête vers l'invité en question et on l'entend même lui demander de sortir son billet...



# Compte rendu

## diversion

Tout au long de cet enregistrement Arthur fait la promo d'un tour interactif avec son smartphone.

Le moment venu il nous demande d'envoyer un mail pour lequel on aura une réponse et qu'il ne faut pas ouvrir. Miraculeusement le réseau semble revenir mais au final personne n'arrive à envoyer son mail et le tour ne se fera pas. Je pense que les équipes de montage vont avoir un gros boulot.

Vint le moment où Viktor Vincent nous demande de sortir des objets insolites qu'il va tenter de deviner dans un instant. Mais comment faire lorsque tout vous a été confisqué auparavant ?

Christine Bravo est chargée de récupérer les objets. Comme nous venions d'avoir la pause repas une personne lui a tendu une fin de sandwich et bien croyez-le ou non, elle l'a mangé !

Il faut dire qu'elle a fait le show pendant toute l'émission parfois involontairement. Je ne sais pas si ça sera coupé au montage mais lorsqu'elle a été choisie pour un tour avec des pièces elle se retourne vers Arthur en lui disant tout naturellement « On ne me la fait pas à moi ce ne sont pas des francs ! » et je vous jure que ce n'était pas une vanne qu'elle faisait.

Revenons au moment où elle a choisi les objets et que Viktor a les yeux bandés, elle refuse presque d'être proche de lui lorsqu'il tend la main en aveugle à tâtons. Et là elle nous explique que ça lui est arrivé avec Gilbert Montagné et que ses mains étaient très baladeuses !

Elle semble complètement à l'ouest mais dégage une immense sympathie.

On a aussi eu le droit au gamin chiant qui est choisi dans la salle et qui veut faire son show !

Bravo à Luc Langevin qui a su le gérer. Étant proches des invités nous avons pu également sentir leur gêne à ce moment. Le genre d'enfant qu'on a envie de faire retourner illico presto à sa place. Un bravo aussi à Arnaud Ducret qui peu après le passage du gamin se retourne d'un coup vers nous et les parents du gamin en lui disant. « Il ne devrait pas être au lit le gosse à cette heure-ci ? Je vais vous dénoncer à la DDASS »

La fin de l'émission arrive et chacun repart pour à nouveau faire la queue pour récupérer ses affaires.

C'est une bonne expérience, sympathique et j'invite chacun à aller assister à l'enregistrement d'une telle émission.



## Épitomé en rouge et noir

par Alain Gesbert



### Effet

Le magicien-mentaliste découvre deux cartes « pensées » par deux personnes dans des conditions très strictes. L'impact est fort et la méthodologie est un perfectionnement notable, en terme de rapidité, d'une méthode utilisée par les tricheurs... Voici un effet qui demande un peu de travail bien que la méthodologie personnelle que j'utilise réduit de façon notable les calculs...

### Explications

Il vous faut un jeu de cinquante deux cartes ordinaires, sans marquage. Votre jeu est classé en chapelet périodique : j'utilise le Si Stebbins. Si vous utilisez un autre chapelet, il faut, après avoir coupé et distribué vingt-six cartes, avoir une séquence, dans n'importe quel ordre, de l'as au valet de couleur rouge (cœur ou carreau) et une autre séquence de treize carte de l'as au valet de couleur noire (pique ou trèfle). Faites choisir une carte et coupez à l'endroit où la carte a été prise. La carte indicatrice est donc sous le jeu. Faites une carte à l'œil et déduisez-en le nom de la carte choisie. Si la carte choisie est une figure, faites un autre effet ou révélez la carte à votre convenance. Vous pouvez également faire un « test » en ne devinant que la couleur de la carte choisie. La seule contrainte qui est faible, c'est que le premier spectateur (Marc) choisisse une carte à point.

Distribuez cinq mains de poker. Marc remet sa carte dans le paquet de son choix. Puis en suivant les demandes de Marc remettez un paquet sur ou sous le paquet contenant sa carte.

Le tout peut ensuite être mélangé par un participant. Marc a pris une carte qui est noyée de façon délibérée et très net dans un paquet de 26 cartes (ne mentionnez pas ce nombre).

Indiquez que vous allez penser à une carte mais pas n'importe laquelle. Par suite du chapelet, vous connaissez la carte de Marc (deux de carreau, par exemple). Sortez, sans le montrer et sans rien dire (avec un sourire énigmatique), le deux de carreau. Vous vous adressez maintenant à Christel. « Je pense très fort à une carte que je viens de poser sur la table. Christel, vous allez essayer de deviner la carte sœur de ma carte. Tout d'abord, je vais penser à la couleur. Ce peut être rouge ou noire ». Si Christel répond « noire », vous dites alors : «...parfait, la couleur est opposée à ma carte ». Christel répond « rouge » vous pouvez dire : «...oui, vous avez raison, ma carte est rouge ». Votre objectif c'est que Christel pense à une carte avec une couleur opposée à la votre. Sa réponse peut être interprétée facilement. « Christel, vous allez essayer de deviner ma carte. Ce n'est pas facile. Je ne pense pas à une figure car c'est trop difficile à bien visualiser. Vous allez essayer de trouver la carte sœur de la mienne et... cette carte sœur est de couleur noire comme la mienne est rouge. C'est la seule chose que vous savez... » Ce n'est pas totalement vrai car vous avez indiqué à Christel de ne pas penser à une figure. « Regardez moi dans les yeux, tout en étant à l'écoute de votre intuition... Vous pouvez, peut être ressentir une valeur... Oubliez vos doutes... » Vous donnez les vingt cinq cartes à Christel qui sort une carte (par exemple le six de trèfle) et la met contre son cœur tout en la cachant bien.

Vous reprenez les cartes et vous vous adressez à Marc : « concentrez-vous sur votre carte, il faut que j'essaie de retrouver votre carte... Pensez-y fortement. »

Sans montrer les cartes, vous cherchez en apparence une carte. Le *clocking* est la technique qui va vous permettre de retrouver la carte sœur de Christel. Vous sortez une carte sans la montrer et la posez avec la carte déjà sur la table. Vous récapitulez ce qui s'est passé, ce qui crée un temps et permet d'oublier le

positionnement des deux cartes. Vous les éventaillez et vous prenez la carte sœur de Christel : elle aura la même valeur et une couleur opposée. Christel sort sa carte et vous retournez la vôtre : premier climax. Puis vous demandez le nom de la carte « pensée » par Marc et retournez la deuxième carte : deuxième climax.

Nous allons étudier l'art du *clocking*, c'est à dire de compter les cartes afin de trouver la carte manquante. Martin Gardner et James Randi ont explicité cette approche.

Max Maven est un grand expert du *clocking*. Harry Lorraine en 1976 a indiqué son approche (*the Epitome location*) dans *Handbook of mental Magic*. En 1979, Karl Fulves a publié *the Shamrock code / the parallel principle*. Dans la revue de la P.E.A. (Psychic Entertainers Association), dans les années 80, Doug Dyment a publié également sa version très intéressante (*Mental Epitome*). L'objectif des différentes méthodes est de réduire les calculs à faire. Mon objectif premier a été de réduire encore plus les calculs afin de masquer complètement le modus operandi. Le *Clocking* est bien sûr plus facile à faire avec moins de cartes (ici, 26 cartes). Dans un premier temps, je forçais une carte. Une autre personne enlevait une carte. En essayant de retrouver la carte du premier spectateur, je faisais les calculs. Ce type de présentation permet de justifier l'étalement des cartes faces visibles. Le résultat de mes recherches est le suivant. Tout d'abord, si la personne ne prend pas de figure, c'est encore plus simple. Les figures valent donc zéro. Supposons que vous ayez les cartes suivantes : 2,7,8,6,valet, 4. Vous faites alors le calcul mental suivant :  $2 + 7 = 9$ ...  $9 + 8 = 15$ . Je ne garde que l'unité (ou j'enlève dix)...  $5 + 6 = 11$ , donc 1...  $1 + \text{zéro (valet)} = 1$ ...  $1 + 4 = 5$ . Comme vous pouvez le constater, le calcul est simple. Si vous additionnez les 26 cartes du Si Stebbins (où que vous coupez), le total est toujours de 10.

# Tours

## Principe de base

Revenons à notre jeu en chapelet périodique (Si Stebbins, par exemple). Faites choisir une carte. Distribuez cinq mains de poker. Marc ajoute sa carte dans un paquet. Reconstituez les paquets de façon aléatoire et faites mélanger les cartes. La carte clef (chapelet) est dans le paquet que vous tenez. Une deuxième personne enlève une carte, pas une figure car c'est trop difficile à visualiser (ou tout autre explication à votre demande). Récapitulez les choix des participants et faites une carte à l'œil afin de connaître la carte de Marc. Faites

le *clocking* en étalant les cartes entre vos mains, puis sortez la carte de Marc. La recherche, en apparence, de la carte de Marc, vous permet de justifier les calculs du *clocking*. Vous trouvez 6, par exemple. Pour trouver la valeur de la carte, il vous suffit de faire  $10 - X$  avec  $X$  qui vaut 6, dans notre exemple. Quand vous connaissez la valeur, il faut alors regarder la carte qui manque (petite perte de temps, à mon avis) afin de connaître la couleur.

Dans *Épitomé* en rouge et noir, nous avons forcé Christel à choisir une couleur (dans notre exemple noir) ce qui va faciliter les calculs. Cela veut dire que

vous avez beaucoup moins de cartes pour votre calcul (neuf cartes noires et basses). Faites le *clocking* uniquement sur les cartes noires ce qui est encore plus facile que les méthodes classiques. Il vous faut juste ensuite trouver une carte de couleur opposée à celle pensée par Christel. La formule à appliquer est, dans ce cas,  $15 - X$ .

Christel pense en apparence à n'importe quelle carte. Le *clocking* est particulièrement bien dissimulé. Comme c'est un principe, il y a d'autres façons d'utiliser cette approche encore assez peu connue en France...



## CONCOURS RÉGIONAL

18 avril  
2020



Cédric Faure  
Lauréat 2019



Concours régional sélectif pour les championnats de France de magie FFAP.  
Concours de scène et de close-up dans un cadre prestigieux au cours d'un dîner spectacle.  
700 euros de prix pour les vainqueurs.  
Formulaire d'inscription et règlement du concours sur simple demande.  
Les sélections se font dès à présent. (6 places disponibles)  
Organisé par Le Cercle Magique de Lorraine

Contact et candidature auprès de  
**Frédéric DENIS - 0662398567**  
[portesdor@gmail.com](mailto:portesdor@gmail.com)



# En images

## Retour en images Conférence Chad Long octobre 2019



# Curiosités magiques

par Joël Hennessy



Depuis de nombreuses années, dans les congrès ou réunions magiques, je recherche des objets de collections. Ce ne sont pas des objets rares ou anciens, mais plutôt des accessoires magiques basés au minimum sur le même thème : il faut que ce soit en bois naturel, avec une fonction magique. Frédéric m'a demandé de vous en présenter quelques-uns.

Il s'agit du tour classique de la boîte à la carte. Dans l'expérience habituelle, un flap est posé dans le couvercle et cache une carte. Lorsque l'on referme la boîte, le flap tombe et laisse la carte à découvert.

Ici nous avons une très belle boîte comportant un tiroir (le tout pour des cartes de la taille jumbo).



Mais en plus on peut faire l'expérience deux fois de suite, puisque nous avons deux flaps

Ceux-ci sont coincés à l'intérieur de la boîte, une sur le haut, l'autre sur le bas, avec les cartes à produire.

L'avantage est que l'on peut tout manipuler sans crainte.

C'est en remettant le tiroir et en l'enfonçant plus que de nécessaire que le flap tombe et libère la carte choisie.

En effectuant la même manœuvre après avoir fait faire un demi-tour à la partie réceptrice du tiroir, on double l'effet, avec une autre carte.



# Manip

Extrait du MANIP 8 (journal de l'amicale d'Angers) que vous retrouvez en téléchargement sur notre site [planetmagie.com](http://planetmagie.com)

## COUP DOUBLE de Rob Dromley

### adaptation Sir'el

Le 26.11.96, je reçois une pub d'Hornecker. Après consultation, je sélectionne plusieurs tours, une envie de me faire plaisir pour Noël. « Coup Double » me plaît bien...

### EFFET

Une carte choisie par un spectateur est identifiée par une gommette signée, qui est collée sur la carte, puis remise dans le jeu, et enfin dans l'étui... Un spectateur tient l'étui du bout des doigts bras levé, un autre doit tirer deux balles, en direction du jeu, avec un pistolet fait avec ses doigts... Le magicien reprend l'étui, sort les cartes, et surprise, la carte du spectateur avec la gommette signée est percée de deux trous de balles...

L'effet me plaît bien pour faire du table en table, surtout que la description indique que l'on peut refaire le tour immédiatement avec une autre carte...

Je remplis le bon de commande, mais une chose me chagrine, peut-on laisser la carte en souvenir au spectateur?, fait non précisé dans la description. Avant de refermer mon enveloppe, je téléphone à Hornecker pour lui poser la question, et la réponse fût non. Déception, j'ai déchiré ma commande...

Vous me connaissez, j'aime bien, de table en table, laisser les accessoires à l'examen du public, et je trouve que l'effet perd beaucoup d'impact si l'on ramasse un objet comme un voleur à la fin d'un tour en pensant « pas touche il ne faut pas que vous voyez »... Il ne faut pas prendre le public que pour des... Et pour moi, l'impact est beaucoup plus fort quand on laisse un objet au spectateur, carte au couteau de Bloom, carte avec élastique de Weber... Donc, après réflexion voilà la carte signée et transpercée d'une balle de pistolet d'après l'idée de Rob Dromley, version SIR 'EL...

### EFFET

Le même que décrit plus haut, avec la seule différence, la carte est signée (sans gommette), et laissée au spectateur à la fin du tour...

### MATÉRIEL

1 jeu de cartes, 1 carte double tarot, 1 carte percée d'un trou de cigarette, dans la moitié inférieure, 1 pistolet, qui ne fait pas trop de bruit, car de table en table la détonation peut surprendre...

### MONTAGE

Sur le jeu, la carte percée (ici l'as de cœur) face en l'air, la carte double tarot, et l'as de cœur face en bas...

Prendre le jeu, et sortir les cartes de leur étui, faire un mélange de manière à garder les 3 cartes sur le dessus. Forcer l'as de cœur en gardant les 2 cartes truquées sur le dessus. Le spectateur prend la carte forcée, la mémorise, la montre aux autres convives. Pendant ce temps, faire un break des deux cartes truquées au petit doigt, le jeu étant en main gauche.

Prendre la carte du spectateur, la poser face en l'air sur le jeu, la retourner avec le break des deux autres cartes et la carte transpercée se retrouve maintenant sur le jeu, attention de cacher le trou avec le pouce gauche. Avec l'index et le pouce droits prendre la carte de manière à cacher le trou entre le pouce et l'index, et dire :

« Ha oui, j'oubliais, nous allons identifier votre carte ». En cherchant un stylo, remettre la carte face visible sur le jeu en cachant toujours le trou avec le pouce gauche. Sortir le stylo, le donner au spectateur, reprendre la carte avec le pouce et l'index droits, le pouce sur la face de la carte, et la faire signer sur la partie basse tout en la tenant fortement. Ensuite la remettre dans le milieu du jeu, et le jeu dans son étui. Le faire tenir par un spectateur du bout des doigts bras en



l'air. Prendre le pistolet, le donner à une spectatrice en lui demandant de tirer une balle dans l'étui...

Prendre l'étui, sortir le jeu et rechercher la carte avec un trou tout en montrant de temps en temps les autres cartes (sans montrer les deux du dessus), et la seule carte transpercée par une balle est bien l'as de cœur signée du spectateur, qui est ensuite offerte au spectateur...

Ayant plusieurs cartes préparées dans une poche, il est très facile de remonter le jeu pour la table suivante, éviter des cartes à figure, le trou étant moins visible...

# En vrac

## Rubik's

Résoudre un Rubik's Cube c'est beaucoup de patience et, pour le résoudre vite, beaucoup d'entraînement. Si certains sont capables de le faire en quelques secondes, un complet novice y passera de longues minutes... sauf si le cube se résout tout seul.

Le Rubik's Cube a été inventé en 1974 par Ernő Rubik, un sculpteur et professeur d'architecture hongrois. Aujourd'hui encore, il reste l'un des jeux les plus populaires, en continuant de frustrer toujours plus ses propriétaires. Pourtant, certaines personnes ont fait de ce jeu, une véritable prouesse.

Une prouesse impressionnante

C'est en tout cas ce qu'a réussi à faire un youtubeur japonais et le résultat est assez impressionnant ! Il faut moins d'une minute au Rubik's Cube pour que toutes les faces soient de la même couleur. Pendant sa phase de raisonnement, le

Rubik's Cube se déplace afin de trouver la bonne combinaison.

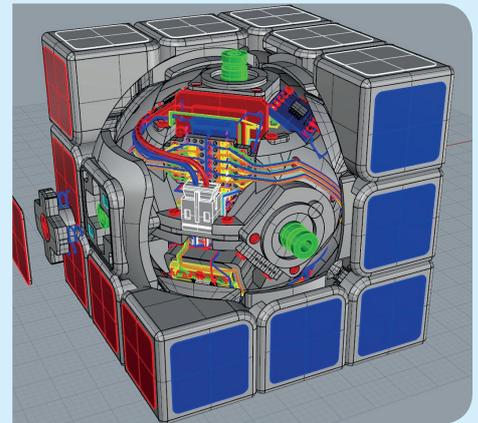
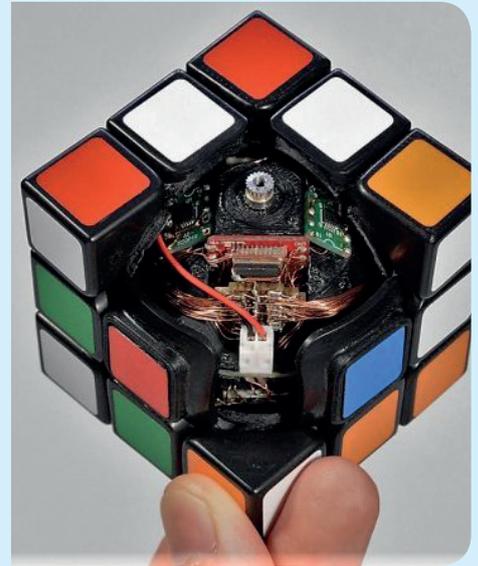
Comment ça marche ?

À l'intérieur du Rubik's Cube se trouve un noyau personnalisé imprimé en 3D, relié à des servomoteurs programmés. Il aura fallu plusieurs mois, au youtubeur pour mettre au point ce modèle. Il avait déjà tenté l'expérience avec un noyau plus grand et donc intégré donc un cube plus grand. La grande difficulté a donc été de rétrécir le modèle.

Ce robot Rubik's Cube est ainsi capable de se résoudre en seulement 0,38 secondes.

Une fois que le cube sent qu'il a été mélangé, il se met à travailler sur la solution, marchant sur toute la table dans le processus.

Un tour de plus pour nos magiciens fada de Rubik's ?



## Illusion d'optique

Voici une idée marketing, très intelligente et très amusante, adaptée à un domaine spécifique : la pose de carrelage. En Angleterre, une société a trouvé la solution pour attirer les foules, tout en communiquant sur son savoir-faire en la matière, grâce à une installation insolite.

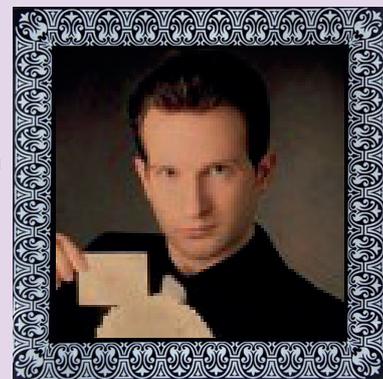
L'initiative date de 2017. À Manchester, la société Casa Ceramica se spécialise dans la création et la pose de carrelage. Et afin de faire ralentir les clients dans les couloirs, et surtout d'attirer leur attention quand ils passent devant le magasin, l'équipe a imaginé un concept surprenant : créer une anamorphose avec du carrelage. Le résultat ? Un trompe-l'œil saisissant !

Pour le petit rappel, l'anamorphose consiste à déformer une image pour créer un motif qui prend du relief quand on le regarde à partir du bon angle de vue.



# Ludothèque

par Ludovic Verona



## Le foulard qui traverse le smartphone

Un foulard traverse à vue un téléphone emprunté (figures 1 et 2).

### Matériel

Un foulard diamant, un gimmick plastique semi-rigide que vous pouvez découper d'un emballage (pile, ampoule, etc.) (figure 3).

### Préparation

Placez le foulard diamant dans le gimmick (figure 4).

### Présentation

En faisant mine de vouloir nettoyer le téléphone emprunté, il vous suffit de plaquer le gimmick contre l'écran du téléphone, le foulard passe par l'arrière de celui-ci (figures 5 et 6).

Récupérez le foulard à l'arrière de la main gauche et tirez vers le haut en maintenant le gimmick du bout des doigts de la main droite, le foulard semble traverser le smartphone (figure 1).

Pour terminer, tirez d'un coup sec pour extraire totalement le foulard du gimmick (figure 2).

Il ne vous reste plus qu'à empalmer le gimmick et à rendre le téléphone à son propriétaire (figure 7).

### Note importante

Pour que le gimmick reste invisible, le smartphone doit impérativement être allumé avec un fond clair et lumineux.



# 1 2 Troyes magie

## congrès FFAP 2020

Le prochain congrès FFAP se déroulant dans le Grand Est nous avons décidé de vous donner régulièrement des nouvelles de l'organisation du plus grand rassemblement magique de France.

Troyes se situe dans le département de l'Aube. Il y a un peu moins de 61000 habitants ce qui en fait la 7<sup>e</sup> commune la plus peuplée de la région Grand Est, derrière Colmar et devant Charleville Mézière et Chalons en Champagne. Le nombre d'habitants de la communauté de communes Troyes Champagne Métropole est de 210000.

Son passé historique, son riche patrimoine architectural et urbain avec ses nombreux édifices protégés au titre des monuments historiques, en fait une ville d'art et d'histoire exceptionnelle.

Troyes est aussi la capitale européenne des magasins d'usine et de négoce grâce à ses trois centres de marques.

Venons en aux faits. Le congrès FFAP.

Dans les prochains *chardons* nous vous présenterons l'équipe et le contenu du congrès. Aujourd'hui nous allons vous parler du centre des congrès que nous avons visité pour vous.

Il se trouve au coeur de la ville, proche de tout.

Une vaste cour accueillera les congressistes.

Le centre des congrès nous a paru fonctionnel et chaleureux. Le comité d'organisation prévoit pas mal de lieux de

détentes où les congressistes pourront se poser entre deux conférences ou galas.

L'auditorium est grand et confortable.

L'espace marchand est grand et lumineux. Sachez que la foire aux trucs est déjà quasiment complète.

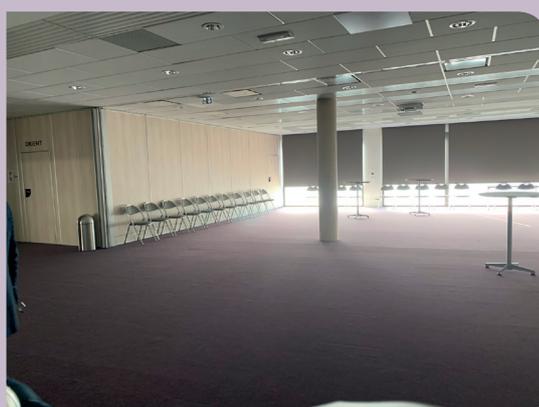
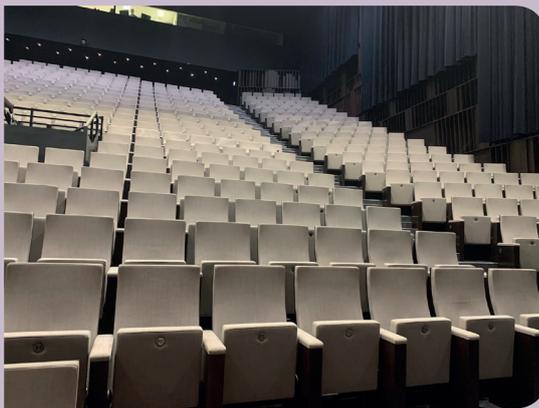
Un accès direct pourra se faire de la foire aux trucs vers les salles de conférences.

Nous vous présenterons les autres lieux (Théâtre pour le gala, dîner spectacle, pass magique) dans un prochain chardon.

Toute l'équipe est déjà à pied d'œuvre pour préparer un congrès convivial. Je ne dévoilerai pas de nom aujourd'hui, mais beaucoup de contacts ont été pris et ça promet de belles surprises.

En tout cas inscrivez vous. D'une part parce que vous êtes placés pour les galas en fonction de votre date d'inscription mais aussi parce que le tarif augmente le 1<sup>er</sup> janvier et enfin parce que cela permet aux organisateurs de pouvoir réserver au plus tôt les artistes.

<https://congresffap.com/inscription/>



# Agenda 2020



Thème  
Tout  
s'envole

Laxou

Samedi 11 – AG – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 30 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 31 – Lieu à définir



Thème  
Le filage

Laxou

Samedi 01 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 27 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 28 – Lieu à définir



Thème  
Des chiffres  
et des  
lettres

Laxou

Samedi 14 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 26 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 27 – Lieu à définir

PORTES D'OR  
MAGIQUES DE  
LORRAINE

**Samedi 18 avril**

Dîner Spectacle  
18h45 Grand Salon de  
l'hôtel de ville – Nancy

**Dimanche 19 avril**

Conf Mickael VADINI –  
14h30 domaine de l'Asnée  
Villers les Nancy



Thème  
La vision

Laxou

Samedi 04 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 30 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 24 – Lieu à définir



Thème  
Les tours  
impromptus

Laxou

Samedi 09 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 28 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 29 – Lieu à définir



Thème  
La plage

Laxou

Vendredi 12 – IMEL  
Samedi 13 – IMEL

Nancy

Jeudi 25 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 26 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion



Thème  
Que des  
gimmicks

Laxou

Samedi 5 ou 12 – Forum des  
Assos

Nancy

Jeudi 24 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 25 – Lieu à définir



Thème  
De toutes les  
couleurs

Laxou

Samedi 10 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 29 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 30 – Lieu à définir



Thème  
Sur le fil ou  
l'élastique

Laxou

Samedi 14 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 26 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 27 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion

## Remarques :

Les dates peuvent être changées en cours d'année. Les réunions sont ouvertes aux membres à jour de leur cotisation et ponctuellement aux magiciens de passage dans la région.

La date de la conférence d'automne n'est pas encore connue.