

JANVIER  
2023

Le magazine du cercle Belge d'illusionnisme  
**INFORMAGIC**

N°215



**Journée BMF**  
**Soirée close up**  
**... et un max de routines !**

**Conférence Patrick Kurota**  
**La Saint Nicolas**





## Le mot du Président...

Raymond Heine

[heineraymond@yahoo.fr](mailto:heineraymond@yahoo.fr)

Pas mal d'activités pour le C.B.I. depuis le dernier *Informagic* : la journée BMF, la conférence de *Patrik Kurota* au sein de notre club, notre soirée *Close-up*, la Saint Nicolas au domaine Neckergat, ...

- **Journée BMF** : des concours (Félicitations à *Stephen Gaudio* qui s'y est distingué -3<sup>ème</sup> prix en cartomagie, et à *Alain* qui s'y est vaillamment essayé !), un ancien membre du CBI, *Serge Carpentier*, s'y est présenté aussi ! Et puis, la journée BMF, c'est aussi des conférences, des dealers (ce mot me fait toujours autant sourire), des rencontres entre magiciens...

Et, à propos de *Stephen Gaudio*, il vient aussi de présenter à la BMF son idée de concevoir une équipe belge afin de concourir à la FISM... Affaire à suivre.



- Au sujet de notre *Close-Up* (toujours une réussite), vous en verrez quelques retours un peu plus loin dans ce magazine... Et je tiens à féliciter chaleureusement tous ceux qui y ont participé, non seulement les magiciens mais

aussi les bénévoles : Karl qui s'est occupé du bar, les enfants d'Alex et tout particulièrement Virginie qui nous a été très précieuse, et déjà depuis plusieurs années –elle a même aidé à la BMF !



- La conférence de Patrick a aussi été un succès : une manne d'idées plus intéressantes les unes que les autres ! Ne ratez pas son petit livret « **Akabanga** » (*je ne connaissais pas cette petite huile épicee*) : il y en a pour tous les goûts, tant pour les cartomanes que pour ceux qui manipulent les pièces de monnaie...et perso, j'ai apprécié particulièrement sa routine des trois tasses...

Au fait, saviez-vous... qu'il est diplômé de l'Ecole Royale Militaire, et qu'il a travaillé pour la Défense en tant qu'officier de 2006 à 2017 ?

Étudiant la magie depuis 2003, Patrick s'est reconverti en 2017 pour vivre de sa passion.

Quand il n'est pas sur les planches, Patrick se forme auprès des plus grands illusionnistes contemporains. Lors d'un séjour chez son plus grand idole *Juan Tamariz*, Patrick réalise l'impact de soigner la structure d'une routine. La vraie magie se cache dans les petits détails.

Depuis, Patrick recherche sans cesse des méthodes élégantes, efficaces et ingénieuses pour présenter une magie impactante et surtout mystérieuse à son public.

Son travail a notamment été récompensé en remportant le championnat belge de magie en octobre 2017 et par une publication d'une de ses idées dans l'édition de mai 2018 du Genii magazine, sous les encouragements de Michael Weber et John Guastaferro.





## **A ne pas oublier : les prochaines dates de réunion du C.B.I.**

**Janvier 2023: le 11 et 25**

**Février: 8 et 22**

**Mars: 8 et 22**

**Avril: 5 et 19**

**Mai: 3, 17, et 31**

**Juin: 14 et 28 (= A.G.)**

---



(Oups : je ne sais pas ce qu'il vient faire là, celui-là...Enfin, pour une fois qu'il peut servir à quelque chose...)

***...Et n'oubliez pas non plus: on a toujours besoin de vous pour les prochains Informagics !!!***

**Un tout grand merci à tous ceux qui ont contribué à ce numéro : Karl, Sébastien, Alex, Jean-Michel, Daniel, les 2 Guy (Gielis et Lambert), Patrick...et les autres !**

Raymond



## CONSEIL D'ADMINISTRATION

Lieu : via Jitsi Meet

Extrait du

**PV - Rapport n° 55 van 28.11.2022**

Fédération Belge de Magie asbl - Siège social: Avenue De Fré 217 à 1180 Uccle - Numéro d'entreprise 0551.843.094

### **PROJET STEPHEN GAUDIO – SOUTIEN AUX JEUNES:**

Stephen GAUDIO prend la parole et présente son projet. La BMF pensait qu'il s'agirait d'un projet pour les jeunes mais tout compte fait, ce serait plutôt la mise en place d'une équipe nationale de magiciens avec suffisamment de talent et de potentiel pour les préparer aux concours de la FISM. Les candidats seraient partiellement sponsorisés par l'organisation de leurs propres spectacles. Le coaching serait fait par des volontaires. Lui-même (Stephen) fait partie de l'équipe de France et doit personnellement contribuer financièrement pour le travail de son coach. Il se trouve dans un milieu culturel et cela signifie inévitablement beaucoup de travail de bénévolat ... mais cependant Stephen continue à argumenter courageusement.

Jean-Michel HOEFFELMAN trouve le projet ambitieux et Jean-Paul MERTENS et Marleen STERCKX se posent la question de la faisabilité financière?

Renan FRISEE sait qu'un projet semblable existe en Espagne où une équipe de coachs louent une villa pendant une semaine. Les frais sont alors rentabilisés par la réalisation d'une ou deux prestations. Jean-Michel HOEFFELMAN cite en exemple que son club du CBI avait organisé une journée brainstorming à la mer.

Jean-Paul MERTENS trouve que quoi qu'il advienne, il faut absolument innover pour les jeunes.

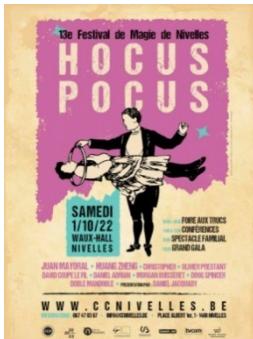
Jean-Michel HOEFFELMAN clôture le débat avec l'idée qu'une éventuelle réunion BMF pourrait être envisagée avec comme seul point d'agenda ce projet spécifique.

**Une petite pub ? Samedi 25 février 2023 au centre culturel d'Auderghem, à 17h et 20h30**

(et à 11h et 14h pour les plus jeunes !)

The poster features a black background with a pink-to-white gradient at the bottom. At the top left, it says "15<sup>e</sup> FESTIVAL INTERNATIONAL". In the center, there's a silhouette of a person performing magic. To the right, the text "Vive la Magie" is written in large, white, stylized letters. Below this, "LE FESTIVAL" and "C'EST AUSSI..." are written. On the left side, there's information about the "GRAND SPECTACLE Scala Magica" on Saturday, February 25, at 17h and 20h30. On the right side, there are two boxes: one for "EXPO de la Magie" showing a photo of a woman, and another for "ATELIERS de la Magie" showing a photo of children. Both boxes mention the date as Saturday, February 25, from 11h to 14h. At the bottom, there's contact information: website www.vivelamagie.com, phone numbers +33 (0)2 23 21 07 66 and +33 (0)6 22 73 72 12, and an address: Hall du Centre culturel d'Auderghem BRUXELLES.

## « 13ÈME FESTIVAL DE MAGIE DE NIVELLES. » par Alex



Hocus Pocus le samedi 1er octobre 2022 au Centre Culturel de Nivelles.

Une journée consacrée à l'art de la magie et accessible à tous.



Annulé en janvier dernier suite à la recrudescence du nombre d'infections au Covid-19, Hocus Pocus, le Festival de Magie de Nivelles revient finalement le samedi 1er octobre pour une journée entière consacrée à l'art de la Magie...

À nouveau, le Waux-Hall se transformera en véritable caverne d'Ali Baba pour les curieux, les passionnés, et hélas les collectionneurs, les magiciens en herbe ou professionnels. Du plus petit au plus grand, le plaisir de découvrir ou de redécouvrir notre art merveilleux.(Je fais un petit coucou à Lille Magie, Thierry Devos, Christophe Hornecker et bien d'autres encore).

De 10h à 18h : une foire aux trucs. De nombreux magasins spécialisés et professionnels de la magie seront présents pour vous proposer tours, accessoires et matériels divers. Un véritable moment de pur bonheur mais qui disons-le, nous tentent.

À 11h et 13h : deux conférences thématiques :

Découvrez l'envers du décor. **La première** aura pour thème la sculpture de ballons et sera présentée par Magic Morgan et notre ami Morgan décide même de nous mettre à contribution puisqu'il transforme le théâtre en atelier.



**La seconde** portera sur la Magie Générale et sera dispensée par le célèbre magicien espagnol, Juan Mayoral. Il nous parle de sa vie de magicien et nous montre comment il a débuté la magie grâce à des anecdotes bluffantes et l'origine de ses créations et de sa petite valise du jeune magicien qu'il était !

À 16h : Christopher nous a fait découvrir son spectacle familial. Un moment pour petits et grands pour notre plus grand plaisir. Pas de concours, cette année !

À 20h : Un grand gala de magie. Laissez-vous subjuguer par les plus belles illusions dans un show magique inoubliable. Le gala sera présenté par Daniel Jacqady, le célèbre magicien pickpocket qui verra réunis autour de lui des magiciens de renom : Juan Mayoral, Huang Zheng, Christopher, Olivier Prestant, David coupe le fil, Doble Mandoble, Daniel Adrian, et Doug Spincer

Allez, bon, la journée se termine et déjà nous pensons à la 14ème édition qui sera à nouveau programmée en début d'année...Les infos suivront.

Merci à Doug Spincer et au centre culturel de Nivelles pour cette belle journée !

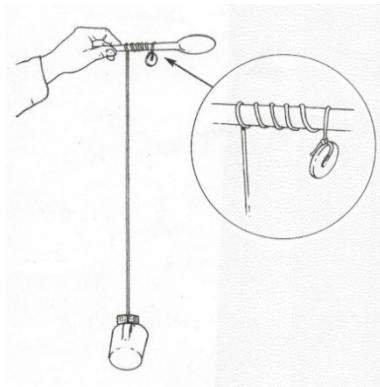
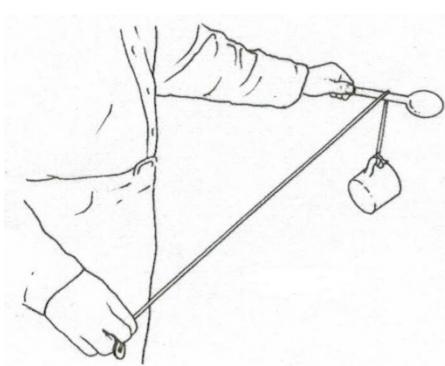


Alex Mouthuy

## Une chute sans gravité

Jean-Michel

Ce tour présenté par Guy Lambert (qui utilise un œuf plutôt qu'une montre) est décrit dans le livre : Mental Magic, nouvelles expériences de mentalisme et de parapsychologie de Barrie Richardson édité par Magix Unlimited à Strasbourg, en 2006 ; mais c'est en fait Stewart James qui en a découvert le principe en 1926 lorsqu'il était enfant et publié en 1989 sous le titre "A Match For Gravity".

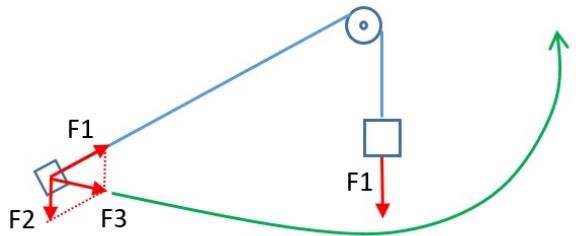


Le déroulement est comme suit :

- A une extrémité d'un bout de ficelle est attachée à une rondelle métallique.
- Une montre coûteuse est empruntée à un spectateur et attachée à l'autre extrémité (ou placée dans une tasse fixée à l'extrémité).
- Le magicien fait passer la montre et la ficelle sur une cuiller en bois tenue dans une main, tandis que le bout des doigts de l'autre main saisit la rondelle et tend la ficelle.

- Il y a une menace évidente que la montre empruntée s'écrase au sol si la rondelle est lâchée.
- Ignorant les conséquences possibles, le magicien lâche la rondelle. La montre commence à tomber. Soudain, la ficelle s'enroule autour du crayon. Les spires de la ficelle enserrent fermement le crayon, la montre est suspendue dans les airs à quelques cm du sol et le spectateur pousse un soupir de soulagement.

Le principe est le suivant :

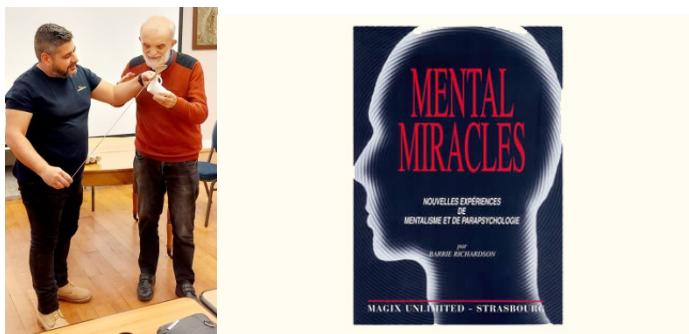


Le poids de la tasse (F1) se combine à celui de la rondelle (F2) donnant une résultante (F3) qui entraîne la rondelle vers la droite et lui donne un élan (inertie) pour s'enrouler sur la tige en bois

Pour que le tour fonctionne, il faut donc qu'il y ait au bout de la ficelle tenu en main droite un objet léger, certes, mais de masse non nulle.

Il n'y a donc aucun trucage ni habileté particulière nécessaire, mais un choix judicieux des deux masses et de la ficelle joint à un bon baratin.

Richardson présente ce tour comme la preuve que le fait de "lâcher" des émotions négatives ou des souvenirs douloureux entraîne souvent des résultats plus positifs que nous ne l'imaginons. Le résultat inattendu qui suit le lâcher de la rondelle (le fait que la montre empruntée ne se brise pas au sol) devient "un exercice de confiance, de prise de risque, de pensée contre-intuitive" ; Dans la version de Richardson, la morale du tour est qu'apprendre à lâcher prise dans la vie est difficile mais absolument nécessaire.



**Voici quelques-uns des effets que vous pourrez présenter après avoir lu Mental Miracles :**

- Un spectateur pense à une carte et n'en révèle le nom à personne. Deux jeux sont distribués simultanément, carte par carte : on constate que seule la carte mentalement choisie occupe la même position dans les deux jeux.

Le point fort de la méthode, c'est qu'elle fonctionne alors même que le magicien n'a vraiment aucune idée de l'identité de la carte ni de sa position dans le jeu. En plus, il n'y a aucun effort de mémoire ni calcul mental à effectuer, et les cartes ne sont pas truquées !

- Un spectateur prend une poignée de pièces de monnaie de différentes valeurs dans un bocal. Le mentaliste en fait autant. Après avoir mis les pièces du spectateur dans une main et les siennes dans l'autre, il tend ses bras à l'horizontale de part et d'autre de son corps, comme s'ils constituaient les deux plateaux d'une balance, et laisse retomber un certain nombre de ses pièces dans le bocal.

Après vérification, on constate qu'il lui reste exactement le même nombre de pièces que le spectateur, et que ce sont exactement les mêmes !

- Le mentaliste dit qu'il a passé 45 minutes à parcourir en lecture rapide le dernier numéro d'un magazine. Il le montre, l'ouvre au milieu, le déchire en deux, et distribue les pages aux spectateurs qui sont alors invités à annoncer le numéro de la page en leur possession. Dès qu'il

Il entend, le mentaliste se met à décrire sans hésitations le contenu de la page en question !

La plupart des pages sont décrites avec un luxe de détails ahurissant. Pour la dernière page, la description est encore plus minutieuse - par exemple, le mentaliste précise le numéro de la plaque d'immatriculation d'une voiture figurant dans une publicité ! Incroyable, mais vrai !

- Un spectateur préleve un paquet de cartes sur un jeu. Le mentaliste montre qu'il avait prédit le nombre exact de cartes composant le paquet prélevé, ainsi que l'identité de la dernière carte de celui-ci, c'est-à-dire celle sur laquelle il a librement coupé ! Pas de nail-writer !

- Un spectateur choisit librement une carte et un autre un nombre. Un troisième spectateur distribue une à une les cartes d'un jeu en vue de tous dès le départ et trouve la carte choisie par le premier spectateur au nombre choisi par le second ! Cette méthode originale de « La carte au nombre » présente les caractéristiques suivantes : • elle ne fait pas appel à la mémoire • elle ne nécessite pas de calculs mentaux compliqués • elle ne requiert pas de manipulations • elle n'utilise qu'un seul jeu ordinaire, non truqué • il n'y a (évidemment !) pas de compère.

Livre de 420 pages en Français - Nombreuses illustrations

Traduction Française par Richard Vollmer

Format : 16.50 cm X 23.50 cm

Une création signée Barrie Richardson

## Notre soirée Close-Up : Quelques réactions...

Le mentaliste a bien deviné, j'ai apprécié la soirée...

Un peu moins cependant que d'habitude.

Je pense que le problème venait du public trop nombreux.

Comme il y avait trop de bruit, les gens qui parlaient élevaient la voix pour se comprendre, et on ne saisissait pas l'entièreté de ce que les magiciens expliquaient, et l'échec de certains tours devait sans doute provenir du manque de compréhension, surtout dans les tours de cartes.

Moins de magiciens que d'habitude sont passés à notre table...

Je crois que pour corriger, il faudrait qu'il y ait moins de public ou bien trouver un système pour que le public se taise quand un magicien arrive à sa table.

Une autre idée serait de faire deux spectacles. Comme je suppose que chaque magicien a son propre public, la moitié des magiciens ferait venir son public à une date, l'autre moitié à une autre date...

Et aussi c'était dommage qu'il n'y avait pas de petite restauration comme avant.

De toute façon j'espère pouvoir revenir l'an prochain et en profiter pour se voir en famille.

Serge

Coucou,

J'avais peur de revoir les mêmes tours que la dernière fois, j'ai été agréablement surprise. Il n'y a en a qu'un qui a refait le même tour.

Après, à notre table, on a eu 5 magiciens... je trouvais le temps entre chaque "visite" plutôt long, d'habitude ça tourne mieux.

J'ai découvert un nouveau magicien au top (il s'agit de Felipe !), et j'ai vu mes deux préférés (Guy et Alipio !).

En gros chouette soirée

Bisous

Chris

## La soirée close-up du 29 octobre 2022 vue par ma femme ...

Voici quelques points généraux auxquels nous pourrions être plus attentifs lors de nos close-ups:

- Faire en sorte de garder l'attention des spectateurs entre les routines.
- Éviter les « blancs » entre les routines.
- Interagir avec tous les spectateurs et pas uniquement avec ceux qui sont proches.
- Essayer de se distinguer des autres magiciens mais en évitant de se comparer.
- Faire attention à ce que notre tenue et nos accessoires mettent en valeur notre présentation.
- Faire attention à ne pas perdre le contact avec les spectateurs et trop de temps en gérant notre matériel.
- Essayer de parler suffisamment fort pour susciter et maintenir l'intérêt de tous.

- Essayer d'avoir une mise en scène captivante qui emmène les spectateurs et les maintienne en haleine

### **Un petit compte-rendu par magicien :**

**RAYMOND** : Chouette matériel. Tu pourrais interagir avec toutes les personnes autour de la table. Tu pourrais encore améliorer ta mise en scène.

**DANIEL** : Tu pourrais essayer de plus créer une atmosphère magique ; améliorer ta mise en scène.

**ALIPIO** : Tu fais participer tout le monde ; petits et grands. Tu mets ton public à l'aise et tu maintiens l'attention.

Chouette idée de passer aux tables avant le spectacle avec des origamis et de laisser un souvenir.

**JEAN-MICHEL** : Tu es bien présent car tu ne dois pas « chipoter » dans ton matériel. Une belle mise en scène pourrait mettre ta performance encore plus en valeur. Il manque peut-être quelque chose au niveau du rythme et de la tension.

**SEBASTIEN** : Tu pourrais améliorer ta prestation par plus de mise en scène. Tu aurais pu expliquer plus ce qu'est le juggernaut que beaucoup de personnes à la table ne connaissaient pas. Peut-être en l'intégrant dans une histoire. Tu pourrais aussi essayer de plus interagir avec le public.

**ALAIN** : Tu as une bonne maîtrise technique. Ta prestation passe bien car tu maintiens le contact avec toute la table. Tu as des climax spectaculaires. Tu maintiens bien l'attention du public et tu rebondis sur les réactions des spectateurs. Dommage ... tu ne nous as pas présenté tout ton programme.

**ALEX** : Tu as un bon contact avec les spectateurs. Tu as une bonne présence. Tes consignes sont claires et le public t'entend bien. C'est un peu dommage que tu refasses les runes vues l'an dernier et que tu perdes le contact avec ton public quand tu vas chercher des choses dans ta valise. Le tour des enveloppes est bien amené au niveau de l'histoire mais pendant la routine, ils ne comprenaient pas où tu voulais en arriver. Ils n'ont pas compris pourquoi tu reprenais certaines enveloppes et pas d'autres.

**FELIPE** : Tu as « la classe ». Tu as une bonne présence ; tu ne perds pas le contact avec ton public. Tu as de chouettes routines mystérieuses. L'idée des manches est très sympa. Le portefeuille en feu amène une chouette atmosphère mais quel est le lien avec le reste ?

**GUY L.** : Tu n'es pas passé à cette table.

**GUY G.** : Tu pourrais aller encore plus loin dans l'aboutissement de tes routines. L'utilisation d'une petite boîte pour ranger le matériel est bien car ça ne prend pas trop de place. L'utilisation d'un tapis est intéressante pour structurer l'espace et pour concentrer l'attention du public en un point précis. Tu crées une atmosphère en racontant une histoire.

*Le but de ce petit retour n'est pas de nous flageller. Il s'agit du point de vue d'une spectatrice un peu avertie. Je pense qu'elle pointe nos petits « travers », les choses que nous pourrions améliorer ou mettre en place pour présenter un spectacle encore plus magique.*

Guy Gielis



## FICHE POUR LES RÉSUMÉS

<u>Nom du membre</u>	<u>Réunion du</u>
Guy Gielis	16/11/22

Intitulé du tour, de la technique, de l'astuce, etc.

### **Message télépathique**

<u>Nom de l'auteur</u>	<u>Référence (DVD, livre...)</u>
Harry Lorrynne	The magic book pg. 127

### Brève description de l'effet

Le spectateur mélange les cartes et sépare le paquet en deux portions plus ou moins égales.

Le magicien prend une portion et explique au spectateur que pour être magicien, il faut pouvoir travailler sans regarder ses mains. Il propose donc au spectateur de mettre sa portion derrière son dos. Le magicien montre l'exemple. Ensuite le magicien explique au spectateur, en le faisant, qu'il doit choisir une carte, la regarder, la retenir et la remettre sur sa portion. Le magicien, lui, ne fait pas ce qu'il dit car il remet sa carte sous sa portion et face vers le haut. Tout cela est ignoré du public et du spectateur car les cartes sont derrière le dos. Ensuite, le magicien retourne secrètement la seconde carte de sa portion avant de ramener les cartes devant lui. Il demande au spectateur de ramener également ses cartes devant lui. Le magicien pose sa portion sur celle du spectateur et lui demande de remettre tout derrière son dos. Il demande ensuite au spectateur de prendre la carte supérieure du paquet et de la glisser dans la partie inférieure du paquet. Il demande ensuite de prendre la carte inférieure et de la glisser dans la partie supérieure du paquet. Enfin, il demande de prendre la carte supérieure, de la retourner et de la glisser au milieu du paquet en pensant à sa carte. Le spectateur ramène les cartes devant lui et les étale sur la table. La carte retournée se trouve juste à côté de la carte choisie.

### Brève description du principe et remarques éventuelles

Un spectateur retrouve sa carte choisie en retournant une carte au milieu du paquet.

Ce qui est sympa, c'est que le spectateur à l'impression qu'il a tout fait. En secret, le magicien met une carte face en haut sous son paquet. Cette carte se retrouve juste avant celle choisie par le spectateur lorsque les deux portions sont rassemblées. Le magicien retourne également la seconde carte de sa portion ; ce qui fait que, lorsque le spectateur la retournera pour la glisser au milieu du paquet, il la remettra simplement dans le bon sens.

REMARQUE : il se peut que la carte du spectateur se retrouve en seconde position après la carte retournée.

Ce tour est très très bien décrit dans le **Magic book** de *Harry Lorrynne* qui se trouve dans la bibliothèque du club.

## Faire une carte-clef « Ted Lesley » très facilement et en quelques minutes :

Procurez-vous de la résine UV dans une boutique de loisirs créatifs ainsi qu'une petite lampe UV.

Il s'agit d'une résine qui durcit presqu'instantanément au contact des UV (un peu comme celle utilisée par les dentistes).

Elle sert, par exemple, à faire de petits bijoux, qui peuvent renfermer des morceaux de fleurs séchées, des pierres, des photos, etc.

Disposez une goutte de résine sur un morceau de papier. À l'aide d'un cure-dents, prélevez-en une fraction et déposez une (des) petite(s) goutte(s) sur la carte à jouer.

Passez la carte une minute sous la mini-lampe UV.

C'est fait.

Cela fonctionne bien mieux et plus proprement qu'avec de la colle glue.

On peut probablement imaginer bien d'autre application :

- Enfermer le coin déchiré d'une carte d'un bloc de résine (utilisation de l'intercessor par exemple). Ou bien une carte complète. (si on utilise une résine transparente)
- Créer soi-même un bijou dans lequel on dissimule un petit aimant utile pour telle ou telle routine.
- Créer soi-même un bijou au travers duquel on pourrait lire une prédiction



Karl DELLIS

## TINTIN ET LE TRÉSOR DE RACKHAM LE ROUGE

Raymond Heine

...Me suis bien amusé : J'achète parfois le premier exemplaire des -longues- séries de figurines et autres gadgets qui paraissent périodiquement dans la presse et démarrent une interminable collection...dont je me soucie peu. Uniquement les premières...car elles sont à un prix abordable. Et donc...je me suis retrouvé avec une petite figurine représentant le célèbre reporter ayant dans les mains une maquette de *La Licorne*.

Je me demandais bien à quoi elle pourrait me servir : un jeu pour les enfants, un tour de magie ? Et, petit à petit, l'idée s'est précisée : une figurine qui se déplace sur un plateau de jeu à la recherche d'un trésor...

C'est vrai que j'ai déjà décliné le genre dans plusieurs versions. L'idée de base étant le petit tour de notre ami *Herman* « Mais où sont passés les tourtereaux ? » publié dans un (fort) ancien *Informagic* (la revue de mon club de Magie, le CBI –Cercle Belge d'Illusionnisme)!

Je m'étais déjà servi de l'idée dans mon jeu « *Columbo et Cluedo* », il y a déjà pas mal d'années, dans lequel le célèbre inspecteur était à la recherche du lieu où s'était produit le crime, de l'arme utilisée et de l'assassin...

Et puis aussi en *Bizarre Magic*, il y a 2 ou 3 ans, dans mon conte sur la fée *Mélusine* où il fallait retrouver la région précise de l'Ardenne mystérieuse où avait été édifié le château du couple maudit...

Hélas pour moi, le nom du célèbre inspecteur semble doucement tomber dans l'oubli, du moins chez les plus jeunes d'entre nous...Et dans ce monde voué à l'informatique et aux jeux vidéos, qui connaît encore le *Cluedo* ?

Mais *Tintin*, lui, refait surface : le film et le marketing qui l'entoure, les dessins animés et les rééditions de ses aventures... Autant profiter de l'occasion !

Il me fallait encore trouver le terrain de jeu où notre reporter en herbe allait se promener : le château de *Moulinsart* s'imposait, bien sûr ! Et là, merci *Internet* et *Google* (même *Wikipédia* y fait référence) ! Pas besoin de chercher bien longtemps pour trouver le « vrai » plan du château...

Le reste a suivi : comment lui faire trouver le trésor ? J'avais imaginé plusieurs astuces : une boîte sur laquelle reposait le plan découpé en divers cartons ; en soulevant le dernier, une pièce d'or ou un coffre miniature apparaissait...

Finalement, l'histoire a trouvé sa conclusion dans la simplicité :

Un plateau de jeu avec le plan du rez-de-chaussée du château de *Moulinsart*, une feuille d'explications avec la démarche à suivre, la fameuse figurine de *Tintin*, et des jetons de poker dont les faces sont colorées différemment. (J'avais d'abord pensé à des pièces en carton, style *Pokémon*...mais les jetons de poker trouvés dans une brocante sont plus agréables à l'utilisation)

Les jetons que j'utilise étant verts, j'en ai coloré une face en rouge, cette couleur représentant la pièce de l'habitation rendue inaccessible (7 jetons, un par pièce...Le dernier étant doré pour représenter le trésor convoité)

### **Comment cela marche ?**

Je ne reviendrai pas sur le principe mathématique du tour (« pair-impair ») : à vous de retrouver mes articles précédents ou de me poser la question si cela vous intéresse...

- Je dépose le plateau de jeu sur la table, ainsi que la série de jetons (face verte en l'air)...et demande de bien vouloir m'aider à les disposer sur le jeu, n'importe où : un jeton sur chaque pièce... Mine de rien, je m'occupe du doré que je place sur la salle à manger...

- Ensuite, je distribue la feuille explicative à ceux qui le désirent (j'en ai plusieurs exemplaires avec moi)...et il ne reste plus qu'à suivre les consignes.

**Juste une remarque :** La conclusion du récit (faisant suite à la dernière consigne) pourrait être repliée sur elle-même...et le texte placé dans une chemise en plastique, afin de garder le suspens jusqu'au bout. (ou être reproduite sur une autre feuille glissée dans une enveloppe mise en évidence dès le début et qui servira de prédition.) A vous de voir... Personnellement, je n'en vois pas l'utilité.

#### **1) Les consignes :**

##### **A la recherche du trésor de *Rackham le Rouge***

*Tintin* se trouve dans le hall... Il a dans les mains la maquette de la fameuse *Licorne* qui est sensée l'aider à retrouver le trésor de *Rackham Le Rouge*... Celui-ci doit sûrement se trouver dans une des pièces du château de *Moulinsart*. Mais dans laquelle précisément ? Aide-le à retrouver le trésor...

1. *Tintin* passe d'une pièce à l'autre 6 fois.

Le professeur *Tournesol*, toujours un peu distrait, ferme le grand salon. Plus personne ne pourra plus ni y entrer ni en sortir. Pas de chance si *Tintin* y est enfermé : dans ce cas, le jeu s'arrête ici...et tout est perdu.

Retourne le carton pour voir si le trésor s'y trouve.

2. *Tintin* se déplace à nouveau 5 fois.

Le professeur *Tournesol* ferme à présent le hall. Espérons que *Tintin* ne s'y trouve pas ! Retourne le carton qui s'y trouve.

3. Il se déplace à nouveau 3 fois...

Et c'est la cuisine qui est désormais fermée à clef.

4. Toujours à la recherche du fameux trésor, *Tintin* se déplace encore 2 fois...

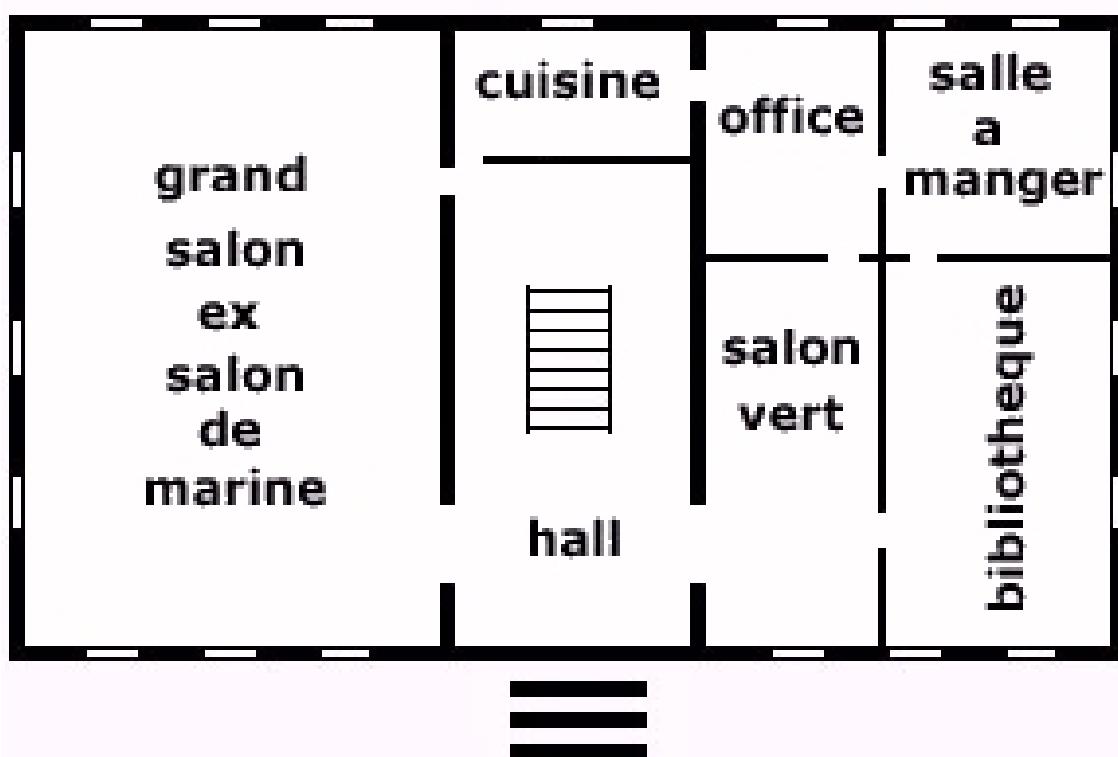
Le salon vert est fermé à son tour...

5. *Tintin* passe à présent dans la pièce à côté...

Et le professeur *Tournesol* peut à présent fermer l'office et la bibliothèque.

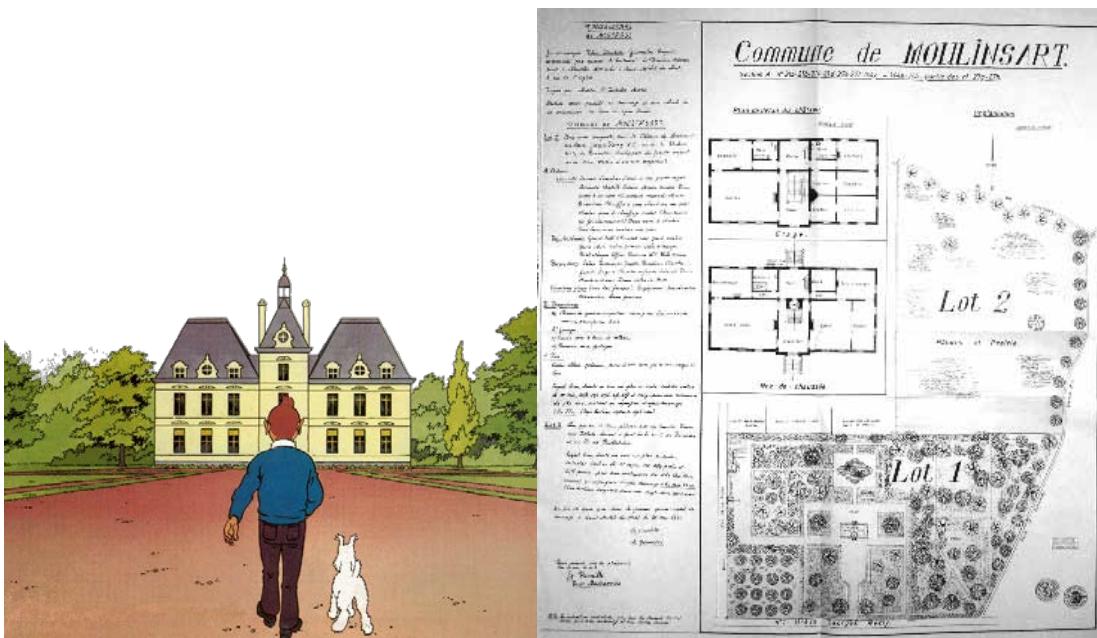
Si tu as bien joué et si tu as eu un peu de chance, *Tintin* devrait à présent se trouver dans la salle à manger où il découvre enfin le fabuleux trésor de *Rackham Le Rouge* !

2) Le plan du château de *Moulinsart* (si, si...c'est le vrai !):





**Château de Cheverny**



*Le château de Moulinsart a autrefois appartenu au chevalier François de Hadoque. Il l'avait reçu du Roy de France en juillet 1684 en guise de récompense pour ses bons et loyaux services. Tintin est le premier à aller dans le château mais c'est en tant que prisonnier, il visite à ce moment quelques pièces qu'il montrera ensuite au capitaine. Le château est mis en vente après l'arrestation des malfaiteurs qui y logeaient, les frères Loiseau, et, grâce à l'argent que le Professeur Tournesol a gagné en vendant son requin, le capitaine Haddock peut s'offrir le château de ses ancêtres.*

Comme vous le savez certainement, Hergé s'est inspiré du château de Cheverny, château au bord de la Loire, pour donner vie à *Moulinsart*. Il a simplement enlevé les deux ailes extrêmes. Pourquoi un tel nom ?

En fait, cela vient de l'inversion des deux syllabes d'un nom de village belge :

Sart-Moulin (dans la région wallonne, à Braine-l'Alleud)

*Et pour les curieux, la particule « sart » désigne des terrains défrichés ; on la retrouve dans de nombreux lieux : comme Sart-Tilman, à Liège ou Rixensart, commune du Brabant Wallon...*

(...et merci à Guy qui m'a expliqué l'origine du mot « sart » et offert un splendide jeu de cartes de Tintin !)

**Bon à savoir... : Ce que vous venez de lire date déjà de plusieurs années !**

Lors de notre dernier close-up (novembre 2022), j'ai remplacé les jetons de poker que j'utilisais par des pions du jeu *Othello* ou *Reversi* (noir/blanc)...afin d'utiliser un plan de jeu A4, plutôt qu'un A3 moins pratique dans de telles conditions...

Il m'a fallu réfléchir aussi à compléter ma prestation par une *autre* routine...et si possible dans le même thème ! Pour se faire, je me suis acheté deux jeux de cartes « *Tintin* »...et me suis dirigé vers une lecture de pensée : un ou plusieurs spectateurs choisissent des cartes dans un jeu et je révèle progressivement les cartes choisies : « *je vois des poils...peut-être Milou...ou le Yéti...non, plutôt...une barbe...Le capitaine Haddock ?* »

**Méthode utilisée?** *Le jeu en miroir* comme dans mes routines précédentes : ABC FriXion, Harry Potter, etc.

Les 10 cartes supérieures sont classées en miroir, j'ai choisi des personnages connus : *Tintin*, La Castafiore, le capitaine Haddock, et Nestor...et *Tintin* apparaît 2 fois pour faire plus vrai : « ...et vous avez même une 2<sup>ème</sup> carte de *Tintin* ! »

Autrement dit, les 10 cartes supérieures sont dans l'ordre : *Tintin, Castafiore, Haddock, Nestor, Tintin, Tintin, Nestor, Haddock, Castafiore, Tintin*. Faux mélange et fausse coupe...

2 ou 3 dés sont lancés : on compte les cartes une à une et on les dépose les unes sur les autres. Un spectateur les divise en 2 paquets (toujours une par une, comme si on les distribue entre 2 joueurs)

Puis il soulève la carte supérieure de chaque paquet et peut choisir alors celle qu'il gardera sur le côté (sans la montrer à personne) ; il recommence ce procédé encore deux fois... Mais pour les 2 dernières cartes, je préfère qu'il ne regarde plus les cartes supérieures, qu'il se fie à son feeling, à son instinct... pour les choisir sans les regarder !



Tout au long de ma présentation, je fais circuler autour de la table des reproductions des 2 livres (« *Le secret de la licorne* » et « *le Trésor de Rackham Le Rouge* », ainsi que 2 feuillets explicatifs avec le château de Cheverny et le plan de Moulinsart...)

Et, très drôle, je dois parfois insister pour qu'ils retournent au final la dernière pièce du jeu *Othello* afin qu'ils aperçoivent qu'au verso, il y a bien la preuve de l'existence du trésor à cet endroit : une pièce dorée avec la photo d'un trésor et le mot « *trésor* »...Faut voir leur surprise à ce moment et entendre leurs commentaires : « *Mais c'est pas possible : c'est moi qui ai posé toutes les pièces sur le jeu !* »



# UN PEU DE MATHÉMAGIE

Jean-Michel

....avec le concours de **Martin Gardner**

En ce début 2020, j'ai voulu adresser mes bons vœux à tous les membres du CBI pour cette longue année qui commence ; 2020 est en effet une année bissextile avec 366 jours au lieu des 365 habituels ; mais saviez-vous que :

$$365 = 10^2 + 11^2 + 12^2 = 13^2 + 14^2$$

Curieux, n'est-il pas ?!

Mais encore :

$$21^2 + 22^2 + 23^2 + 24^2 = 25^2 + 26^2 + 27^2$$

Plus simplement, rappelons que :

$$3^2 + 4^2 = 5^2$$

C'est ce qu'on appelle un **triplet pythagoricien** et ç'en est le plus petit (rappelez-vous : le carré de l'hypoténuse d'un triangle rectangle est égal à la somme des carrés des deux autres côtés)

Ceci devrait aussi nous rappeler le fameux **Dernier Théorème de Fermat** qui s'énonce comme suit :

*Il n'existe pas de nombres entiers strictement positifs x, y et z tels que :*

$$x^n + y^n = z^n$$

*dès que n est un entier supérieur à 2.*

Pierre de Fermat, grand mathématicien du 17<sup>e</sup> siècle, contemporain de Blaise Pascal, avait en effet écrit dans la marge d'un livre écrit par le mathématicien grec Diophante et dont un paragraphe était consacré aux triplets pythagoriciens:

*« Au contraire, il est impossible de partager soit un cube en deux cubes, soit un bicarré en deux bicarrés, soit en général une puissance quelconque supérieure au carré en deux puissances de même degré : j'en ai découvert une démonstration véritablement merveilleuse que cette marge est trop étroite pour contenir » .*

Curieusement, on n'a jamais retrouvé cette « démonstration » dont parle Fermat.

Mieux, durant les siècles qui ont suivi, les plus grands mathématiciens ont cherché à démontrer ce théorème qui n'était, à ce stade, qu'une conjecture.

On peut citer pêle-mêle (pour les matheux), Euler, Dirichlet, Legendre, Cauchy parmi les grands noms qui s'y sont essayés (Hilbert s'y est refusé, arguant que c'était trop difficile !). En outre : en 1816, l'Académie des Sciences de Paris offrit 3000 francs à qui résoudrait la question ; plus tard, en 1908, l'université de Göttingen promit, à son tour, un prix de 100 000 marks à qui trouverait la démonstration avant cent ans.

Ce n'est finalement qu'en 1997 - soit quelque 350 ans après l'énoncé de la conjecture par Fermat et après 7 années d'intense recherche - que le mathématicien anglais Andrew Wiles parvint à réaliser la démonstration du théorème (et à empocher ainsi la somme de 50 000 \$ équivalente aux 100 000 marks promis).

Pour réaliser sa démonstration, Wiles a dû faire usage de concepts mathématiques extrêmement complexes (fonctions elliptiques, groupes de Galois, représentations automorphes...) absolument inconnus du temps de Fermat. Sa démonstration présentée à l'issue d'une conférence de 3 jours devant un panel rassemblant le gratin des mathématiciens contemporains fut ensuite soumise pour examen à une équipe de six spécialistes qui, dans les semaines qui suivirent, ...y découvrirent une faille !

Wiles, au bord du désespoir, se remit alors au travail et finit seulement 9 mois plus tard par « accoucher » de la démonstration définitive (130 pages) !

En 2016, Wiles a reçu le prix Abel (équivalent au Nobel pour les mathématiques) et on a actuellement la quasi-certitude que Fermat n'avait pas la démonstration de son théorème ou, plus exactement que sa démonstration était erronée.

Ce grand théorème qui, bien plus qu'une anecdote, constitue une avancée déterminante dans la théorie des nombres a fait l'objet d'un livre (Simon Singh) et d'un film :

Horizon : le Dernier théorème de Fermat

[https://www.youtube.com/watch?v=6ymTZEeTjI8&list=PLGgFUQNnosgf\\_G9BILjkvOsZCFFwy8UMI](https://www.youtube.com/watch?v=6ymTZEeTjI8&list=PLGgFUQNnosgf_G9BILjkvOsZCFFwy8UMI)



### Andrew Wiles

Mais revenons à nos relations élémentaires du second degré ;

Nous savons à présent qu'avec des puissances supérieures à 2, ça ne marche pas - merci M Wiles, mais qu'en est-il de la puissance 1 ?

Tout comme nous avions  $3^2 + 4^2 = 5^2$  nous pouvons aussi écrire :

$$\mathbf{1 + 2 = 3}$$

Mais saviez-vous aussi que :

$$\mathbf{4 + 5 + 6 = 7 + 8}$$

$$\mathbf{9 + 10 + 11 + 12 = 13 + 14 + 15}$$

$$\mathbf{16 + 17 + 18 + 19 + 20 = 21 + 22 + 23 + 24}$$

Et ainsi de suite... Curieux, non ?

Dans un autre ordre d'idées :

$$\begin{array}{r} 987654321 \\ - \underline{123456789} \\ = 864197532 \end{array}$$

Le résultat de cette soustraction de deux nombres (le plus petit du plus grand) qui comportent tous les chiffres de 1 à 9 comporte aussi tous les chiffres de 1 à 9 et eux seuls !

Et si nous ajoutons le zéro, ça marche aussi !

$$\begin{array}{r} 9876543210 \\ - \underline{0123456789} \\ = 9753086421 \end{array}$$

Et si nous divisons au lieu de soustraire, nous trouvons :

$$(987654321) / (123456789) = 8,0000000....$$

Les chiffres après la virgule ne diffèrent de zéro qu'après la septième décimale !

Enfin pour terminer si il y a un chiffre que vous écrivez moins bien que les autres, multipliez le mentalement par 9 et faite le produit de 12345679 par le résultat obtenu (attention, le 8 manque dans le nombre à multiplier).

Bon amusement !

Et surtout ne sortez pas, comme moi, votre calculette !!!



## Une évasion aussi spectaculaire qu'inexplicable » par Daniel

Matériel : Un crayon ou une baguette magique, deux lacets, deux anneaux ou bagues et un foulard.  
Personnellement j'utilise mon chapeau.



Faire un nœud simple comme indiqué ci-contre et serrer bien autour du crayon



Insérer les deux anneaux et faire un nœud simple avec n'importe quel brin comme montré ci-contre



Serrer bien le tout et sous le couvert du foulard il suffit de retirer le crayon, de tirer légèrement sur les bouts du lacet pour libérer les anneaux que vous glissez sur le crayon avant d'enlever le foulard.



# UN CARRÉ MAGIQUE TRÈS SPÉCIAL

proposé par *Daniel*

Faut s'appeler *Martin Gardner* pour proposer cela.

Demander douze chiffres aux spectateurs que vous placez comme dans l'exemple ci-dessous hors du tableau

Faites la somme de ces chiffres, ici **42**, ...ce sera la prédition.

Ces chiffres seront les générateurs

A vous maintenant de remplir le carré magique.

Inscrivez dans chaque case la somme de ses deux générateurs, c'est-à-dire la somme du numéro de rangée et du numéro de colonne qui correspondent à la case.

Par exemple, pour la première case en haut à gauche vous aurez  $4 + 2 = 6$

	4	3	5	1	7	2
2	6	5	7	3	9	4
4	8	7	9	5	11	6
5	9	8	10	6	12	7
1	5	4	6	2	8	3
2	6	5	7	3	9	4
6	10	9	11	7	13	8

Effacez les chiffres générateurs et votre carré magique est prêt.

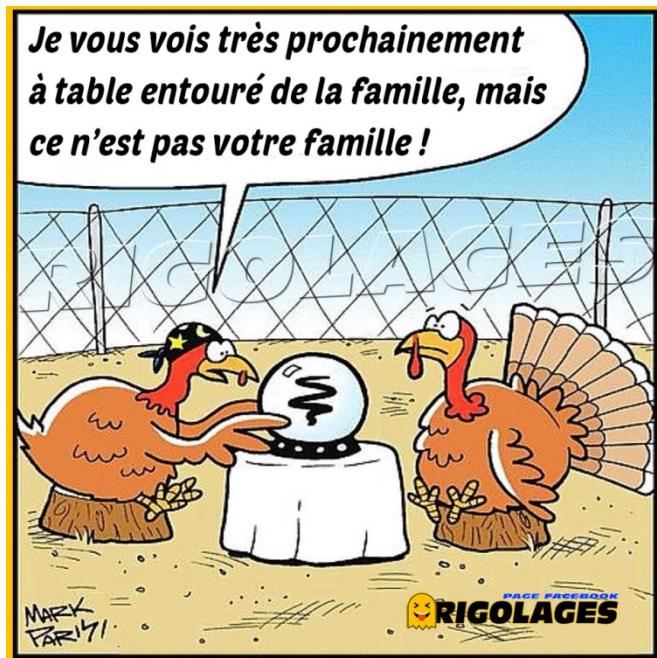
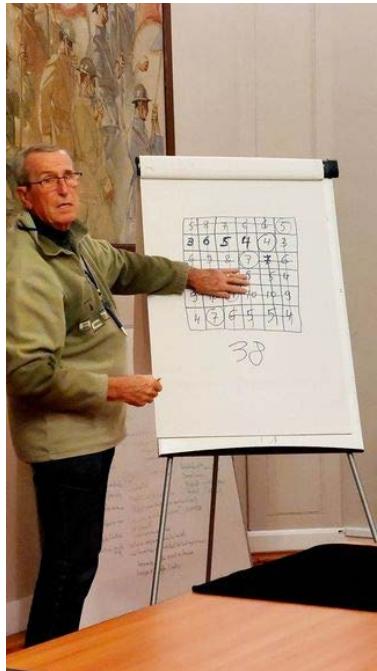
Demandez alors au spectateur d'entourer un des chiffres et de barrer les autres sur la même ligne et sur la même colonne et de continuer avec le même système jusqu'à obtenir 6 chiffres entourés.

Si vous additionnez ces 6 chiffres, ils correspondront à la prédiction

6	5	7	3	9	4
8	7	9	5	11	6
—9—	(8)	—10—	6	12	—7—
5	4	6	2	8	3
6	5	7	3	9	4
10	9	11	7	13	8

6	5	7	(3)	9	4
(8)	7	9	5	11	6
9	(8)	—10—	6	12	—7—
5	4	6	2	8	(3)
6	5	(7)	3	9	4
10	9	11	7	(13)	8

$$3 + 8 + 8 + 3 + 7 + 13 = 42, \text{ la prédiction.}$$



# **STEPHEN GAUDIO :**

Merci ! - Thank you ! - Dank u !

Il est temps de remercier toutes les personnes qui m'ont permis de remporter ce **troisième prix au Championnat National de Belgique de Magie 2022 (BMF 2022)**.

Tout d'abord mon père qui m'a toujours soutenu dans mes projets. Ma mère qui est ma première groupie ainsi que mes deux sœurs qui ont toujours cru en mes capacités.

Dans un deuxième temps Bob Alan, mon mentor qui m'a éduqué à l'art de la prestidigitation et qui continue à le faire. Celui également qui m'a poussé à me produire (chose que je n'aurais jamais osé faire pour un numéro non abouti 😊) Jess Gualda Rodriguez mon coach qui m'a minutieusement aiguillé sur des détails ainsi qu'exprimer sa vision artistique. Philippe Noël qui a orienté mon entraînement. Patrick Kurota Dms et Serge Carpent Yeah pour leur disponibilité et leurs feedbacks. Sans oublier Frederic Neuville pour mon costume. Marc Decoux, Stanislas André et tant d'autres qui m'ont permis d'évoluer.

Dans un troisième temps, tous les magiciens du monde entier passés et actuels qui m'ont transmis leur savoir-faire directement et/ou indirectement.

Dans un quatrième temps, tous ceux qui ont participé de près ou de loin à l'organisation de ce congrès. Sans eux rien n'est possible !

Et cinquiemement, ceux que je n'ai pas cités pour x raisons. Merci à vous. Merci pour tout.

Merci mille fois à tout le monde, vous êtes merveilleux !!! 



# Tour de l'horloge revisité

présenté par **Patrick**, rédigé par **Jean-Michel**

## Effet

Déposer sur la table une enveloppe contenant une carte à jouer (non visible) et un petit objet plat.

Sortir un jeu de carte et le faire mélanger par un invité ;

« Je vais te demander de penser à une heure, au choix, entre 1 et 12 ; ensuite je vais te tendre le jeu et te demander, à l'abri de mon regard, de peler un nombre de cartes correspondant à ton heure ; ainsi, par exemple si tu penses à 8 heure, je pèle les 8 premières cartes » - joindre le geste à la parole - « ou si tu penses à 3 h, je prélève juste 3 cartes » - peler 3 cartes supplémentaires – « et je mets les cartes dans ma poche » - joindre le geste à la parole.

Le magicien ressort le petit paquet de sa poche et le tend au spectateur, puis il se retourne pour permettre à celui-ci de prélever le nombre de carte qui correspond à son heure et de les mettre dans sa poche.

« C'est fait ? »

Le magicien se retourne, récupère le jeu et dit : « je vais maintenant prendre 12 cartes et les distribuer une à une en les retournant sur la table ; retiens mentalement la carte correspondant à ton heure » - le magicien s'exécute. « Tu as bien repéré ta carte ? ».

« Peux-tu me dire quelle est-elle ? » - Le spectateur annonce par exemple « le trois de trèfle » - et le magicien sort de l'enveloppe un trois de trèfle !

« Mais, dis-moi, quelle était ton heure ? » - Le spectateur annonce par exemple « quatre heure » - et le magicien sort de l'enveloppe un petit cadre contenant la photo d'une montre affichant quatre heures !

## Le truc

Le truc repose sur la routine classique de l'horloge complétée par le recours au gimmick « Frozen in Time » de Masuda (disponible entre autres chez Penguin Magic).

Pour le tour de l'horloge, il suffit d'avoir préalablement mis le trois de trèfle dans sa poche ; le magicien doit ensuite saisir 12 cartes (quelconques) du jeu qu'il va ensuite placer dans sa poche sur la carte qui y réside déjà. Comme il en a déjà pelé 11 ( $8 + 3$ ) dans sa présentation, il lui suffit d'en peler subrepticement une de plus avant de mettre le tout en poche (on choisit 8 et 3 plutôt que 8 et 4 pour ne pas éveiller l'attention sur le total qui fait 12).

En retirant le petit paquet de sa poche, il ramène en fait 13 cartes et en les remettant sur le jeu, le 3 de trèfle, se retrouve donc à la 13<sup>e</sup> position au-dessus du jeu. Le spectateur retire ensuite ses 4 cartes (cf exemple ci-dessus) ; le 3 de trèfle se retrouve donc en 9<sup>e</sup> position (13-4) ; si le magicien présente les 12 cartes supérieures du jeu au spectateur dans l'ordre inverse, elle occupera automatiquement la 4<sup>e</sup> position (12, 11, 10, 9) ; il lui suffit donc de repérer cette position pour connaître l'heure choisie !

A noter que la présentation des cartes au spectateur peut se faire avec les cartes à l'endroit ou à l'envers (donc seulement non vues par les spectateurs et non par le magicien) ; dans ce cas on aura pris soin de marquer le trois de trèfle sur son envers pour pouvoir le repérer et faire le décompte.

Pour ensuite exhiber la photo de la montre, il lui suffit de disposer du gimmick mentionné ci-dessus.

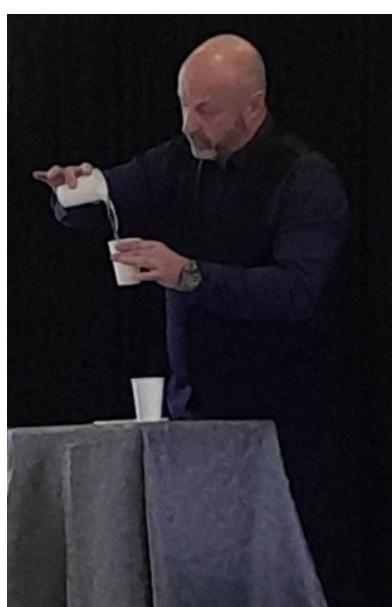


## La **Saint Nicolas** au *domaine Neckergat* :

### ...Le C.B.I. était présent !

Félicitations à nos amis **Alain** (qui a aussi joué le rôle de présentateur), **Alex** (pardon : **Elfi**, un elfe du Père Noël égaré du côté d'Uccle...), **Jaminov** et **Felipe** !

- **Alain** nous a présenté sa routine de gobelets...en plastique et avec de l'eau !: ...quel suspens quand il retournait le gobelet choisi par le public sur son crâne !



- *Elfi*, dans un costume de circonstance, nous a surpris avec ses anneaux de cordes colorées, les anneaux de Pavel, ses foulards...



- *Jaminov* nous a intrigués avec les pompons d'Ali Bongo, son dé voyageur ou sa cannette zigzag... à défaut d'une spectatrice volontaire...



- *Felipe* nous a amusés avec son album à colorier et sa quêteuse à tirette, il a clôturé la séance avec une intrigante chasse aux pièces !



Bref... beaucoup de sourires et de gaieté autour de nous : tant chez les plus jeunes que chez les plus âgés !

...et encore un grand merci à *Virginie* pour les photos ! ...et à mon fils *Stephan* qui les a arrangées et mises en page- C'est lui qui m'aide aussi dans la conception de ce magazine !

# SÉPARATION DES ROUGES ET DES NOIRES

## (principe de Gilbreath)

Jean-Michel

*Cette routine automatique s'apparente à Out of the World*

- Prendre un jeu préparé (nombre pair de cartes) avec les cartes de couleurs alternées RNRNRNRN et demander à un spectateur de venir vous assister
- Faire couper autant de fois que désiré
- Faire mélanger en queue d'aronde (riffle shuffle)
- Couper le jeu en deux (plus ou moins) en séparant entre 2 rouges ou deux noires
- Confier le paquet du haut au spectateur et garder celui du bas (tarots vers le haut)
- Faire retourner le paquet du spectateur et lui faire distribuer les cartes (faces visibles) en deux paquets, notés G<sub>1</sub> et D<sub>1</sub>
- Faire de même avec le paquet du bas mais sans retourner les cartes (tarots vers le haut) ; soit G<sub>2</sub> et D<sub>2</sub> ces deux paquets
- Retourner G<sub>1</sub> sur D<sub>2</sub> et D<sub>1</sub> sur G<sub>2</sub> pour reconstituer deux paquets de même taille, tarots au-dessus
- Confier un des paquets au spectateur et lui demander de retourner les cartes une à une en les posant sur la table en deux tas, l'un avec les cartes rouges et l'autre avec les noires; le magicien fait de même avec son paquet mais sans retourner les cartes ; donc si le spectateur pose sur son paquet de gauche, le magicien pose sur son propre paquet de gauche et inversement pour les paquets de droite
- Une fois terminé, le magicien retourne ses deux paquets dont les cartes sont également triées rouges et noires !

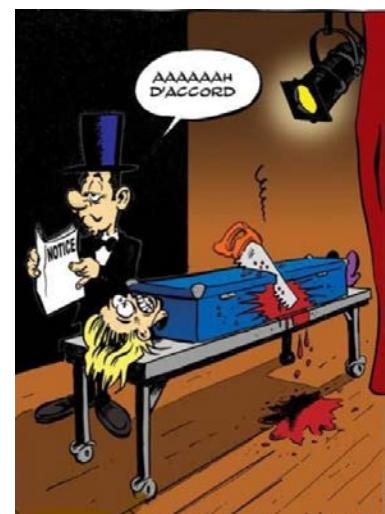
La routine est basée sur les deux principes de Gilbreath ;

### Premier principe

Si un jeu de cartes classé en rouges et noires alternées une à une est coupé en deux paquets, avec une carte noire sur la face de l'un des paquets et une carte rouge sur la face de l'autre, et si ces deux paquets sont mélangés l'un dans l'autre au moyen d'un mélange à la queue d'aronde, alors chaque paire de cartes consécutives du jeu sera composée d'une carte rouge et d'une carte noire. En d'autres termes, il n'y aura jamais plus de deux cartes de même couleur consécutives.

### Second principe

Si deux séries de cartes classées en ordre inverse l'une de l'autre sont mélangées ensemble avec un mélange à la queue d'aronde, les deux moitiés du groupe, qui en résultent seront chacune composées de cartes similaires à celles des séries originelles.



# Projet réunions & préparation Close-up CBI 2023 (une idée d' Alain)

Date à prévoir et à réserver chez Madame Miguez pour fin décembre.

Inscription des participants pour fin janvier avec proposition des routines de chacun (Afin d'éviter les doublons). Ce programme pourra aussi servir à toute autre prestation !

Projet affiche, pub (Facebook, Email,) et menu (en rapport avec les ventes 2022).

Répartition des tâches à préparer et qui fait quoi.

Plan de salle clair et détaillé.

Préparation et présentation du programme de chacun tout au long de l'année dans un temps consacré de  $\pm 1$  heure à chaque réunion.

- Ateliers à prévoir au sein du CBI ou hors réunion 1x / mois :

## 1. Prestation :

- Comment se présenter à une table.
- Comment se tenir, parler et captiver son auditoire.
- Comment finir sa prestation.

## 2. Gobelets

## 3. Cordes

## 4. Cartes :

- Techniques diverses

## 5. Magie Digitale 6.

...

- Conférences ou orateur
- Visites (expos, musée, magasin, ...) et repas de club
- Refonte et mise à jour site web et page Facebook. (Désignation des responsables)
- Compte rendu réunion.
- Informagic. (Désignation des responsables)



# Faut que je vous parle... de petites améliorations

Raymond Heine

## ***Le canard aux cartes***

Aïe, je crois avoir fait une faute de frappe dans le titre.

Pour ceux qui ne connaîtraient pas le fameux tour du « *canard à la carte* », je ne peux que leur conseiller de s'adresser à *Christian Chelman* : c'est un mordu de ce genre de tour si original ! (...à moins que ce ne soit lui qui ait mordu le canard !)

La présentation classique : le magicien fait choisir une carte ; le spectateur la retient et la replace dans le jeu ; saut de coupe, et le magicien la conserve au-dessus du jeu... Idem pour deux autres cartes. Le jeu est placé dans le petit compartiment situé devant le bec du volatil (en réalité une sorte de marionnette articulée habilement déguisée en canard) et ce dernier pioche tour à tour les 3 cartes...Facile pour lui, puisque cet oiseau de malheur ne sait retirer que les cartes situées à l'arrière du jeu : en réalité, c'est le magicien qui a fait tout le boulot et c'est encore ce dernier qui doit actionner la petite mécanique !

(Certains magiciens allongent la routine avec divers petits gags : bandeau sur les yeux du canard, une carte est piochée à l'envers –tarot vers les spectateurs, etc.)

Dans notre grande série des *petites améliorations*, je voulais juste vous en présenter ma version :

Ceux qui me connaissent un peu savent que j'ai toujours privilégié la facilité d'opération sur les techniques ardues de manipulation : je préfère rester relax, ne pas trop me fouler et miser plutôt sur la relation, le jeu avec le public...

De plus, dans ma version, le trucage me semble mieux camouflé : j'ai même intrigué plusieurs magiciens qui croyaient vraiment que je m'étais planté dans la routine !

Chaque spectateur *conserve* en mains la carte choisie ; le restant du jeu est déposé dans le petit support devant le bec ; *ensuite seulement*, chaque spectateur est invité à remettre sa carte « *vers le milieu du jeu...pour rendre la recherche plus difficile* »

Et, bien sûr, après quelques hésitations, le canard retrouve les cartes de diverses manières : il la retire et redresse le bec, ou allonge le cou au-delà du support...



**Arcanes** : Suis curieux de savoir quel est le premier à avoir utilisé ce mot à la place de *secret* ou *explication*, mais... j'aime bien.

En fait, pour la *petite histoire*, c'est en passant chez *Thierry* pour m'inscrire à la conférence qu'il organise bientôt que j'ai pensé à vous parler de ma routine du *canard aux cartes* : je me suis aperçu qu'il

ignorait l'existence du jeu que j'utilise. S'il me lit un de ces jours, il en saisira un des avantages : retrouver une carte choisie et remise dans le jeu sans le besoin d'une fausse coupe.

Il s'agit, pour ceux qui n'auraient pas encore saisi, du jeu *Mene Tekel* (je ne suis pas très sûr de l'orthographe), un avatar du *jeu radio (ou Svengali)* que vous connaissez tous et qui utilise le même principe : des cartes courtes et longues alternées...

Ici, les cartes sont placées par *paires identiques* : un *5 de pique* normal, suivi d'un *5 de pique* raccourci, et ainsi de suite... Il s'utilise de la même manière que le jeu radio, en effeuillant les petits côtés : on fait prendre la carte de la coupe, et en terminant celle-ci, le tour est joué : la carte jumelle est au-dessus...

Facile à fabriquer : achetez 2 jeux identiques, portez-en un des deux chez un relieur ou un imprimeur en lui demandant de bien vouloir en rogner un des petits côtés sur 1 mm...ou mieux : 0,5mm sur le haut et sur le bas ! Vous obtiendrez 2 jeux ...et pourrez en vendre un pour l'argent investi à un copain magicien trop faignant pour agir de même...(eh, pensez à moi : j'en veux bien un, moi aussi : mon canard m'a bouffé toutes les miennes !)

**Bon...Faut aussi que je vous dise :** le texte que vous venez de lire a été écrit il y a déjà quelques années (en 2003 !...et Thierry n'organise plus de conférences depuis longtemps !)

...Et je viens juste, il y a quelques jours, de tomber (non, me suis pas fait mal) sur une pub de *Wayne Goodman* qui vante le fameux canard : <https://www.youtube.com/watch?v=GprSwmUUPBc>

...Ai rien compris de ce qu'il disait because il cause anglais et très vite, mais : y a des dessins dans l'histoire, et grâce à eux, une 'tite touche d'originalité m'est apparue : il utilise en effet des dessins d'aliments que le canard n'aime pas (pizzas, hamburgers ou glaces...) et d'autres qu'il apprécie et qu'il piochera avidement : grains de maïs, etc.

Et comme mes petits-enfants adorent mon canard...(ouaip : celui qui a été conçu par un certain *Geppetto*, un menuisier italien du siècle passé et qui est devenu très connu après avoir réalisé son chef d'œuvre dont on parle encore aujourd'hui : une marionnette qui ressemble à un petit garçon-comment il s'appelle déjà ?...Ah oui : *Pinocchio* !\*)

Bref, dans cette nouvelle version, je présente d'abord les cartes « nourriture et boissons » aux enfants en leur demandant si, à leur avis, le canard appréciera ou pas...

Et je demande au canard de rejeter quelques plats qui ne lui conviennent pas...puis de choisir ce qu'il apprécie vraiment !

C'est ma femme qui a fait les petits dessins (ils sont mieux que ceux de *Wayne* !) et comme je lui ai demandé de faire l'un ou l'autre doublon, cela me permet en plus de faire remettre une des cartes au centre du paquet...et demander au canard s'il est capable de la retrouver tout seul dans le jeu !

Allez, je ne résiste pas au plaisir de vous montrer le résultat d'une partie de ses efforts :



## Un dernier conseil...

...pour ceux qui n'ont pas l'habitude de travailler avec des enfants :

Pour moi, il y a essentiellement 2 grandes parties à un « acte magique », à une routine d'illusionnisme :

- 1) **L'introduction, la présentation** : l'atmosphère est créée, on comprend le personnage incarné par le magicien (un type normal, *Mandrake* ou *Dracula*, un clodo, un vrai magicien ou celui qui subit...), on voit ou vérifie le matériel utilisé (une corde, un foulard, une caisse, un jeu de cartes, une marionnette en forme de canard...)
- 2) **La conclusion, l'Effet magique** : la corde est coupée et réparée, le foulard disparaît, apparition de la partenaire dans la caisse qui était vide, le canard a retrouvé ma carte que j'avais pourtant mise au milieu du paquet !  
(Et, bien sûr, il peut y avoir *plusieurs* effets magiques : une balle peut apparaître, disparaître, changer de couleur, se multiplier...)

-Pour les adultes, c'est l'*Effet magique* qui en constitue la partie essentielle.

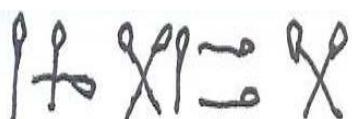
-Pour les enfants, la partie la plus intéressante, c'est ce qui se situe *entre* ces 2 parties : le canard semble hésiter avant de piocher une carte, il n'en fait qu'à sa tête, il mord les doigts du magicien...

\*La véritable histoire de Pinocchio a été racontée par un journaliste -et écrivain- italien, Carlos Collodi, Lorenzini de son vrai nom, en 1881...



## Problèmes d'allumettes :

Combien d'allumettes, au MINIMUM !, dois-je retirer ou déplacer pour rendre cette opération correcte ?



( Réponse ... à la prochaine réunion du C.B.I. !)

# CERCLE BELGE D'ILLUSIONNISME

Association sans but lucratif

271, avenue De Fré à 1180 Uccle

Président : M. Heine Raymond 0475 67 38 51

[heineraymond@yahoo.fr](mailto:heineraymond@yahoo.fr)



**Réunions CBI :** *Domaine Neckergat, salle flamande, 36 avenue Achille Reisdorff -1180 Uccle.*

**Janvier 2023: le 11 et 25**

**Février: 8 et 22**

**Mars: 8 et 22**

**Avril: 5 et 19**

**Mai: 3, 17, et 31**

**Juin: 14 et 28(=A.G.)**