

InforMagic

n° 207

Mars 2017



Les illusions d'optique

L'intégralité des
tours présentés à la
soirée Close-Up **P12**

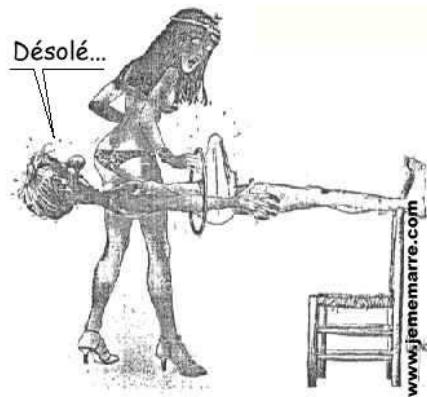
**Un bricolage
DINGUE!**
P18



Le mot du président

...Bientôt le printemps ?

Le renouveau de la nature ! ... Et la longueur des jupes inversement proportionnelle à la hausse de la température. Hum.



Notre close-up a été un succès... Voici quelques réactions reçues (merci à Jean-Mi de nous en avoir communiqué les premières) :

« Bonjour Jean-Michel.

Toujours une soirée très amusante et instructive. j'ai pu refaire 3 numéros;-) »

« Salut magicien. Un grand merci à toi et à tes amis pour cette belle soirée qui m'a imprimé un sourire sur la tronche de la première à la dernière minute. Particulièrement à ton collègue dont un tour m'a littéralement obligé d'embrasser ma voisine...fort

jolie de surcroît »

« Merciiii Jean-Michel Pour la belle soirée d'hier! À refaire ... nous avons adoré! Les enfants en ont reparlé aujourd'hui! Ce fut un succès! »

« Merci pour cette belle soirée ! C'était génial! Au plaisir de se revoir!»

« C'est dommage qu'il n'y a pas une personne qui vient demander si on n'a pas soif! »

Un bémol cependant ...à la table des magiciens : ils regrettent de n'avoir pas pu voir tous les numéros (Serait-ce la crainte, pourtant infondée, de se voir jugé par nos pairs ?)

« Bonjour Raymond,

Une petite réponse bien courte: En général, l'organisation était bonne, quoiqu'à ma table j'ai eu plusieurs fois des temps morts beaucoup trop longs !

Evidemment, je comprends qu'il faut se préparer, etc... Mais pour les spectateurs étrangers, attendre (10 minutes ou plus ?), c'est trop.

La présentation des tours était bonne, comme d'habitude. A notre table aussi ne jouait plus l'inconnu, puisque la plupart des tours nous étaient connus.

A entendre les tables voisines, ce sont surtout les tours "rigolos" qui marchent fort. Cela dépend du public, car personnellement un tour "technique" si-lencieux me plaît beaucoup.

Bref, en surveillant un peu mieux l'occupation des tables, c'est une soirée à refaire à l'occasion. Proficiat aux magiciens. Et bons vœux. »

« Bonjour Raymond,

En ce qui me concerne, j'ai passé une bonne soirée.

Comme je te l'ai dit, j'ai trouvé le niveau supérieur à mes attentes.

Tu seras peut-être étonné si je te dis les noms des deux artistes que je préfère, mais ne leur dites pas nécessairement.

Il s'agit de Guy Gilis, qui a le plus de métier et cela se voit. Le deuxième est Jean-Michel qui n'a pas grand chose à corriger à sa présentation pour avoir un beau numéro attractif.

Remarque que tu n'étais pas mal non plus. En fait un ensemble d'effets bien présentés est préférable à des techniques dont la maîtrise nécessite plus de travail et de compréhension.

C'était le cas pour nos autres magiciens mais qui sont très loin d'être démeritants.

Bref, dans une confrontation inter-club, le CBI est un concurrent dangereux...

J'aime beaucoup la formule de la soirée que j'avais découverte jadis du temps de notre regretté Marc et que je trouve devrait pouvoir se faire sur une plus grande échelle au niveau du grand public. »



...Et 2 dates à ne pas oublier :

Le lundi 01 mai 2017 aura lieu la 21^{ème} BRADERIE MAGIQUE de nos amis du Nord Magic Club à Marcq en Baroeul 59700...dans la salle Doumer (place Doumer)

**Le lundi
1er MAI 2017
A partir de 10h (non-stop)
AVEC UNE CONFERENCE A
15h30**

**Salon Magique Européen
21ème Méga Braderie
annuelle du Nord-Magic-Club**

**Salle « DOUMER » Place DOUMER
59700—MARCQ-EN-BAROEUL**

L'événement magique annuel
à ne manquer sous aucun
prétexte !

De très intéressantes « nouveautés » proposées dans de nombreux stands tenus par des fabricants et marchands ainsi que d'innombrables pièces, souvent rares, parfois uniques, proposées par des magiciens amateurs et/ou professionnels désireux de renouveler leur matériel récent ou ancien, voire de « collection ».

Une excellente opportunité pour acquérir un tour, un objet, en parfait état généralement à des prix de ...braderie ! Le tout, dans une ambiance sympathique.

Entrée visiteur adulte : **10 €** (gratuit pour les enfants « accompagnés » de moins de 12 ans).
Restauration possible sur place ou à proximité.
TOMBOLA* par tirage au sort au cours de la journée.

* Sans obligation d'achat.

Et le dimanche 15 octobre 2017, l'indispensable rendez-vous des magiciens lors de la Journée BMF



A ce sujet, voici la demande faite lors de la dernière réunion BMF :

On voudrait absolument des magiciens close-up aux tables dans le bar. On recherche des candidats dans les clubs. Compensation en tickets + entrée. Proposition de Bert : au moins 30 minutes par personne.

Workshops pour enfants ! On demande l'avis des clubs. Compensation en tickets + entrée.
Workshop ballons (2 sessions) On demande l'avis des clubs. Compensation en tickets + entrée.

VIBRATIONS

Effet : deux spectateurs choisissent chacun une carte. Le magicien se propose de trouver celles-ci en sentant les vibrations provenant du comptage des cartes par un spectateur. Les conditions semblent impossibles, et l'effet est super fort. Lisez plutôt.

Préparation :

Le jeu des préparé de la façon suivante :

- Une carte rouge
- L'as de pique
- L'as de trèfle
- Le deux de pique
- Le deux de trèfle
- Etc.. en alternance les piques et trèfles dans l'ordre
- Les cartes rouges, sans ordre précis.

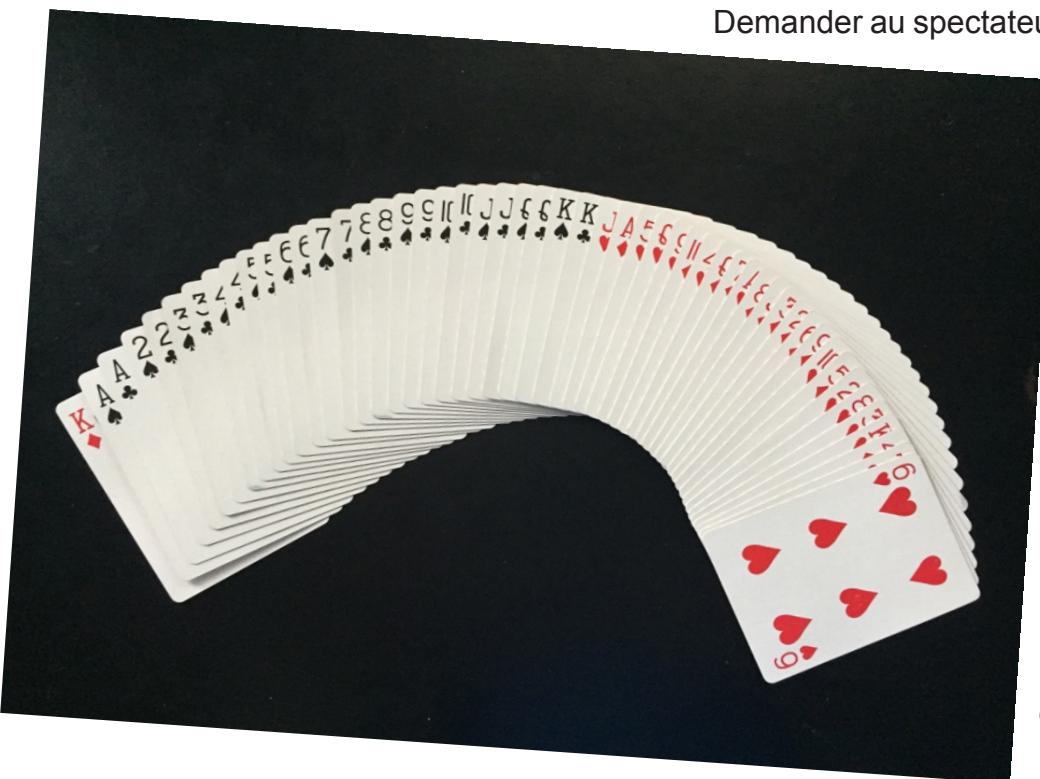
Etape 1 : le choix des cartes

Faire choisir une carte au spectateur A en faisant un éventail, ne laissant la possibilité que dans les cartes du bas. Demander de la montrer à l'autre spectateur.

Couper le jeu et maintenir un break. Remettre la carte au-dessus du break, et couper pour remettre le tout au-dessus. La carte choisie est au-dessus du jeu après cette étape.

Pour justifier ce mouvement, on peut couper en montrant la carte du dessous du paquet du haut « tu aurais pu prendre celle-ci », puis saut-de-coupe, remontrer la carte du bas du paquet du haut « ou celle-là ».

Demander au spectateur B de **penser** à une carte, mais d'une autre couleur (donc pique ou trèfle) « pour ne pas prendre la même ».



Etape 2 : Les instructions

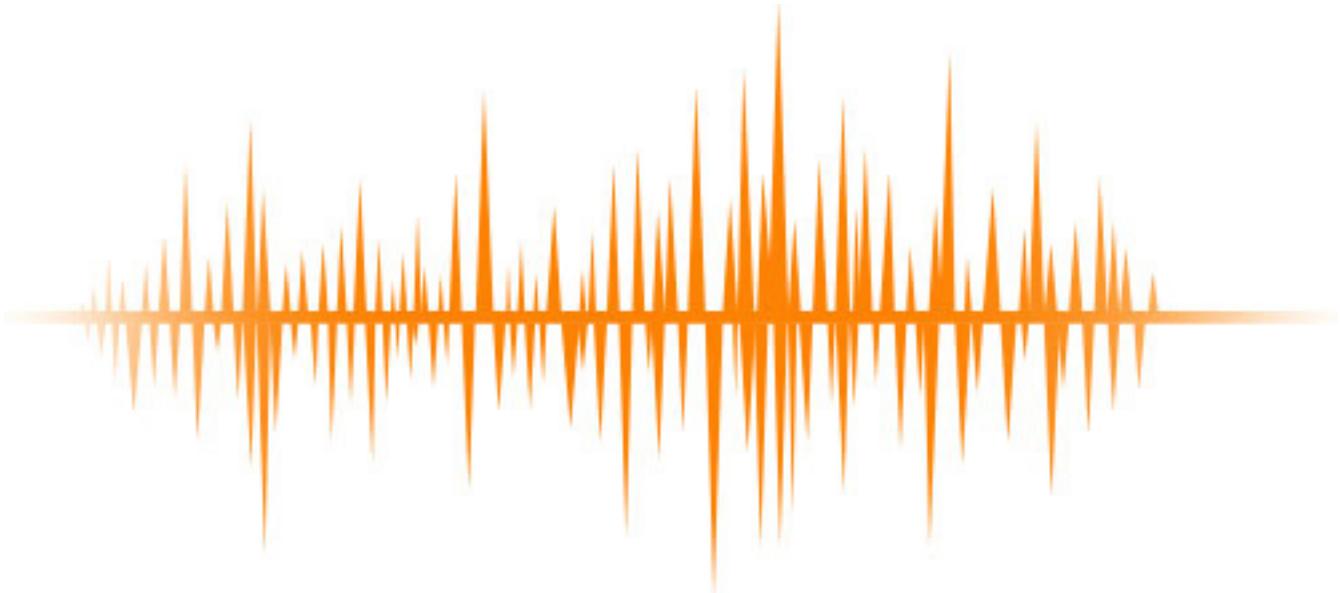
Expliquer aux spectateurs que vous allez ressentir les vibrations entre les cartes que le spectateur B va déposer sur la table et votre main déposée de l'autre côté. Sans regarder.

Demander au spectateur B de déposer les cartes une

par une, d'autant que le nombre de la carte pensée. Par exemple, trois de trèfle, dépose trois cartes. Valet de pique, 11 cartes etc...

« OK ? » Dès que le spectateur commence à déposer, regarder le spectateur A et expliquer encore l'histoire des vibrations, et montrant bien que vous n'entendez rien, que vous ne voyez rien etc. Ce faisant, bouchez vos oreilles, cachez vos yeux etc. Se tourner alors vers le spectateur B et lui dire « OK tu peux y aller ».

A ce moment, le spectateur, qui a déjà déposé ses cartes sera interloqué « ??? » « Quoi tu as déjà déposé ? Ah ok, je n'étais pas prêt, recommence ». Demander de refaire le comptage, en laissant ce qui a déjà été déposé sur la table. Se retourner vers le spectateur A et recommencer le cinéma précédent.



Etape 3 : La révélation

Se retourner vers le spectateur B et lui dire « C'est OK tu peux y aller ». De nouveau, il a déjà fait tout. Demander de déposer le reste du jeu sur ce qui a été déposé.

« Tant pis, je trouverai la carte autrement. Mmhh, je vois ta carte est soit un pique, soit un carreau ». Avec cette question, on va trouver la famille, pique ou trèfle. On sait que ce n'est pas carreau, donc s'il répond « oui » : « je le savais héhé » c'est que c'est un pique ; sinon un trèfle « bon décidemment c'est pas terrible »

Si c'est un pique, les cartes choisies sont au-dessus et en dessous du jeu. On peut les révéler en faisant glisser le jeu en main gauche et en gardant les cartes en main droite. Ou slip cut, garder le break, et faire le mouvement précédent sous le couvert d'un amas de cartes.

Si c'est un trèfle, slip cut pour perdre le pique au milieu du jeu et refaire le mouvement décrit ci-dessus.

Les cartes doivent sembler sortir du paquet sans aucune logique.

La carte rouge est d'office au spectateur A et la noire au spectateur B. On peut donc révéler tranquillement, et jouer sur l'effet dramatique.

Eric

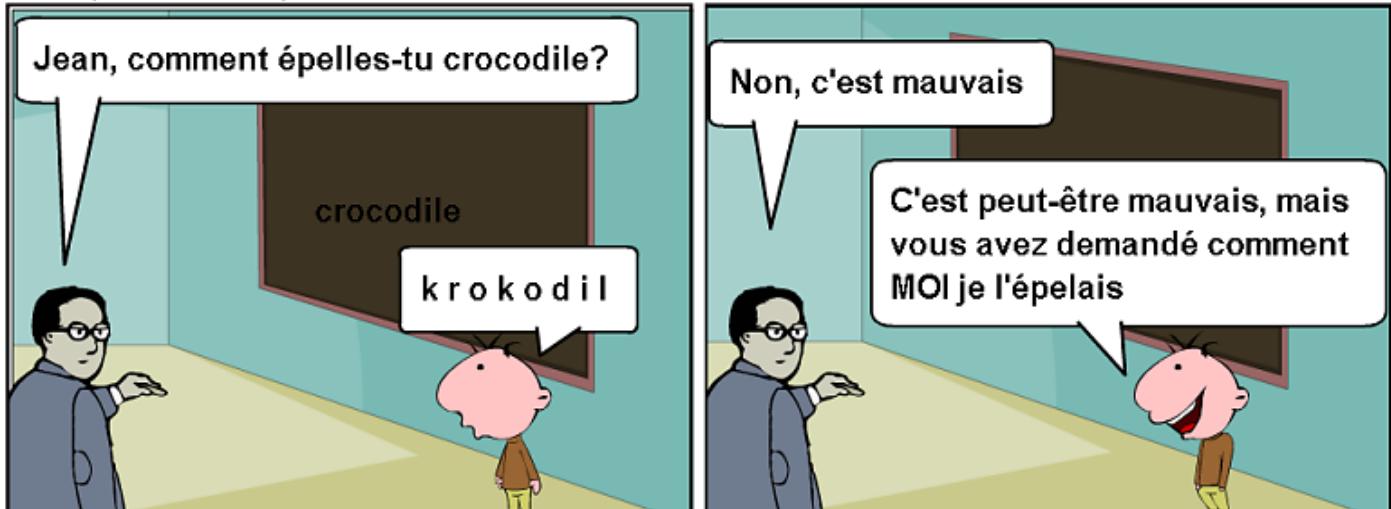


Faut que je vous dise... E-p-e-l-l-a-t-i-o-n!

Origine: “80 petites expériences de Maths Magiques” de Dominique Souder. Je vous ai déjà parlé de cet auteur qui a de nombreux ouvrages à son actif sur le même thème : la *Mathémagie*.

C'est dans le prologue de son livre qu'il nous livre cette petite expérience...

Effet : Un tour de carte épelée... Mais où tout se passe dans les mains du spectateur. Le magicien ne touche jamais au jeu. En somme, on pourrait même le faire par téléphone, à la radio ou à la télévision.



Présentation :

-Le spectateur reçoit un jeu de cartes, il y choisit une carte qui lui plaît et la dépose, face en bas sur la table.

-Il dépose dessus le nombre de cartes nécessaires pour en épeler la valeur, une carte par lettre.

Ex. : Si la personne a choisi le 2♥, elle pose au dessus de cette carte, 11 autres cartes, tout en épelant : d-e-u-x-d-e-c-o-e-u-r. (Le restant du jeu est mis de côté : il ne servira plus)

-Le spectateur reprend en mains le petit paquet ainsi confectionné et suit les instructions suivantes :

1) Si votre carte est rouge, vous faites passer du dessus vers le dessous, une à une, les cartes en épelant : r-o-u-g-e ; si votre carte est noire, vous épelez « noire » (1 carte par lettre)

2) Votre carte est-elle haute (du 10 à l'as) ou basse (du 2 au 9) ? Ici aussi, vous épelez « haute » ou « basse » en faisant passer de haut en bas une carte à la fois...

3) Enfin, votre carte est-elle une figure ou une carte à points ? Vous épelez « figure » ou « points » (avec « S » !)...en faisant toujours passer les cartes une à une...

Le magicien récapitule alors : « Je ne connais pas votre carte, je ne connais pas le nombre de cartes de votre petit paquet...Le jeu est à présent complètement mélangé...Et pourtant, vous allez vous-même retrouver votre carte en effectuant ce qu'on appelle « le mélange australien »

Il continue en expliquant :

-*Vous jetez sur la table la carte du dessus...*

-*Vous faites passer sous le jeu la carte suivante*

-*Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule carte entre vos mains...*

Eh oui...cela devrait être la carte choisie au départ !





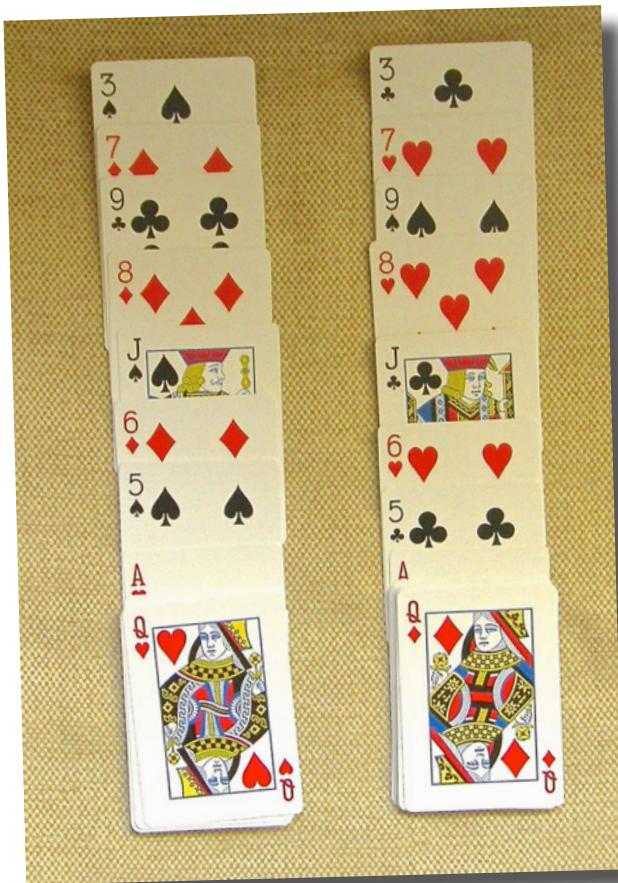
PLUS VITE QUE LE SOY

Effet :

Faites choisir une carte. Vous étalez le jeu face en l'air et en moins d'une seconde vous trouvez la valeur de la carte choisie.

Préparation :

Faire deux séries de cartes où les couleurs et la valeur correspondent (voir illustration).



Une fois terminé, vous aurez deux séries de 26 cartes. Placez ces deux séries l'une sur l'autre. Vous êtes prêt.

Routine.

Faites choisir une carte et vous coupez à l'endroit de la prise de carte.

Etalez le jeu face en l'air de ge à dr en repérant la dernière carte.(Par Ex le 10T)

Recherchez le 10P, qui sera au milieu du jeu, et à sa droite, une carte (par Ex le 5C). La carte choisie par le sp sera son correspondant soit le 5K.

Exemple de texte.

En étalant le jeu face en l'air, vous dites : Voici un jeu où j'ai appris par coeur l'ordre des cartes. Je vous assure que ce n'est pas évident du tout. Voici ce que vous allez faire. Rassemblez le jeu et faites-le couper en disant que c'est pour encore compliquer la chose. Eventaillez le jeu.

Maintenant, choisissez une carte et montrez-la à tout le

monde sauf à moi.

Ici, n'oubliez pas de couper à l'endroit de la prise de carte. Je vais maintenant essayer de voir quelle carte manque dans le jeu. Comme vous avez largement eu le temps de voir la dernière carte il vous suffit de repérer sa soeur, qui se trouvera exactement au milieu du jeu, ainsi que celle qui se trouve à sa droite (par ex le 5C) et en une seconde ou deux d'annoncer la carte choisie.(le 5K)

Remettez la carte choisie sur ou sous le jeu et vous êtes à nouveau prêt pour une nouvelle démonstration.



Daryl

Le célèbre magicien américain s'est donné la mort ce 25/02/2017. Une grande perte pour le monde magique!



Faut que je vous dise... Autre optique?

dre à ma petite-fille, Aria, qui a 4 ans !

Chaque année, lors de notre close-up annuel, je m'efforçais de trouver un nouveau thème central pour mes routines... : Après « *Votre jour de chance ?* » où j'utilisais entre autres le jeu *Lenormawnd*, puis « *Avez-vous des pouvoirs magiques ?* » qui me permettait de tester les capacités des spectateurs (moi je ne faisais rien –j'adore) ou, l'an passé, « *Je le savais !* » dans laquelle j'expliquais comment influencer certains choix...

J'avais envie cette année de changer totalement, non seulement de *thème central*, mais aussi d'accessoires ; bref, de me diriger vers *autre chose*.

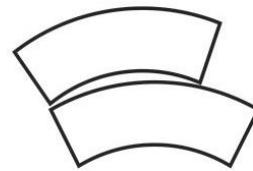
Et donc...pourquoi pas les illusions d'optique ?

Difficile de choisir parmi le très vaste éventail des possibilités ! De nombreux livres, et *Internet* !, fourmillent d'idées en tout genre : cela va des illusions d'optique classiques qu'on vous a sans doute montrées à l'école aux illusions plus récentes en plastique ou résine et réalisées à l'aide d'une imprimante 3D, en passant par d'autres qui donnent l'illusion du mouvement...

Merci à Eric qui m'a conseillé de me focaliser sur celles dans lesquelles *la magie* intervient.

Au programme ce soir (Bon, là, c'est encore le premier jet...faudra que je montre la routine complète au club et voir ce qu'ils en pensent !) :

- Les arcs de cercle. Une des premières illusions que je montrais à mes élèves pour leur expliquer ce qu'est la magie (10% de trucage, 90% de théâtre) –je viens de l'appren-



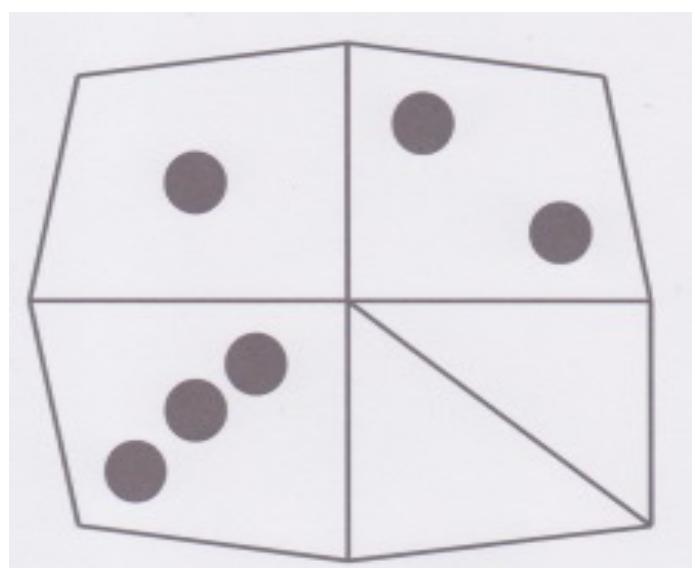
- Le sultan et la princesse hindoue.

Je trouve ce dessin particulièrement réussi ! Ma présentation : juste un conte...Les 2 images sont opposées (recto-verso), et tête bêche. En fonction de la méthode de retournement –comme les pages d'un livre ou en les retournant de haut en bas...on montre une image différente ou, au contraire, le même personnage. (J'aimerais bien retrouver le nom de l'auteur de cette si belle illusion !)



- Le dé...en 3D !

pas vraiment de la magie...mais l'illusion est convaincante. C'est Guy qui nous l'avait montré il y a quelque temps...



- Tu t'es vu quand t'as bu ? : L'histoire des filles si mignonnes...vues *la tête en bas* !

Une soirée bien arrosée, des rencontres sympas. Là, on montre le groupe de filles souriantes : il y en a pour tous les goûts – même un mec qui s'est glissé dans le tas. Mais après quelques verres, le monde s'écroule. On ne sait jamais comment se termine ce genre de soirée. Et si dans le groupe qu'on remonte *la tête en bas*, on reconnaît celle qui nous a tapé dans l'œil, on peut malgré tout avoir des surprises au réveil !



- L'arche de Noé : Le seul animal tombé de l'arche et que Noé n'a pas pu récupérer... Et c'est ma femme qui a fait les petits dessins rigolos ! (sauf celui de la prédiction !)

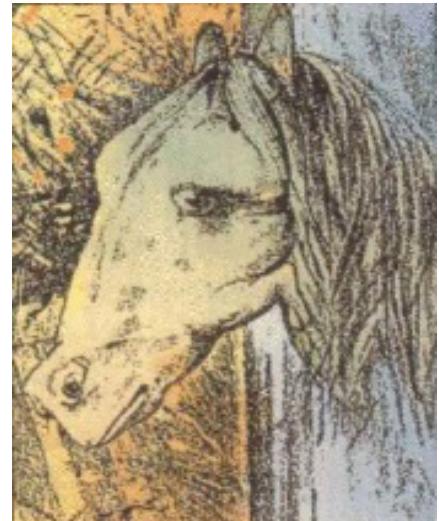


D'abord un petit rappel : combien d'animaux de chaque famille, de chaque espèce, est-ce que Moïse a embarqué dans son bateau ?

Aucun ? Bravo. En effet, c'était pas Moïse : c'était Noé, bien sûr.

Mais ce que la Bible ne dit pas, c'est qu'une partie de la cargaison est tombée à l'eau. Il a fallu les récupérer. Bon, heureusement la grande partie des animaux a été récupérée. Ouf. Sauf un seul. Lequel ? On va procéder par élimination pour le retrouver.

Je vous montre d'abord la prédiction. (je sors au trois quarts la tête du cheval de l'enveloppe) Euh, non...en fait, une prédiction, faut l'ouvrir...après. Sinon, y a pas de suspens. Je vous montre d'abord tous les animaux qui sont tombés de l'arche.



- Le ressort qui s'agrandit ...ou diminue, c'est selon... !

Juste posé sur les index tendus qu'on écarte ou qu'on rapproche. Une très jolie illusion d'optique en 3D. J'ai aussi trouvé chez notre ami Thierry (A&T Magic shop) une bague basée sur le même principe. (Et si vous connaissez d'autres illusions en 3D, faites-moi signe !)

- La guillotine au doigt : Après avoir glissé le couteau de la guillotine dans l'étui, on relève le couteau afin que le trou rond du centre apparaisse au dessus ; on enfile le doigt dans le trou de l'étui et on laisse retomber la guillotine...sans le doigt.



- La boite d'allumettes au bloc de métal : Une boite d'allumettes est traversée... par une allumette (ou une aiguille comme dans la pub) Mais bien sûr ce n'est qu'une illusion. La preuve : quand on laisse tomber la boite dans la paume du spectateur, le poids ne peut que l'intriguer ; et quand il ouvre la boite, un bloc en métal en occupe toute la place !



- La pub de Bicycle : (ce sera mon final) : D'une publicité classique, en 2D, une photo se transforme en un vrai jeu de cartes...d'abord des cartons blancs qui s'impriment par la suite...mais, finalement, on le sait : tout n'est qu'illusion !



C'est le fameux tour d'Henry Evans dont je vous ai parlé dans l'article que je lui ai consacré... Et j'ai voulu l'améliorer en y incluant les cartons blancs se transformant en un jeu de cartes... (le jeu nudiste)

Hum, pour les trois derniers... : Pas vraiment une réelle *illusion d'optique*...mais cela y ressemble étrangement, et puis, en magie... tous les trucs sont permis, non ?



Bob Cassidy

*Mentaliste américain, conférencier et auteur de plusieurs livres largement considérés comme classiques dans le domaine, y compris *The Art of Mentalism* (1983), *The Principia Mentalia* (1994) et *The Artful Mentalism* de Bob Cassidy (2004).*

Il est décédé ce 24/02/2017.

En 1978 Cassidy, et ses camarades mentalistes Tony Raven, Scott Gordon, Mary Lynn, et Dian Buehlmeier, a fondé l'Association Psychic d'Entertainers , qui est devenue depuis la principale société professionnelle internationale à promouvoir le mentalisme.

Prédiction des as : Four sided gemini

Patrick Dooms

(John Bannon, DVD Move Zero vol.1, 2016)

Cet effet automatique est mon préféré du DVD.

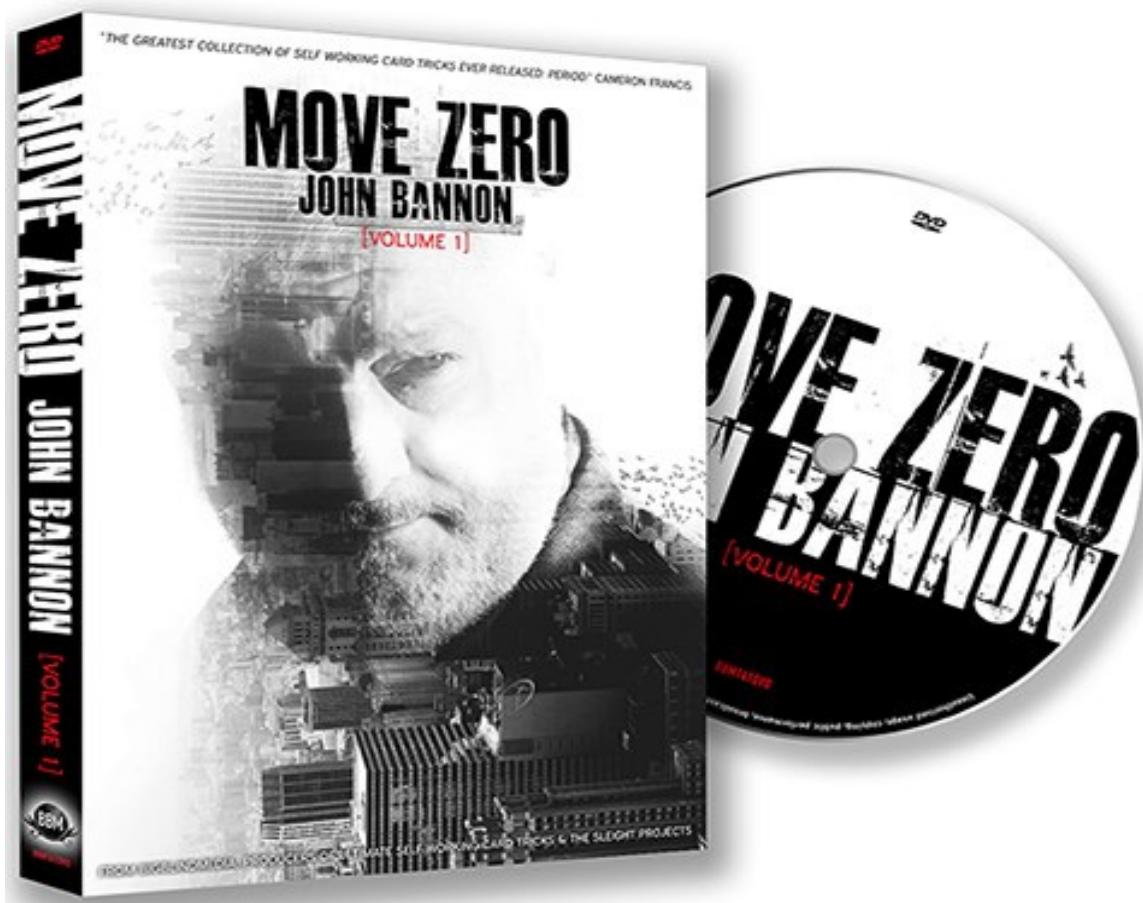
Effet : 3 cartes choisies confirment la prédiction faite au début par le magicien. Il s'agit d'une production d'as.

Préparation : 1 as au-dessus, 2 as en dessous, et un as en prédiction face en bas sur le côté.

Méthode : mettre l'as en prédiction.

Demander au spectateur de toucher 2 cartes (toutes sauf la 1ere et les 2 dernières). Admettons que le spectateur touche le valet de cœur et le 3 de pique.

Prendre le valet (qui a une valeur de 11) et poser les cartes une par une face en bas jusqu'à atteindre 11. La 1ere carte posée sera bien entendu l'as du dessus. Mettre ce valet face en l'air puis poser



le reste du jeu dessus (l'as du bas sera donc en contact directement avant le valet).

Recommencer cette opération avec le 3 de pique (donc poser 3 cartes) puis le 3 de pique et enfin le reste du jeu dessus.

Faire un ruban du jeu et montrer que les 2 cartes faces en l'air auraient pu être ailleurs si elles avaient une autre valeur.

Sortir le valet et le 3 ainsi que la carte directement à leur droite (2 as). Ne pas déranger le reste de l'ordre du jeu.

Retourner le jeu faces en l'air. Additionner les valeurs des 2 cartes choisies : $11+3=14$. Ceci donne un chouette aspect CAAN (Card At Any Number) à la routine.

Compter 14 cartes et arriver au dernier as.

Révéler ensuite les 2 as à côté des 2 cartes choisies (valet de cœur et 3 de piques). Puis montrer la prédiction, le dernier as.

Details :

Vu le petit montage il est facile de mélanger le jeu en riffle sans déranger la 1^{ère} et la dernière carte.

Bien insister sur le choix libre des 2 cartes.

Pour ma part je présente le tour de 2 façons :

- Soit comme une chasse au trésor: la prédiction est un trésor inconnu. Le jeu est une carte au trésor. Les 2 cartes librement choisies vont me donner l'une la valeur et l'autre la famille de la carte... Mais après avoir regardé la prédiction sans la montrer je me ravise et dit au spectateur que ces cartes vont nous indiquer 2 positions bien précises car ce sont en réalité des coordonnées.

- Soit en suivant la brillante idée de Max Maven et de parler d'un objet impossible : le triangle à 4 cotés. La prédiction est le sommet, les 2 cartes trouvées font la base et l'as trouvé au nombre est le 4^{ème} côté ce qui donne un aspect surréaliste à la routine.



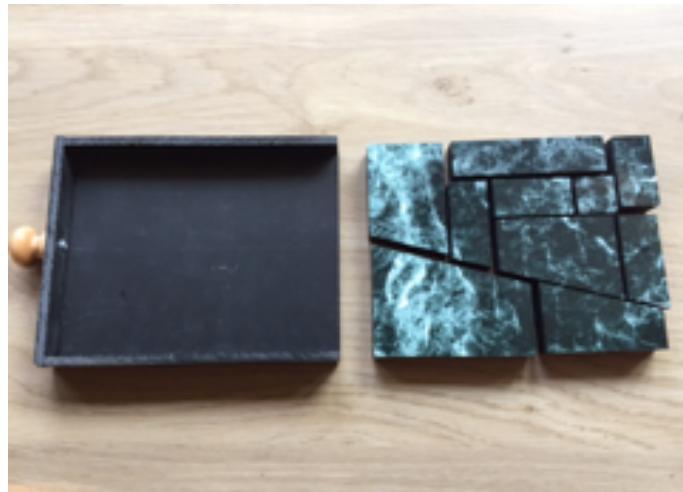
Le puzzle magique

par Jean-Michel Hoeffelman, alias Jaminov

Beaucoup d'entre vous connaissent ce puzzle comportant 8 pièces rectangulaires ou trapézoïdales que le magicien dispose dans un cadre en forme de tiroir dans lequel elles s'emboitent rigoureusement ;

Le magicien dispose ensuite les 8 pièces sur la table, dans un autre arrangement et, oh surprise, un trou apparaît ! Il sort alors d'une petite troussse une pièce de la taille du trou, l'y insert et, oh miracle, montre que l'ensemble entre toujours dans le cadre d'origine.

Il replace les 9 pièces sur la table dans un ordre différent et, surprise de surprise, un trou de taille deux fois plus grande apparaît. Il ressort de sa troussse une seconde pièce de la taille correspondante afin de compléter le puzzle et replace l'ensemble des 10 pièces dans le cadre qui s'y ajuste toujours parfaitement.



Le truc réside dans le fait qu'une des pièces (la plus grande) est creuse ; son revêtement supérieur, très mince est constitué d'une fine lame de fer.

Une des autres pièces de forme rectangulaire est de taille égale à la somme des deux pièces se trouvant dans la troussse et est aimantée. Lorsque le magicien sort les pièces du tiroir, il escamote discrètement la pièce aimantée en la recouvrant avec la pièce creuse et poursuit, ni vu ni connu, comme si de rien n'était (la différence

d'épaisseur entre la pièce aimantée et les autres pièces est imperceptible).

Lorsque le premier trou est rebouché, l'ensemble est forcément de taille légèrement inférieure au cadre d'origine mais cela ne se voit pas car, pour vérifier que les pièces entrent bien dans le cadre, le magicien retourne celui-ci sur les pièces, ce qui empêche les spectateurs de voir qu'il subsiste un léger jeu entre cadre et pièces. En situation finale (comme initiale), les pièces s'emboitent parfaitement dans le tiroir.

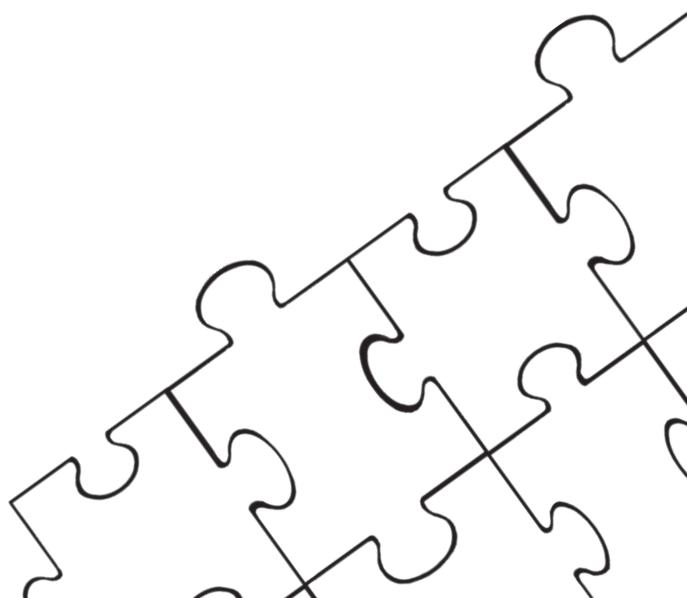
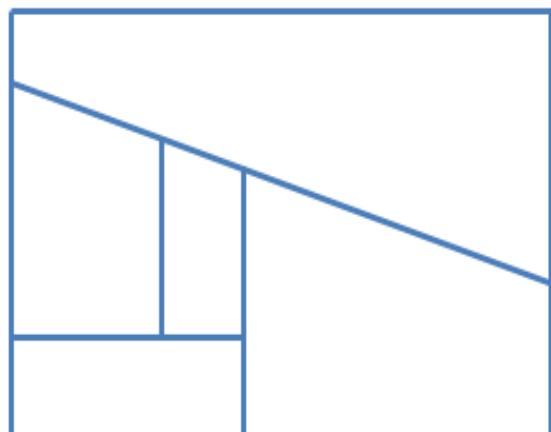
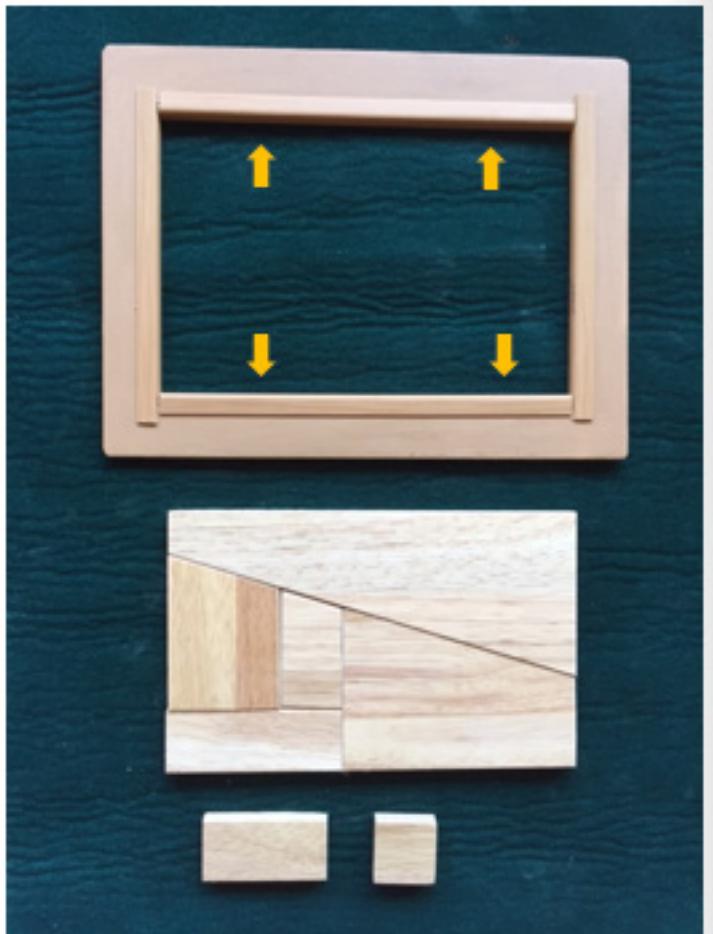
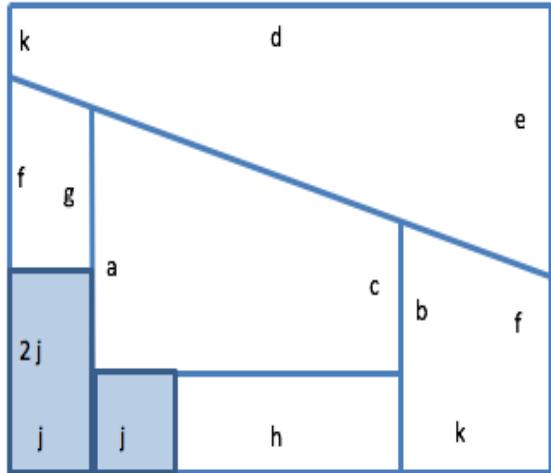


La variante que j'ai réalisée en bois présente l'avantage que les spectateurs peuvent manipuler les pièces ; elle ne comporte aussi que 5 pièces dans la position de départ (7 à l'arrivée), ce qui facilite la mémorisation des positions.

L'astuce réside ici dans le cadre qui grâce à des petits profilés en plastique (disponibles dans tout Brico) s'agrandit au fur et à mesure : il suffit, lorsqu'on le sort de sa boîte d'exercer une simple pression des doigts sur les deux bords longs pour que les profilés glissent et prennent leur position finale. Comme personne au départ n'a l'attention attirée par le cadre, personne ne remarque que les profilés ont légèrement bougé ! Pour ceux qui le souhaitent je donne ici les dimensions des pièces ; je tiens aussi à disposition celles du puzzle original à 10 pièces.

Dimensions

a, j et d sont choisis librement
 b = $a - j^2/d$
 c = $a - j - j^2/d$
 g = $a - j$
 f = $a - j + 2j^2/d$
 h = $(d - j)/2$
 i = $(d + j)/2$





Faut que je vous dise... Avec le doigt !

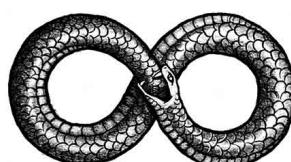
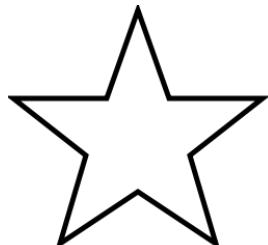
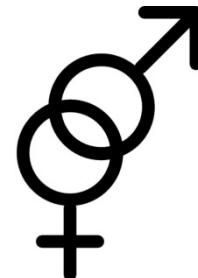
(A partir d'une idée vue sur le site **Quirkology...**)

Pour ceux qui ne connaissent pas encore, allez-y faire un tour : c'est un site vraiment intéressant ! (Merci, Guy !)

Ai juste essayé de trouver une présentation un peu originale, mais il s'agit évidemment d'une Nième version du principe du « Pair-Impair » dont je vous ai souvent parlé...

L'idée serait d'avoir une dizaine de cartes à jouer blanches (ou cartes de visite) sur lesquelles sont dessinés ces symboles (ou d'autres), le recto de la dixième carte serait réservé aux consignes à suivre et son verso reproduirait la « prédition », le symbole final où l'on est arrivé.

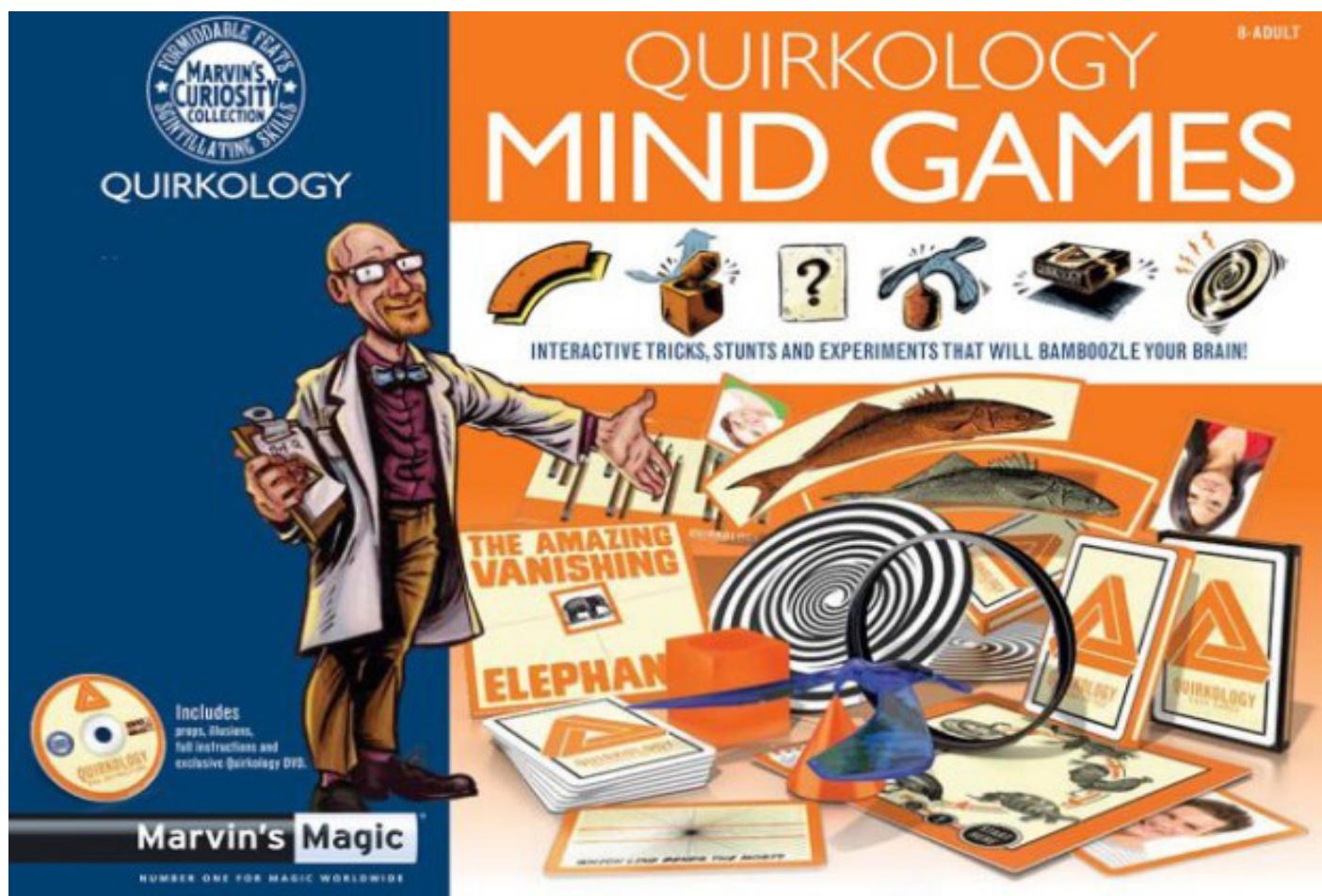
Les divers symboles étant numérotés de 1 à 9 pour la facilité du placement et le suivi des consignes...



Les consignes :

On se déplace uniquement *verticalement* ou *horizontalement* –On peut même revenir en arrière.

- Place ton doigt sur le START et déplace-toi d'une case. Retire le Start.
- Déplace-toi neuf fois...et retire la main de Fatima.
- Déplace-toi sept fois...et retire la colombe.
- Déplace-toi cinq fois...et retire le symbole de la Paix.
- Déplace-toi cinq fois à nouveau et retire l'étoile.
- Déplace-toi 3 fois pour retirer le symbole représentant les deux sexes....
- Déplace-toi encore 3 fois et retire le cœur.
- Déplace-toi une dernière fois d'une case et retire l'*ouroboros* : le serpent qui se mord la queue.
- ...il devrait te rester un dernier symbole : ...**Souris** : tu as gagné !



BACK TO THE FUTURE



Un tout vieux "Bulletin trimestriel" du CBI... qui ne s'appelait pas encore « informagic » et dont Kling-sor (Claude Isbecque) était rédacteur en chef... et « secrétaire national du C.B.I. »

(en 1959... c'était la 6ème année)

A l'époque, c'était je pense le premier et seul club de magie (francophone en tout cas) en Belgique... avec une section à BX, à Charleroi et Liège.

Mais on y parle aussi de : « de Vlaamse Goochelaars van België » d'Anvers.

CLIMAX :
Le magicien demande : — Monsieur, combien de cartes contient l'enveloppe que vous avez en poche ? — R. 15.

Où se trouvent les cartes choisies ? — Parmi les 15 dans la poche du magicien. Passez... bonjour... etc... Une des enveloppes contient dix huit cartes. Les 15 + les 2 choisies (enveloppe du spectateur).

L'autre n'en contient plus que douze (enveloppe de l'opérateur).

EXPLICATION ET PRÉSENTATION : Il faut trois jeux pareils. De chacun vous retirez quinze cartes semblables, — total 45 composé de trois séries identiques. Chacune des séries arrange dans un ordre qui vous convient, votre chapelet, par exemple. Ayez plusieurs enveloppes de soi-disant. Dans une de celle-ci vous placerez douze cartes quelconques prises du restant d'un des jeux. Vous fermez cette enveloppe et la mettez dans la poche intérieure de votre veston.

Quelques enveloppes sont placées sur le bord de la table, en pile et dépassent la table de deux - trois doigts, pour faciliter la prise. Sous ces enveloppes, trois cartes sont mises secrètement, dépassant également le bord de la table.

Ces préparatifs terminés, opérez comme suit : Faites un faux mélange qui ne modifiera pas le chapelet (3 x 15). Faites couper. Demandez à un spectateur de prendre le jeu en main et de déposer sur la table, en les comptant bien, quinze cartes et de les superposer sur table, face en dessous.

Demandez-lui de les compter à nouveau et en lui disant que ceci est essentiel, recommandez-lui de compter à haute voix, insister pour que l'assistance contrôle bien son comptage.

Tandis que l'attention du public est aussi occupée à penser les trois ou quatre enveloppes (deux suffisent), en même temps, avec les trois cartes cachées dessous.

Quand le spectateur a terminé son comptage, épargnez quelques peu les cartes si le paquet paraît trop régulier et jettez négligemment sur les cartes comptées, les enveloppes, avec, dessous, les trois cartes.

A l'appel de ce geste dites : Prenez une de ces enveloppes n'importe laquelle, ramassez les cartes, mettez-les dans l'enveloppe, fermez l'enveloppe. Mettre cette enveloppe dans votre poche (le spectateur a donc dans sa poche 18 cartes, il croit en avoir 15).

Vous demandez alors, au spectateur, de prendre, du restant du jeu encore 15 cartes.

Il doit les prendre sans mélanger le jeu. Quand ces cartes auront été comprises, vous les faites mélanger et trois spectateurs choisissent chacun une carte. Nouveau comptage pour vérification. Ces cartes sont mises, par le spectateur, dans une enveloppe.

L'opérateur exécutera exactement les mêmes gestes, pour le choix de l'enveloppe, que précédemment, celle-ci fermée par le spectateur est enfermée immédiatement dans la poche intérieure de votre veston, là où se trouve déjà la même enveloppe mais ne contenant que douze cartes. Ici une petite recommandation : ne sortez pas la même enveloppe tout à l'heure !

Les cartes choisies doivent se trouver parmi les quinze, etc.

Le spectateur retire l'enveloppe de sa poche, l'ouvre et compte, en effet, 18 cartes, quinze, plus les trois choisies.

Comptez les cartes restantes de votre enveloppe et faites constater qu'elles n'en contiennent que douze.

N. B. — Mettre une enveloppe verticalement et une horizontalement.

BALISTER.

Le Montage Rationnel d'un Numéro Magique

(suite)

par C. ISBECQUE

LE TOUR FINAL, a une aussi grande importance. C'est de lui que dépendra l'intérêt des applaudissements saluant l'artiste à la fin de son numéro et finalement l'opinion que garderont les spectateurs du magicien.

Il convient absolument de placer en fin de son numéro celui de ses tours qui reçoivent le plus d'applaudissements accordés du public.

Celui-ci doit être frappé au début et à la fin du numéro. Les tours intermédiaires ont moins d'importance. Ils devront tout de même être de la meilleure qualité possible, sans toutefois dépasser en intérêt le tour final.

L'ORIGINALITÉ est une qualité qui devra être particulièrement recherchée. Il faut absolument essayer de faire autre chose que ses confrères ou de faire autrement ce qu'ils font, si ce n'est pas possible.

Si l'artiste veut avoir une notoriété de classe, il faut qu'il se distingue par un numéro différent des autres. Ce n'est qu'à cette condition qu'il pourra atteindre la notoriété.

Le public est là de voir toujours les mêmes tours présentés de la même façon : journal déchiré, corde ensorcelée et raccommodeuse, anneau chinois, etc...

Si ces tours classiques sont exécutés avec art et maîtrise, le numéro sera néanmoins bon, mais restera moyen dans la basse qualité.

Ce qui ne veut pas dire qu'il faille se passer de connaître et de savoir bien présenter ces classiques. Ils constituent une base nécessaire et font partie de la formation générale du magicien. Ils doivent être toutefois ce que les gammes et les exercices sont pour le musicien.

Ce n'est qu'après avoir appris à les présenter insensiblement que l'artiste pourra songer à exécuter des tours nouveaux ou présentant quelque originalité.

Il ne faut pas oublier que nous ne sommes plus en 1.900 et que le public n'est plus si facile, ni si crédule.

A l'époque des Spouleks et des fusées vers la Lune, il faut absolument introduire du neuf et du « pas déjà vu » en Magie, si l'on veut s'y faire un nom et sortir de la masse banale.

Nous seulement les tours choisis seront, dans la mesure du possible, originaux, dans leur effet ou dans leur présentation, mais ils devront en outre plaire au public et dans une mesure moindre, au magicien qui les exécute.

section de Charleroi présente : LA GUERRE, et GEO, FONTANAS, JULLY, MIREILLE, DANY, DEX, GROHEK et PONCIN.

Le « Magic Tables » d'Anvers : MATT Y et Cie et PETER LINDEN. La section de Gand : le Prof. MACHA.

En seconde partie, MARC KOCH présente la section belge : GUY LINDEN, JOSEPH et ALI SIAM. SCARTY. La section bruxelloise.

SECTION DE LIÈGE

Réunion du 11 mars 1959

André Nardon, grand premier comique du Théâtre Royal de Liège et membre du « Nord Magic Club » de France a été l'invité d'honneur de la dernière réunion de la section belge.

La soirée débuta par une petite réception intime et se poursuivit par la lecture des communiqués.

André Nardon, aidé de sa femme et de sa fille, présente un numéro chinois à grande mise en scène, une fois la saison théâtrale terminée.

En attendant de pouvoir nous présenter au cercle, il s'est beaucoup intéressé au travail du club.

Il joua tour à tour le rôle de spectateur administratif et de partenaire averti.

Ce soir-là : M. Guy Linden présente un numéro de mentalisme chiffré, travaillant à la vitesse d'un comptable électronique.

M. De Fourey demanda l'assistance de trois spectateurs et présente un très beau tour où il était question de baguette, de bracelet, de montre et de cartes. Il le fit sous forme de devinette.

M. Alber nous présenta sa guillotine orientale se couvrant que les mains coupables, aussi demanda-t-il une main innocente pour l'expérience : par bonheur il s'en trouvait une et elle resta solidement attachée au poignet de son propriétaire.

terminé avec MYSTRALE, JEAN MOUCH et MOUCH.

Le Président Van Haebecht remet une médaille-souvenir à tous les artistes.

Le Président national félicite les organisateurs : Van Haebecht, Jules You, Van den Born, Lagaeuse et souligne l'activité incessante du secrétaire Poncin, cheville ouvrière de cette belle manifestation.

très très intéressante et entre autre celui de la baguette retrouvée dans le corridor d'une série de toutes rencontres de sa construction. Il en corsa effet par une présentation nouvelle. Il présente également sa carte dynamique qui toute lors d'un verre de bière, et un numéro de transmission de pensée (avec et sans corde).

Marc Koch se fit présenter par son ardoise spirale ; puis, en voyant extraordinaire, il fit un tour de prédiction.

Après l'entracte, M. Frérotte présente le nouveau règlement d'ordre intérieur de la section. Les membres élisent un assemblée générale, l'ap-

roveront à l'unanimité.

Ensuite, Guy Linden présente Ya. Car et Ya. Car présente Guy Linden.

Pour la dernière séance avant Pâques, notre pompier spadois présente un tour d'ouïe très amusant. Un ouï disparaît dans un coquillage puis dans un poisson. Le manège se termine par de la jonglerie qui se serait mal terminé si l'assistance n'aurait été portée.

Guy Linden en châtelain économat présente son fantôme de cheminée souvenant les parties anatomiques d'un spadois.

RAY DAMBLY.

De Vlaamse Goochelaars van België

Nous avons eu le plaisir d'assister à la Soirée Magique donnée par nos amis magiciens anversois, spectacle charmant qui se déroula sans laisser le public, qui se aplaudissait, marqué sa satisfaction.

Nous y avons remarqué : une manipulation de boules vraiment noire, il en sortait partout. Bravo Monsieur Jasper. Mademoiselle Bes Laxury, fut la reine magique de la soirée. Monsieur Wilmaers nous a beaucoup divertis. Monsieur Lafore, lui, a séduit la salle par sa lecture envoûtante huit jours à l'avance avec une prédiction se passant à l'étranger le jour de la présentation et relatée dans les journaux du jour. Félicitations ! Monsieur Werker a su plaire à tout le monde par sa simplicité et sa maîtrise à bâiller ses partenaires occasionnels.

Quand à Mademoiselle Anita, gentiment elle a présenté le spectacle qui était non seulement donné avec tout l'assortiment d'à la Prestidigitation mais en plus par des amateurs dont certains passaient en public pour la première fois.

A tous un très grand bravo !

MOUCH.

NAISSANCE

Le secrétaire National du C. B. L. vient d'être l'honneur père d'un petit Michel. Nos plus sincères félicitations.

Dans le Monde Magique

— KALANAGI et GLORIA viennent de remporter un triomphal succès en Hollande, à AMSTERDAM et à ROTTERDAM. Tous les journaux ont été unanimes à souligner, en d'élogieux compte-rendus, la valeur de ce spectacle exceptionnel et unique en son genre. Après la Hollande, les prochaines étapes sont LYON (pendant 3 semaines) et ensuite DORTMUND.

— Le prochain Congrès magique hollandais d'ENSCHENDE promet d'être un congrès pas comme les autres, à en juger par la curieuse et originale circulaire

LA VIE DU CERCLE

COMITÉ NATIONAL

Réunion du Comité National du 8 mars 1959

Présents : MM. Uvano, Balister, Isbécque, Damont, Frérotte, Van Haebecht et Paternote ;

Excus : Mr. Macha.

La séance fut ouverte par Mr. Uvano, qui après avoir fait un bref exposé, cède la parole à Mr. Isbécque. Celui-ci donne lecture du rapport moral et financier pour 1958. Les comptes sont ensuite approuvés à l'unanimité. Il est proposé, pour aider financièrement la revue Illusion, de faire une tombola inter-section ainsi qu'un spectacle magique. Les lots de cette tombola consisteraient en appareils de prestidigitation.

Le comité est reconduit de la même manière :

Président National : UVANO ;

Vice-président National : Claude ISBECQUE ;

Rédacteur en chef de la revue : Claude ISBECQUE.

Il est enfin décidé d'organiser le prochain Congrès Magique National à Liège en 1960.

SECTION DE BRUXELLES

Assemblée Générale du 8 janvier 1959

La séance est ouverte à 20 h. par le président Uvano qui après un rappel des activités de la section en 1958, cède la parole au secrétaire-trésorier Isbécque pour présenter le rapport moral et financier de 1958.

MM. De Cuyper et Berchemans sont nommés vérificateurs des comptes.

On procéde alors à l'élection de membres du comité en remplacement de MM. Deron, Helling, Isbécque et Mottin.

Sont élus au comité : MM. Deron, Isbécque, Mottin, Mouch et Rossat.

Une discussion est ouverte alors au sujet de la manille dont se dérouleront les futures séances de travail. Le problème sera étudié par le Comité.

L'assemblée générale est levée à 21 h. 50.

Réunion du Comité du 15 janvier 1959

La séance est ouverte par le président Uvano qui souhaite la bienvenue aux nouveaux membres du Comité.

Il est alors procédé aux nominations des différents postes, qui sont répartis comme suit :

Président : UVANO ;

Vice-président : BALISTER ;

Secrétaire-trésorier : ISBECQUE ;

Secrétaire-adjoint : MOTTIN ;

Directeur des Blets : DEROUZ.

Adjoint au directeur des Blets : GERIN ;

Bibliothécaire : BIECHMANS ;

Régisseur-décorateur : MOUCH ;

Conseiller artistique : ROSSAT.

Contact sera pris avec les autres sociétés magiques reconnues par la F.I.S.M. pour former un Comité inter-cercles chargé de l'organisation du Congrès International de 1961. Il est proposé par le secrétaire, d'organiser un banquet magique avec le Belgian Ring et auxquels seraient invités tous les autres cercles reconnus. Cette proposition est adoptée à l'unanimité.

Il est enfin décidé de créer des cartes de membres sympathisants à 50 francs et protecteurs à 200 francs.

Bruxelles : Souper des magiciens

C'est dans un prestigieux cadre chinois, que la section bruxelloise donne le 11 avril son « Souper des Magiciens » en collaboration avec le Belgian Ring.

Une erreur du personnel du restaurant, a largement contribué à créer l'ambiance. En effet, d'après le célèbre patron, il fut servi le double de bouteilles prévues pour arroser les mets chinois.

La devise du patron étant « toujours sourire » il fut de même chez les convives.

Ci-dessous attractions : MARC KOCH ; MAX HENRY ; CARLOS ; MOUCH ; ULENS ; REX, et en chinois pour la circonstance : LANG-KLING-SOR et MADIE ROSE.

Le président UVANO donne lecture d'un témoignage du président de l'fédération internationale, Henk VERNETEN, d'Amsterdam, qui, griffé

Attention ! Les réunions de la Section de Bruxelles ont lieu durant au DAUPHIN ROYAL n. 238, rue Royale.

SECTION DE CHARLEROI

Magic Party

La section de Charleroi vient d'envoyer de nous donner un témoignage de son inlassable activité.

Un groupe exceptionnel d'invités de Liège, Bruxelles, Anvers et Gand, assistait à cette Magic Party, qui débu-

ta par la réception des participants, vin d'honneur et Zakouk qui disparaissent magiquement entre les charmantes questions de la présidente belge.

En première partie du spectacle, la



par Eric Melin

Basé sur une idée de Larry Jennings

Effet : une carte choisie est retrouvée entre deux cartes qui se rapprochent peu à peu de la sélection. Intéressant visuellement car les cartes semblent être attirées l'une à l'autre...

Etape 1

Deux cartes sont retirées du jeu afin de servir pour la recherche (deux jokers par ex.)

Une carte est choisie dans le jeu par le spectateur (librement).

Pendant que le spectateur regarde et montre la carte, le magicien compte 6 cartes sur le paquet et maintient un break

Etape 2

Reprendre la carte, et l'insérer dans le break (Tilt move). « On perd la carte dans le jeu.»

Ensuite, étaler le jeu face en bas sur le tapis.

Expliquer que l'on va éliminer progressivement des cartes à gauche et à droite du paquet. Mettre le joker à gauche de l'étalement au début du ruban, face en l'air.

Le joker de droite se met en septième position (la carte choisie est alors à sa gauche).

Le ruban ainsi exposé donne une bonne vision au spectateur de ce qui va se passer.



Etape 3

Expliquer que les cartes vont se rapprocher de plus en plus afin de trouver la carte du spectateur et que l'on va les éliminer peu à peu. Reprendre le jeu et le couper (ou le faire couper, ou mieux, un saut-de-coupe)

Réétaler le jeu, les cartes sont maintenant plus proches.

Etape 4

Etaler les cartes en main, montrer le résultat, et ce faisant, décaler la carte à gauche du joker de gauche sous celui-ci. La carte choisie est alors cachée sous le joker de gauche.

On retire les cartes au-dessus du joker de droite, et celles en dessous du joker de gauche (en réalité la carte choisie reste secrètement sous le joker de gauche)



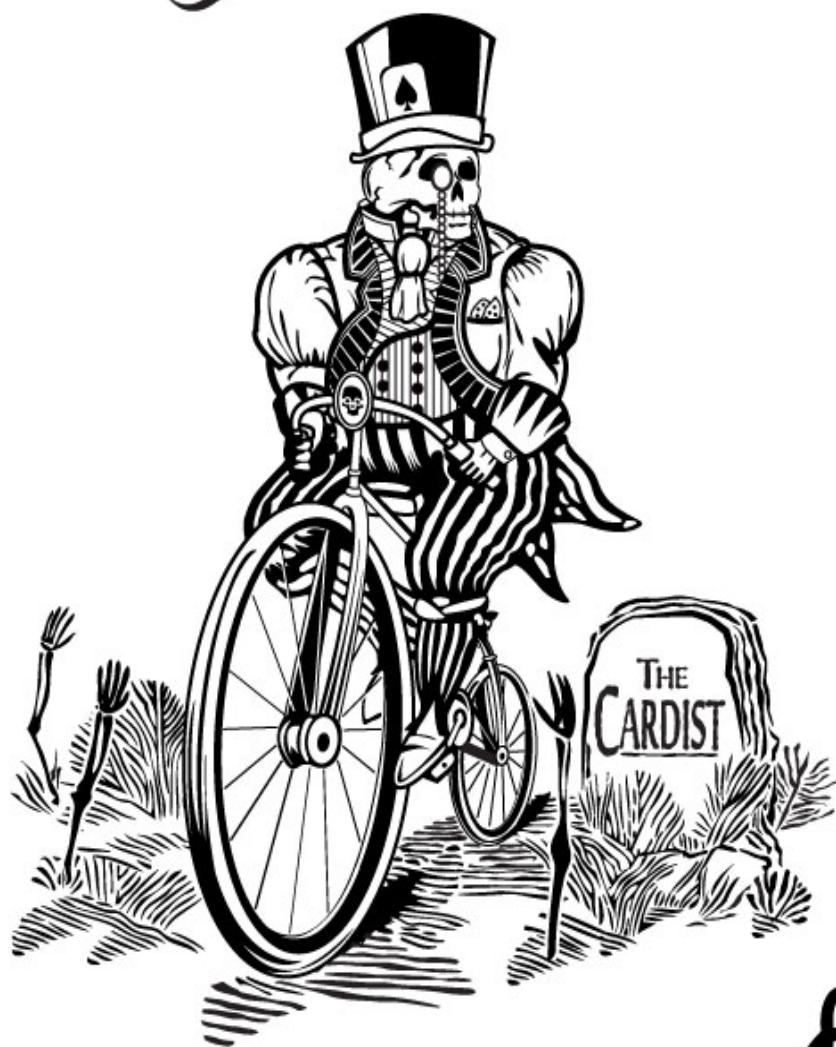
Etape 5

Regrouper le jeu et à nouveau le couper. Réétaler, cette fois c'est bien la carte choisie qui est au milieu des jokers!



\$/

JOKER



\$/

InfoMagic

Rejoignez-nous sur Facebook, ou en 'live'
en prenant contact avec Raymond!
A bientôt!

Prochaines réunions :

Les jeudis 13 et 27 avril 2017

Les jeudis 11 et 18 mai 2017

Les jeudis 8 et 22 juin 2017

HALL DES SPORTS » RICHARD BEA
SALLE « LE VESTIAIRE «
114 RUE VANDERVEKEN- 1083 GANS
Bus 87-84 (qu'on peut prendre à Simo)

CERCLE BELGE D'ILLUSIONNISME

Association sans but lucratif

42 square François Riga – 1030 Bruxelles - 02/2423153

cbi-prestidigitation@skynet.be -

Président : Mr Heine Raymond : 0475/ 67 38 51

heineraymond@yahoo.fr

