

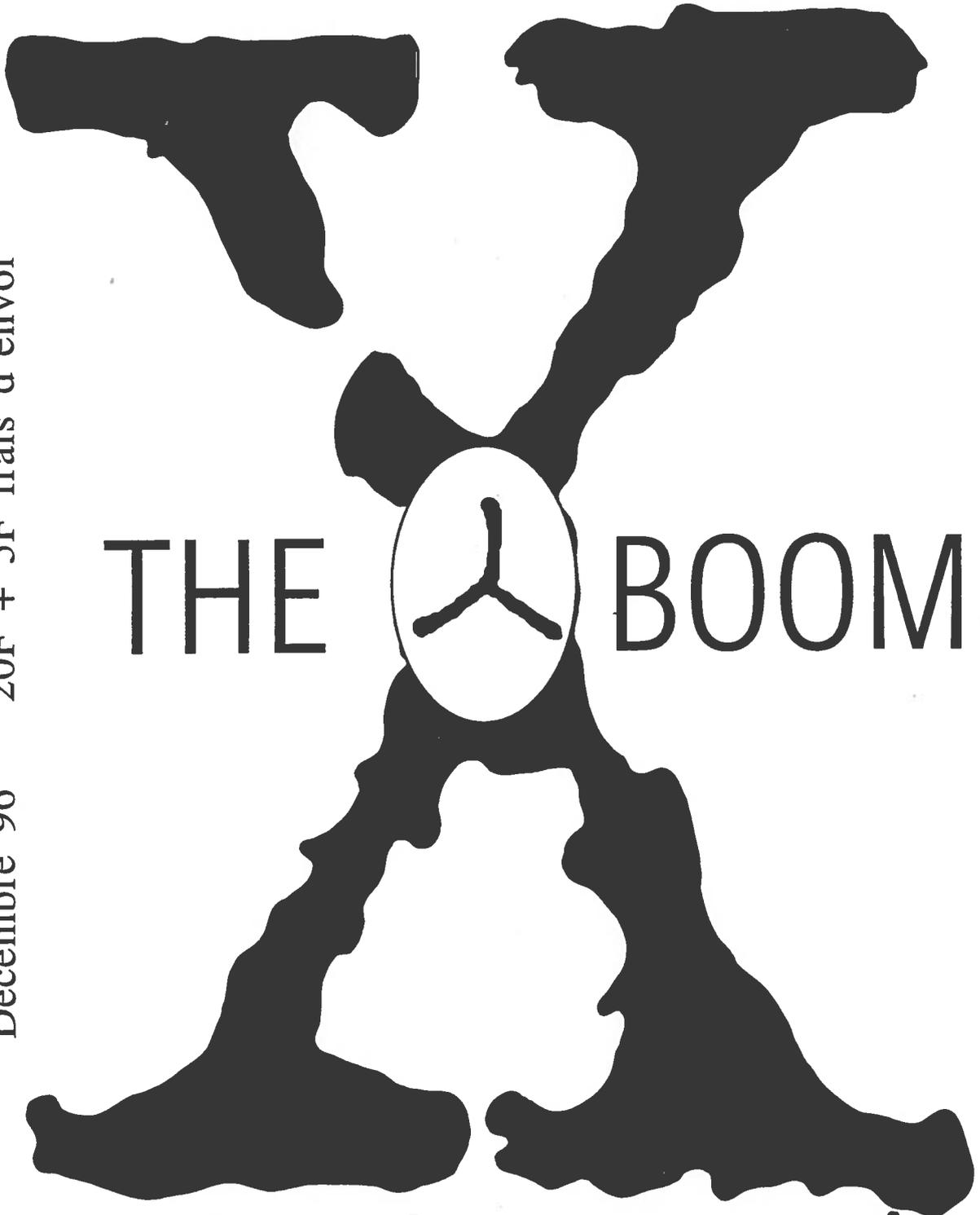
PROFIL

La Revue venue d'ailleurs...

N° 17

BULLETIN DE L'ART BOOMERANG CLUB

Décembre 96 20F + 5F frais d'envoi



THE

BOOMS

AUX FRONTIÈRES DU RÊVE

La vérité est un leurre!

SOMMAIRE PROFIL n°17

FBA Compte rendu

TRITON IV

auteur: Gerhard Bertling
source: Bumerang Welt 3/96
Traduction Roland Untereiner

INTERNET LE MONDE DU BOOMERANG VIRTUEL

auteur: Jean-Louis Orgueil

MAIN PREMIÈRE auteur: André Breton

GULLI DANDA Jeu Indien

L'HISTOIRE DE L'ART DÉBUTERAIT
EN AUSTRALIE source: Le Monde

LE BERCEAU DE L'HOMO SAPIENS
POURRAIT ÊTRE EN AUSTRALIE
source: Libération

LES ABORIGÈNES N'AIMENT PAS CE
LOGO source: L'Équipe

AUSSIMIN Jean-Marie Gacho

ADHÉMAR DE MONTEIL
Jean-Marie Gachon

TABLEAU DES RECORDS
N°20 Didier Bonin

14 '98 Adam Ruhf

L'ART DU RATTRAPAGE
Jean-Louis Orgueil/ Sciences et Avenir

BOOMERANG ET MUR DU SON!!!
Jacques Thomas

GROS PLAN SUR: ARTABOO

TEAM CUP 96 NEW ZEALAND
Didier Bonin raconte...

le BLITZ / Didier Bonin

le PEACK / Didier Bonin

MÉTHODE DE DIDJERIDOO
par Brian Pertl

COMMENT CONSTRUIRE SOI-MÊME
SON DIDJERIDOO. Par Laurent Bugeia

Le STRANGE
Didier Bonin

le ZARBI
Didier Bonin

Collection
ULTIMATE SHAPES
Didier Bonin

TACTIQUE EN AUSSIE ROUND
Didier Bonin

l'« ÉLIXIR » modèle 1996
Didier Bonin

FAST CATCH
Calculez votre potentiel
Didier Bonin

MADE IN BELGIUM
DB-JMG-FP

RÉCAPITULATIF PROFIL



ART BOOMERANG CLUB PARIS

TROYES 28-29 Septembre
6° Coupe de France des
Clubs
Résultats

- 1° Troyes
- 2° Razorback
- 3° ABC Paris
- 4° Aribina
- 5° Dijon
- 6° Pic St Loup
- 7° Kookaburra
- 8° Écho d'Éole
- 9° Lille
- 10° Cambrai
- 11° Chlorophile

Assemblée Générale du
15 septembre 1996 de
l'Art Boomerang Club.
Nouvelle constitution de bureau.

Président
Patrice Damerose
Vice-Président
Serge d'Ignazio
Vice-Président « sportif »
Samuel Arnon
Trésorier
Jean Christophe Sanglas
Secrétaire
Bernard Charles
Secrétaire adjoint / Délégué FBA
Julien Kerjean

LES J.O. D'ATLANTA ONT VIRE LES NOIRS DU
CENTRE-VILLE, DANS 4 ANS A SIDNEY CE SERA
PLUS COOL

ÇA FAIT LONGTEMPS
QU'ON A VIRE
LES
ABORIGÈNES!



FRANCE BOOMERANG ASSOCIATION

Compte rendu de l'AG FBA du 16 novembre 96 à Nantes

14 clubs présents et 6 procurations. Soit, 20 clubs représentés. Quorum largement dépassé. Cette A.G. nous a permis de renouer les liens avec les clubs de l'ouest et des lanceurs que l'on a guère l'occasion de rencontrer (**Bonnier, Hubert, Cautain, R.Richard, Souyris...**)

Cela a été positif. Le tournoi en salle était sympathique et l'A.G. intense avec beaucoup de discussions, des projets, jusqu'à deux heures du matin!

1/ Rapport moral du Président **Pico** et présentation de **Nathalie** qui se charge de tous les envois FBA à Evry (7720 documents envoyés aux lanceurs depuis 91 !!).

Nouveaux documents en projet : topo et plans pour l'Aussie round par **Michel Dufayard**, topo Trick et plan Trick catching par **Jérôme Royo**, topo débutant MTA par **didier Bonin** et **Pico**.

Une nouvelle liste internationale des records est aussi en cours; réalisée par **Didier** et **Jean-Marie Gachon** à l'ordinateur.

2/ Rapport financier par **Luc Cormier**, Trésorier
On a pas eu le temps de rediscuter le tarif des cotisation FBA 97.

3/ Levée des cotisations pour les clubs présents ou représentés... (avance 100F).

4/ Réélection du Comité FBA 97 : sont sortant **Rémi Chauveau**, **Philippe Picgirard**. Se proposent : **Kerjean**, **Cinal**, **Tardits**. Sont élus sur 30 voix: **Cormier** (26), **Bonin** (26), **Boiteux** (28), **Caze** (28), **Royo** (27), **Dufayard** (26), **Tardits** (26), **Kerjean** (23), **Bourgeois** (18). Puisqu'il n'y avait que 9 place, **Eugène Cinal** (17 voix) n'est pas élu.

Luc Cormier est réélu Trésorier FBA.

5/ Intervention **Agnès Tardits** pour que les clubs choisissent leur date de tournoi bien à l'avance et prévienne **Puccetti** qui coordonne avec la **NEWSLETTER**.

Luc peut imprimer des étiquettes autocollantes avec les adresses des clubs FBA pour faciliter les envois.

6/ Coupe d'Europe 97 à Besançon les 5 et 6 juillet :

Les places seront limitées à 60 lanceurs à cause des terrains. La demande étrangère est déjà forte. Il faudra trouver un système pour satisfaire tout le monde (les étrangers, les lanceurs français, les lanceurs de Besançon, les féminines, les jeunes...). Le comité se charge de proposer un système pour aider **Loofy Boiteux** dans les prochains jours (réunion réduite du comité ou courrier).

7/ Règles de compétition 97 :

Il y a un gros travail à faire. Le comité prévoit de se réunir en janvier sur un week-end avec quelques consultants ou personnes concernées comme **Alain Lenoir**, **Pico** comme coordinateur, **Yannick Charles** comme consultant, ou autre...). Seul le Comité pourra voter les décisions à prendre.

8/ Intervention de **Julien Kerjean** pour la World Cup 98 à St.Louis : Il se charge de la coordination de cette future fête (avion, courrier, recensement des lanceurs intéressés de participer, etc.). Un courrier qu'il a rédigé est joint. **Philippe** est d'accord pour l'envoyer aux clubs. S'y prendre à l'avance est évidemment positif.

9/ **Loofy** et **Jean-Marie Gachon** on commencé la réalisation d'une plaquette d'infos sur le boomerang destinées aux clubs. Le tramage étant fin, les photocopies seraient médiocres. Il serait envisageable de passer par un imprimeur mais pour une quantité importante. Qui doit avancer les frais? Une ou deux couleurs ou plus. Les clubs voudront t'ils en acheter suffisamment pour rentabiliser le coût? Il faudra en rediscuter...

10/ Intervention **Didier Bonin** en tant que président du GTN UFOLEP:
Un GTN formé par des lanceurs FBA ne compte pas se reformer pour 97. Il y aura appel à

candidatures au niveau UFOLEP si jamais des gens sont intéressés pour reformer un nouveau groupe technique. **Didier** (Pdt) et **Pico** (responsable formation) souhaitent passer la main.

Les raisons sont diverses : manque de dynamique autour de nos projets, pas assez de clubs inscrits à l'UFOLEP pour 97, complexité et lourdeur de la structure UFOLEP, augmentation des cotisation, etc. Cela n'empêchera pas les clubs qui le veulent et qui ont de bons contacts UFOLEP dans leur département de se réinscrire, mais le Groupe Technique National n'existera plus : Cela implique aussi la disparition de certains stages et de la Coupe des clubs UFOLEP qui redeviendra FBA.

11/ Intervention de **Jérôme Royo** et **Agnès Tardits** sur la possibilité de rejoindre une fédération existante : la FFVL, fédé française de vol libre : Le ministère des Sports a gelé la possibilité de création de nouvelles fédérations sportives.

Notre seul espoir serait de se faire accepter dans une fédé proche de notre activité, en l'occurrence la FFVL. **Jérôme** et **Agnès** ont eu des contacts avec le pdt de la FFVL qui a déjà pris sous son aile le cerf-volant (3000 licenciés).

Agnès nous apportera des infos et des détails bientôt.

C'est pour nous une nouvelle possibilité à envisager. À suivre...

12/ La World Boomerang Association est bientôt sur pied. Si le coût n'est pas trop élevé, FBA prendrait en charge le branchement de l'ordinateur de **Puccetti** sur INTERNET. **Fabrice** est le contact le plus logique et sera épaulé par **Didier** pour les traductions et les contacts étrangers.

Jean-Marie Gachon et **Max Fromentin** sont aussi déjà branché et reçoivent des infos.

*Didier BONIN, Secrétaire FBA
8, place Centrale, 21800
QUETIGNY 0380719951*

**NEWSLETTER RÉDACTION
Fabrice Puccetti
15D rue de Chaillouet,
10000 TROYES
Tél: 0325801745 FAX: 0325815550**

Enchaînement d'évolution (Fast Catch)	Vitesse
---------------------------------------------	---------

Cet article ne doit pas seulement présenter un très bon modèle de vitesse, mais de par l'historique de son évolution, montrer aux lecteurs comment on arrive à de nouvelles formes en modifiant des modèles existants. D'autre part, il sera possible de faire quelques déductions sur la relation étroite entre la forme des pales et les caractéristiques de certaines trajectoires.

Tout a commencé avec le **TriFly** (1) de Eric Darnell, modifié et utilisé par Grégory Bisiaux lors de son record du monde. N'ayant pas réussi à m'adapter à ce modèle (il me semblait trop "frêle" et léger), je l'ai reconstruit en 6 mm PP, exactement découpé selon les pointillés (2). Pendant longtemps cet engin était mon préféré avec possibilité de faire des temps autour de 21s. Néanmoins, il nécessitait un très fort dièdre négatif sur les pales.

J'ai donc construit un modèle avec des pales plus élancées (3) afin de placer le point de poussée maximale derrière le centre de gravité et d'obtenir, même sans dièdre négatif, une trajectoire très basse. Ce modèle a très bien volé, mais il avait encore trop de

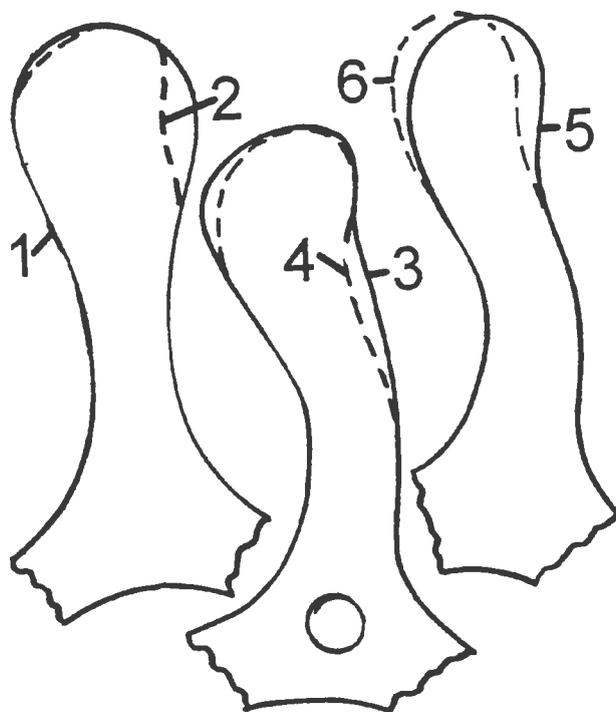


Abb. 1

rotation en fin de course et fermait sa boucle devant moi par temps calme. C'est pourquoi j'en ai raccourci l'extrémité des pales et enlevé un peu de leur largeur (4).

Avec cet engin (et un peu de chance), j'ai remporté l'épreuve de vitesse lors du championnat d'Europe '95. Cela m'a naturellement amené quelques demandes de fabrication. Comme l'original était en PP 6mm, creusé sur l'extrados et l'intrados, cela représentait évidemment beaucoup de travail. J'ai donc construit cette forme en contre-plaqué 5mm et le tout a été "rectifié" à l'aide d'un ordinateur. Ce modèle (5) était bien lent avec une trajectoire assez haute. En contre partie c'était un boomerang idéal pour assurer le premier passage avec une bonne résistance au vent. Pour l'accélérer, j'en ai construit une variante en 4mm.

Ce faisant j'ai fait une découverte très désagréable : l'engin était effectivement rapide avec un vol bas, mais durant les derniers mètres, avait tendance à s'élever. L'origine me semblait être la forme vers l'avant des bouts de pale. En effet, après vérification, le point de poussée maximale du bout des pales se trouvait avant le centre de gravité.

J'ai donc redressé la direction de la pale. Ce modèle (6) m'a fasciné dès le début : il était plus rapide, volait à hauteur égale et ne s'élevait pas à la fin. Au contraire, il

freinait légèrement en fin de trajectoire pour un rattrapage aisé.

Une bonne surprise fût la comparaison de ce modèle avec d'autres bons boomerangs de vitesse (figure 2). Alors que la forme du **FC III** de Doug Dufresne se différenciait clairement de par la longueur des pales (1), je constatais que l'**Icerunner** de Fridolin Frost était pratiquement identique lorsqu'on les superposait (2). Arriver à ce stade, il semblerait qu'un résultat optimum ai été atteint.

Gerhard Bertling
(*Bumerang Welt*
3/96)

Traduction de
Roland UNTEREINER

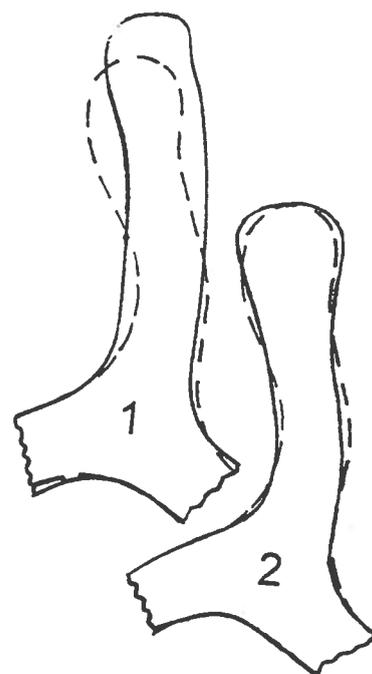
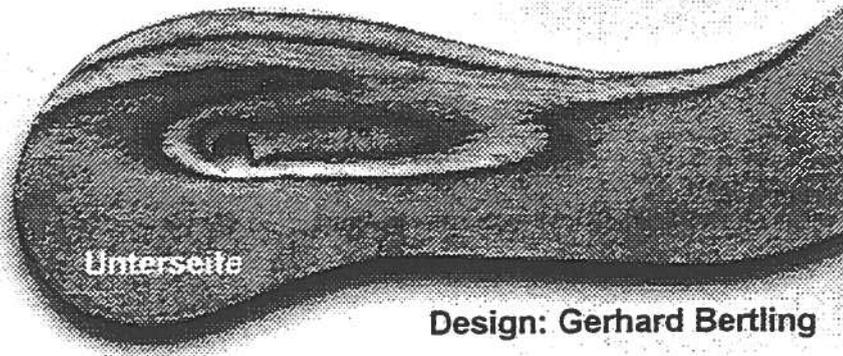


Abb. 2



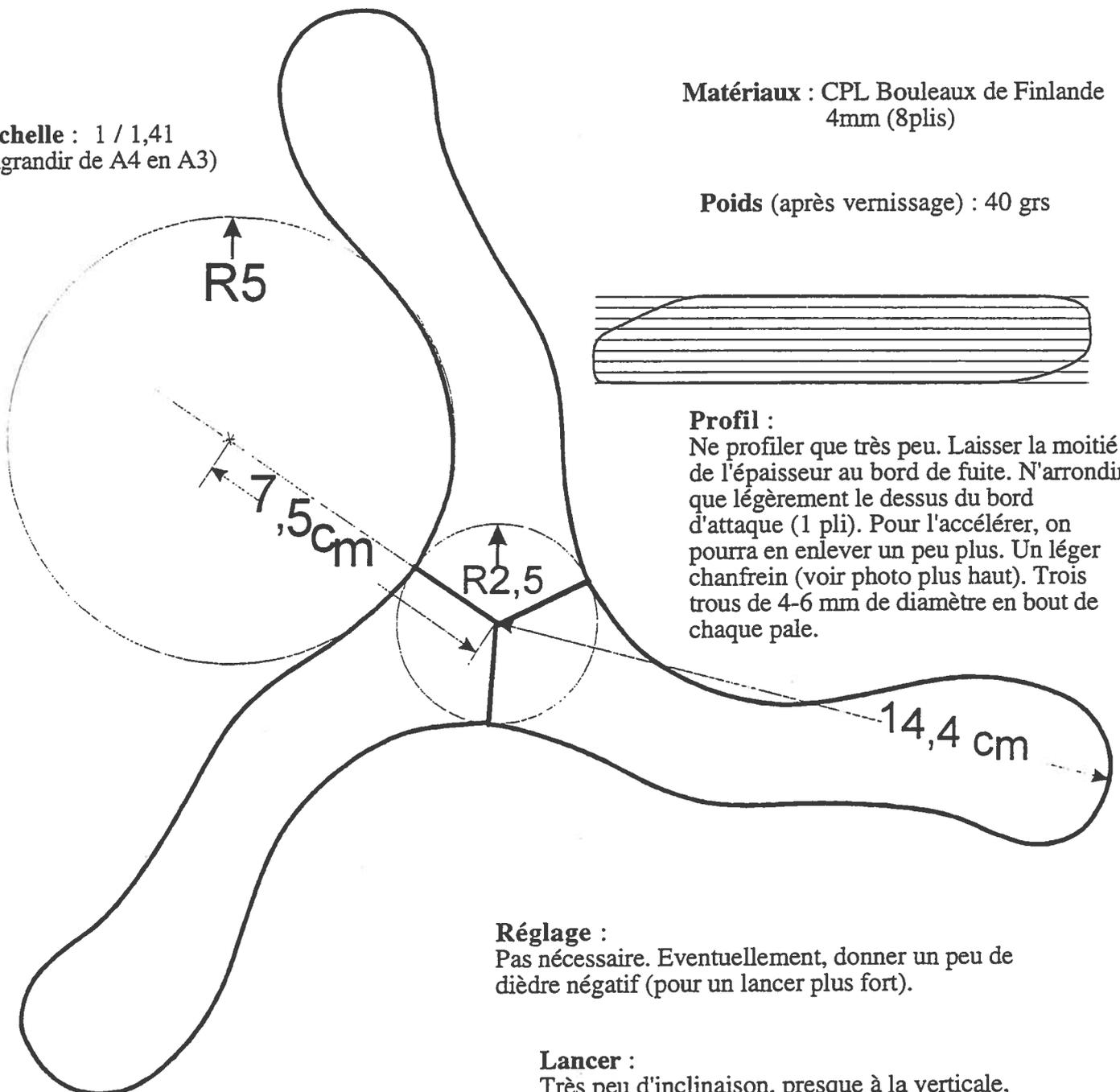
TRITON IV

Particularité : Boomerang de vitesse et d'endurance. Portée 20m. Vent calme à vent faible.
Des temps sous 20 secondes sont possibles même sans lancer très fort.

Échelle : 1 / 1,41
(agrandir de A4 en A3)

Matériaux : CPL Bouleaux de Finlande
4mm (8plis)

Poids (après vernissage) : 40 grs



Profil :

Ne profiler que très peu. Laisser la moitié de l'épaisseur au bord de fuite. N'arrondir que légèrement le dessus du bord d'attaque (1 pli). Pour l'accélérer, on pourra en enlever un peu plus. Un léger chanfrein (voir photo plus haut). Trois trous de 4-6 mm de diamètre en bout de chaque pale.

Réglage :

Pas nécessaire. Eventuellement, donner un peu de dièdre négatif (pour un lancer plus fort).

Lancer :

Très peu d'inclinaison, presque à la verticale, parallèlement au sol ou légèrement au dessus de l'horizon. Beaucoup de rotation !

INTERNET

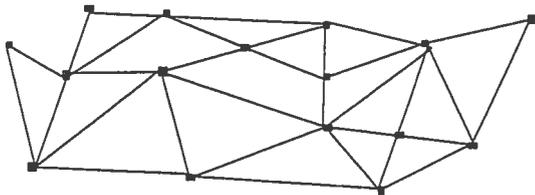
LE MONDE DU BOOMERANG VIRTUEL

Par cette rubrique nous nous proposons de nous faire l'écho de ce qui se passe sur Internet en relation avec les boomerangs.

Les passionnés de boomerang sont rares et répartis dans le monde entier. L'Internet permet de faciliter les échanges (plus rapides et moins chers que le courrier, le téléphone ou le fax).

Qu'est-ce qu'Internet ?

Internet est un réseau d'environ 7 millions d'ordinateurs répartis dans le monde entier. La caractéristique essentielle, qui en fait sa force, est que les machines sont reliées entre elles comme une immense toile d'araignée.



Si une machine est en panne ou une liaison saturée, les informations circulent via un autre chemin. Tous les problèmes de communication sont totalement transparents pour l'utilisateur. Il n'y a qu'à indiquer le nom et l'adresse de son correspondant.

Le matériel :

Le matériel nécessaire au particulier qui veut se connecter à Internet est un ordinateur familial (Mac ou PC), un modem, une prise de téléphone et quelques logiciels. Vous connectez votre micro à votre serveur et le voyage peut commencer. Des serveurs existent maintenant dans toutes les grandes villes françaises (Paris, Lyon, Marseille, Bordeaux, Nice, Nancy, Metz, Toulouse, Lille, Strasbourg, Valence, Grenoble, Rennes, Dijon, Avignon, Nîmes, Montpellier, Besançon, Rouen, Clermont-Ferrand, ...).

Le coût d'Internet est donc limité à une communication téléphonique vers votre serveur local (de 6 à 16 Frs TTC l'heure) plus un abonnement à ce dernier (75 à 100 Frs / mois).

Les outils :

Nous venons de présenter le matériel. Mais que peut-on faire avec ?

Chaque utilisateur a une adresse électronique personnelle chez son serveur local. Par exemple M.

Dupont abonné chez PRONET en France aura pour adresse électronique : "dupont@pronet.fr".

Le premier outil (le plus utilisé) est le courrier électronique. On peut envoyer tous les types de fichier (texte, photo, image, son, vidéo, ...) à toute personne dont on connaît l'adresse.

Votre courrier sera stocké chez votre serveur dans la boîte aux lettres de votre correspondant jusqu'à ce que ce dernier aille le lire. Les messages sont personnels. Un mot de passe en limite l'accès. Les courriers électroniques (ou E-mail) voyagent en quelques minutes quelque soit le destinataire dans le monde.

Les forums de discussion (ou news-group) sont une extension du courrier électronique. Il s'agit de boîtes aux lettres publiques (sans mot de passe) où tout le monde peut envoyer des messages et lire les messages des autres.

Il existe des milliers de forums sur tous les sujets (informatique, mathématique, cuisine, espace, livre, cinéma, ...). Vous discutez ainsi avec des milliers de gens dans le monde entier qui partagent votre passion.

Les mailing-lists sont un autre outil très proche des forums. L'objectif est le même : permettre à des milliers de personnes éloignées de discuter d'un sujet. En pratique vous vous inscrivez par courrier électronique au sujet qui vous intéresse puis vous recevez dans votre boîte aux lettres personnelle tous les messages envoyés au serveur relatifs au sujet choisi.

Enfin le dernier outil est le World Wide Web (la toile d'araignée mondiale) ou WWW ou encore Web pour les initiés. A partir d'un logiciel spécialisé vous accédez à des milliers de serveurs. Cela ressemble beaucoup au Minitel français, mais en couleur, avec des photos en haute résolution, du son, de la vidéo, en beaucoup plus rapide et moins cher.

Il existe des serveurs universitaires (base de données scientifiques), commerciaux ou institutionnels. L'utilisation est très interactive. Elle ressemble beaucoup aux CD ROM.

Vous pouvez accéder facilement à Internet en allant dans un cyber-café. Des micros vous sont loués sur place pour un coût raisonnable.

LES BOOMERANGS ET INTERNET :

Depuis quelques mois la mailing-list, le forum et les serveurs Web sur les boomerangs se multiplient.

La mailing-list consacrée aux boomerangs s'appelle **Rang List**. Elle est gérée par Michael GRAY de MX Boomerangs. Pour s'inscrire envoyer le message :

```
subscribe rang-list
end
```

à l'adresse majordomo@jcn.com

Le forum sur les boomerangs s'appelle **alt.boomerang**.

Fin mars les résultats des championnats du monde ont été diffusés très rapidement par ces deux outils. Il y a de nombreuses discussions techniques (matériaux, réglage, ...), des annonces de résultats de compétitions, etc. En moyenne 50 messages par semaine sur Rang List pour une centaine d'abonnés.

Ces outils étant utilisés par des personnes installées dans le monde entier, l'anglais est la langue utilisée en priorité.

Les serveurs Web sont assez nombreux (une vingtaine). Il en existe deux types : ceux à caractère commercial (présentation des produits, prix, ...) et les non-commerciaux faits par des particuliers passionnés ou des associations.

Voici une liste des principaux sites (adresse du site entre parenthèses) : *en FRANCE*

☞ **LMI & FOX** (<http://www.whynet.fr/fox>) : Découvrez toute la gamme FOX, les performances, les matériaux.

☞ **Vincent GAUDIN** (<http://boomplans.montesquieu.u-bordeaux.fr>) : Découvrez de nombreux plans.

☞ **Jean-Louis ORGUEIL** (<http://www.pratique.fr/~orgueil>) : les résultats des derniers championnats, les records mondiaux, les clubs français, nombreuses adresses d'autres serveurs.

à l'ÉTRANGER

☞ **MX Boomerang** (<http://www.jcn.com/mx/home.html>) : Toutes les caractéristiques des boomerangs fabriqués par M. Gray, comment lancer, pourquoi ils reviennent, les clubs, ...

☞ **Gel Boomerangs** (<http://www.portal.com/~rww/top/boomerang.html>) : Découvrez le catalogue (caractéristiques, performances, prix).

☞ **BVD'Rangs Home Page** (<http://www.enter.net/~bvdrangs/index.html>) : Le catalogue des boomerangs de Barb, Dave and Vince Hendricks.

☞ **Aboriginal Steve's Boomerangs** (<http://www.vcnet.com/abosteves/booms.html>) :

Découvrez le catalogue général et des informations générales sur les boomerangs.

☞ **United States Boomerang Association** (<http://uxl.cso.uiuc.edu/~brazelto/USBAinfo.html>) : Toute l'information des clubs américains, adresses, compétitions, etc.

Auteur : **Jean-Louis ORGUEIL**

E-mail : orgueil@pratique.fr

BRÈVES :

- **LMI & FOX** arrive sur Internet. Depuis le 20 mai vous pouvez découvrir leurs produits à l'adresse : <http://www.whynet-multimedias.fr/lmifox.htm>

- Dynamic Computer Solution a créé le premier CD ROM sur les boomerangs intitulé : "Echoes of Australia". Il a été développé grâce aux connaissances et à la collection de boomerang du South Australian Museum. Il comprend plus de 1000 images et quelques vidéos. Il présente 350 boomerangs du plus ancien au plus moderne, il détaille les décorations.

Le CD ROM propose un tour de l'Australie à la découverte des origines du boomerang, des légendes. Il présente les compétitions, les records actuels. Enfin un simulateur permet de visualiser les trajectoires suivant différentes conditions de vol.

Pour plus d'information, vous pouvez contacter :

Dynamic Computer Solutions

38 Greenhill Road, Wayville
South Australia 5034
Phone +61-8-2727755
Fax +61-8-2727799

- **Adam RUHF** bat le record du monde de fast catch
Le 15 juin dernier, Adam RUHF a battu le record du monde de fast catch au tournoi américain de Amherst.

Le nouveau temps est désormais **14.98 secondes**.

Quand on lui a demandé s'il pouvait aller plus vite il a répondu : "Oui, hier à l'entraînement, j'ai fait une fois 14,3 s et deux fois 14,4 s."

Adam a lancé une version modifiée du boomerang en ABS de Eric Darnell. L'ancien record de Gregory Biseaux était de 15.03 secondes.

DISCUSSIONS SUR LA LISTE DE DIFFUSION RANG-LIST :

Voici un ensemble d'articles diffusés via Internet. Les sujets abordés sont les matériaux à utiliser pour construire de bons booms, la création de la WBA (World Boomerang Association) et l'éternel dilemme entre des boomerangs à 2 pales ou plus.

Date: Mon, 6 May 96 13:34:46 -0000

From: bmanrich <bmanrich@iAmerica.net>

Subject: wood tools, terms, boom making

L'histoire de l'art débiterait en Australie

Découvert dans le nord du continent, des cercles, qui auraient été gravés dans la pierre il y a 60 000 ans, seraient la première manifestation du sens artistique chez l'homme.

Jusqu'ici, la France passait pour être le berceau de l'art préhistorique. Vieilles de 32 000 ans, les admirables peintures de la grotte Chauvet, découvertes fin 1994 au bord de l'Ardèche, étaient considérées comme les plus anciennes productions graphiques humaines.

Mais des sculpteurs australiens auraient devancé les peintres ardéchois.

C'est ce que laisse supposer la mise au jour, dans les collines de Jinmium, en Australie du Nord, de petites cavités creusées dans la pierre et datant de plus de 58 000 ans.

Ces « cupules » de 3 centimètres de diamètres, vraisemblablement gravées à l'aide de silex, sont reproduites par milliers. Sur le même site, les archéologues Richard Fullagar, Donald Price et Lesley Head ont également découvert des traces d'ocre, dont les plus anciennes pourraient avoir 116 000 ans. Ils ont même trouvé des outils de pierre taillés vieux de 176 000 ans!

L'Australie a des chances de devenir le nouvel eldorado des archéologues. En effet, si ces datations sont confirmées, elles les obligeront à réécrire l'histoire de l'art, mais aussi l'épopée de la colonisation de l'Australie par *Homo sapiens sapiens*, considéré comme le premier homonidé « créateur ».

Il serait apparu en Afrique il y a au moins 100 000 ans, et aurait progressivement conquis la Chine et l'Europe. Comment se fait-il alors qu'on puisse retrouver des traces humaines en Australie, bien plus lointaine et, qui plus est, isolée par un important bras de mer?

Les archéologues australiens notent que, durant certaines périodes glaciaires, le niveau des océans a sensiblement baissé.

Une autre hypothèse, moins en vogue, veut que des *Homo sapiens*

archaïques aient donné naissance en diverses régions du monde à des populations distinctes de *sapiens sapiens*.

Les premiers artistes australiens seraient alors issus d'ancêtres déjà installés. La découverte de Jinmium conforte en tout cas les Aborigènes, qui estiment avoir occupé le site « depuis toujours ».

Leur traditions orale rapporte que Jinmium était une ancêtre changée en pierre pour échapper à un certain Djibigun. Le satyre, dépité, se serait transformé en oiseau...

Source: *Le Monde* / Dossier & documents n°248 novembre 1996

Le berceau de l'homo sapiens pourrait être en Australie

Une découverte d'outils prouverait que l'homme « moderne » est apparu en Asie plus tôt qu'en Afrique.

L'art serait-il né en Australie? La découverte, sur le site de Jinmium, au nord-ouest du continent, d'énormes blocs de pierre vieux de 75 000 ans et sculptés de milliers de figures circulaires a de quoi soulever la question. De fait, si les hypothèses et datations des archéologues du Musée d'Australie et de l'Université de Wollongong publiées le week-end dernier à Sydney se confirment (et cela reste à faire), alors on tiendrait là les plus anciennes sculptures du monde. Plus de deux fois l'âge des œuvres des Cromagnons dans les grottes Cosquer et Chauvet! Selon l'archéologue Paul Taon du Musée d'Australie¹ il s'agirait là « d'une forme d'art complètement nouvelle. » Pour lui, pas de doute: ces sculptures sont d'origines humaine.

Mais non content de bouleverser l'histoire de l'art, le site de Jinmium a également livré des outils de pierre encore plus vieux:

de 116 000 à 176 000 ans! Et là c'est peut-être l'histoire du peuplement de l'Australie qu'il va falloir revoir. Jusque là, on pensait que le plus vieil Australien avait pris pied sur ce continent il y a seulement entre 40 000 et 60 000 ans, en provenance d'Asie du sud-

est. Manifestement, c'est plus. Selon Paul Taon, c'est même la théorie, généralement admise, qui situe la naissance de l'homme « moderne » *sapiens* en Afrique il y a 100 000 à 20 000 ans devant être réexaminée après ces découvertes. Après le berceau africain, un berceau asiatique?

Source: *Libération* mardi 24 septembre 1996 pg.10

Les Aborigènes n'aiment pas ce logo

Le logo de Sydney 2000 : un athlète symbolisé par trois boomerangs...

Le logo des jeux de l'an 2000 à Sydney, dévoilé dimanche dans la capitale du Queensland, aura connu un baptême bien mouvementé. Une tempête a tout d'abord emporté la bâche recouvrant la reproduction géante du petit bonhomme stylisé, dont les jambes ont la courbure d'un boomerang, tuant ainsi l'effet de surprise escompté.

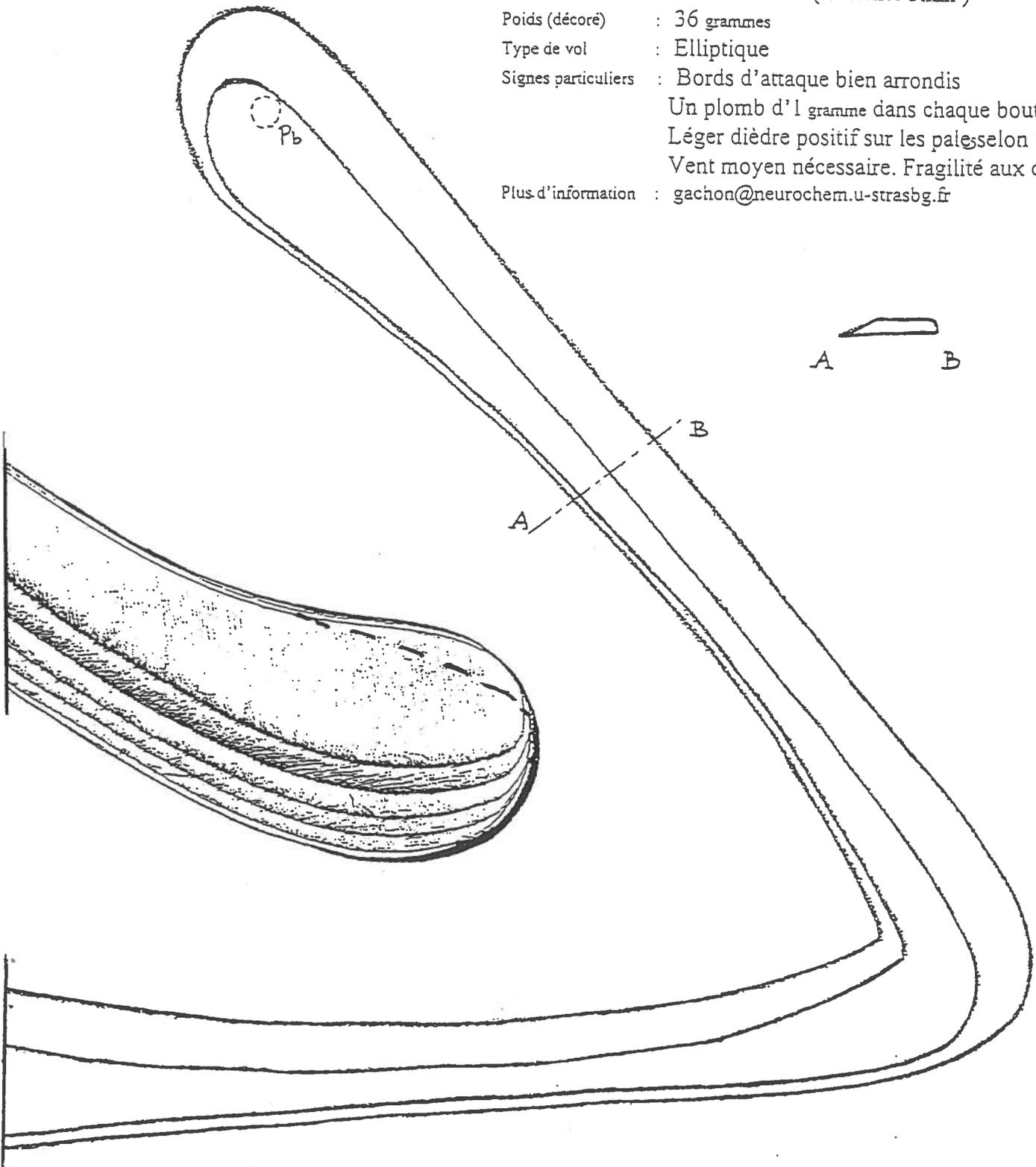
Le public a donc pu découvrir le logo bien avant l'heure. Plus embêtant, les Aborigènes n'ont guère apprécié l'insertion de leur instrument ancestral, le boomerang, dans le design. « *J'ai téléphoné à ma mère, racontait Cathy Freeman, dauphine de Marie-Jo Pérec sur 400 m à Atlanta et vainqueur de la dernière course estivale à Tokyo, et elle m'a dit que la communauté Aborigène n'avait pas aimé que soit utilisé le boomerang comme emblème des Jeux. Personne n'est venu les consulter et ils estiment que le boomerang fait partie de leur culture. Ils n'aiment pas la façon dont il a été associé à l'événement.* »

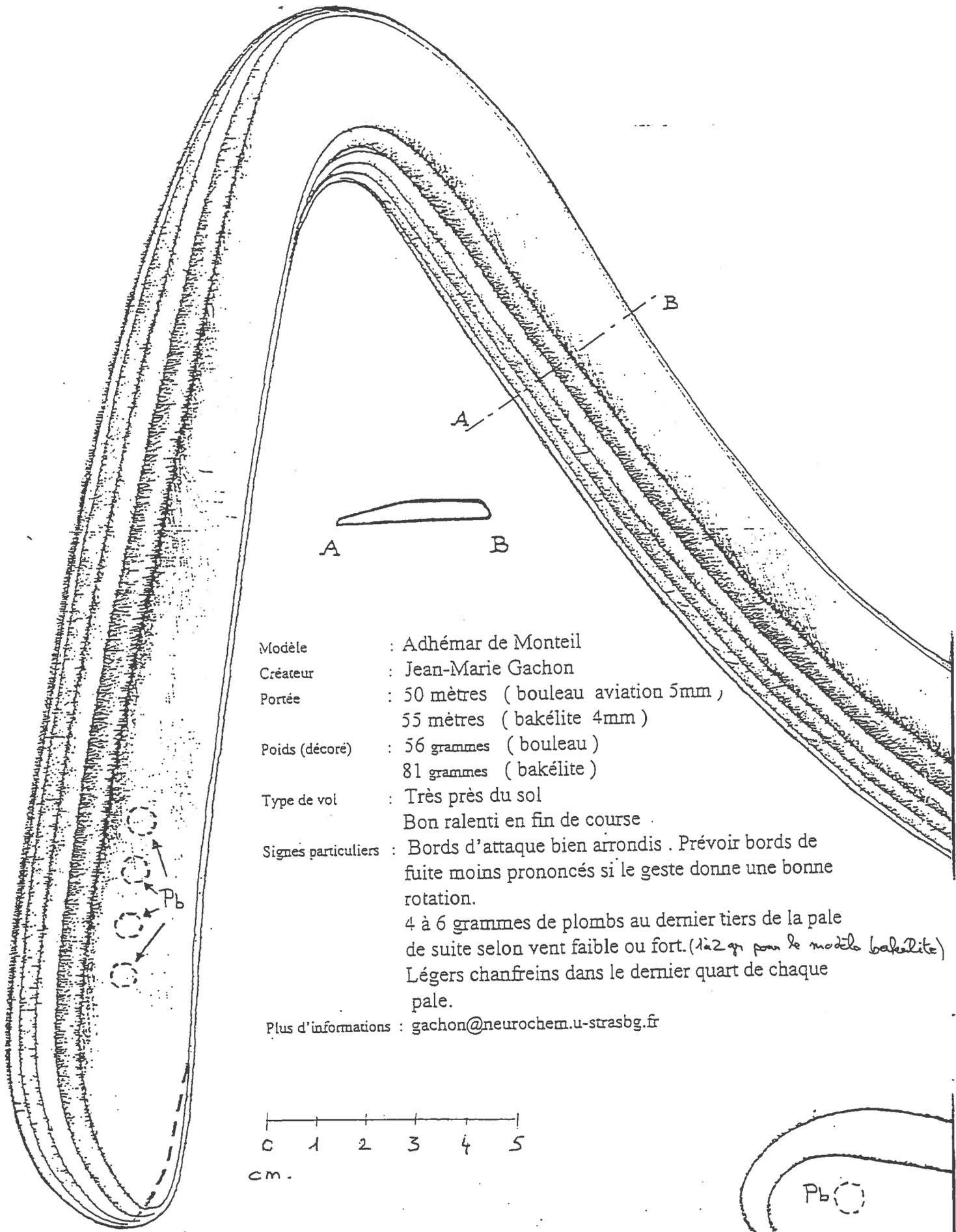
Il ne reste qu'une façon aux organisateurs australiens des Jeux de l'an 2000 de réparer leur maladresse : inscrire le boomerang au programme olympique! - G.N. Source: *L'Équipe* Mercredi 18 septembre 1996



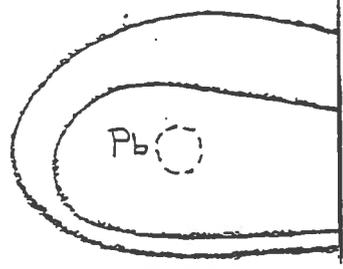
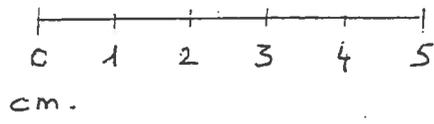
¹ in *L'International Herald Tribune*

Modèle : AUSSIMIN
Créateur : Jean-Marie Gachon
Portée : 50/55 mètres (bakélite 3mm)
Poids (décoré) : 36 grammes
Type de vol : Elliptique
Signes particuliers : Bords d'attaque bien arrondis
Un plomb d'1 gramme dans chaque bout de pale
Léger dièdre positif sur les pales selon le lancer
Vent moyen nécessaire. Fragilité aux chocs.
Plus d'information : gachon@neurochem.u-strasbg.fr





Modèle : Adhémar de Monteil
 Créateur : Jean-Marie Gachon
 Portée : 50 mètres (bouleau aviation 5mm)
 55 mètres (bakélite 4mm)
 Poids (décoré) : 56 grammes (bouleau)
 81 grammes (bakélite)
 Type de vol : Très près du sol
 Bon ralenti en fin de course
 Signes particuliers : Bords d'attaque bien arrondis . Prévoir bords de fuite moins prononcés si le geste donne une bonne rotation.
 4 à 6 grammes de plombs au dernier tiers de la pale de suite selon vent faible ou fort. (1à2 gr pour le modèle bakélite)
 Légers chanfreins dans le dernier quart de chaque pale.
 Plus d'informations : gachon@neurochem.u-strasbg.fr





INTERNATIONAL RECORDS SUMMARY

N°20 (Page 1) NOVEMBER 96

Summary created in 1990 by Didier Bonin (Boomerang Club Dijon), member of France Boomerang Association committee and international rules committee. All records made in official competitions. Write new records to Didier Bonin, 8, Place Centrale, 21800 QUETIGNY, FRANCE.



	U.S.A.	AUSTRALIA	GERMANY	FRANCE	SUISSE	HOLLAND	BELGIUM	ITALY
ALUSSIE ROUND 100 FTS	JOHN "MOLEMAN" ANTHONY (Connecticut 95) WORLD RECORD 95	B. BRIAN THOMAS (Albury 83) 90	FRIDOLIN FROST (Germany 95) EUR PEAN RECORD 90	YANNICK CHARLES (Troyes 93) JULIEN KERJEAN (Kiel 95) 86	RONALD STAUFFER (Basel 88) 85	JOAN KLASE BOS (Kiel 95) 58	DANIEL FOULON (Dotzignie 91) 70	PAULO CRESCIMBENI (Bosen 94) 77
ACCU RACY 50 PTS	MIKE FORRESTER (Emmaüs 96) 49 WORLD RECORD	DENNIS MAXWELL (Melbourne 83) ADAM CARROLL (East Gosford 94) 48	LIJUE NIEDERSTRABER (Abondance 93) 49 WORLD RECORD	PHILIPPE PICGIRARD (Evry 90) 49 WORLD RECORD	JURG SCHEDLER (Abondance 93) 49 WORLD RECORD	MAX HOEBEN (Hardenwijk 87) 48	M. DE CEUNINCK (Manage 89) ALAIN MANGIN (Lille 91) 44	PAULO CRESCIMBENI (Bracciano 96) 45
FAST CATCH	ADAM RUHF (Emmaüs 96) 14''60 WORLD RECORD	BRUCE CARTER (Wangarata 95) 18''88	GÜNTER MÖLLER (Amsterdam 93) 17''09	GREGORY BISIAUX (Lyon 91) 15''03 WORLD RECORD	JURG SCHEDLER (St. Gallen 93) 18''72	WOUTER WESSELS (Amstelveen 89) 19''60	DANIEL LUYCX (Lille 91) 22''12	MAX BELVEDERE (Véronne 93) 20''99
ENDU RANCE	ADAM RUHF (Virginia beach 96) 76 WORLD RECORD	ROB CROLL (Albury 96) 59	FRIDOLIN FROST (Wiesbaden 95) 70	YANNICK CHARLES (Strasbourg 95) 76 WORLD RECORD	T. STEHRENBARGER (Bosen 94) 65	WOUTER WESSELS (Berlin 89) 39	DANIEL LUYCX (Chevreuse 89) 50	GIANNI CAMPANILE (Bracciano 96) 53
M.T.A. 100 M. LIMITED	JOHN "MOLEMAN" ANTHONY (Emmaüs 95) 1'19''75 WORLD RECORD	JOHN GIBNEY (Barrooga 91) 1'04''50	FRIDOLIN FROST (Evry 89) 1'24''67 WORLD RECORD	STEPHANE CAUTAIN (Angers 90) 57''53	T. STEHRENBARGER (Tokyo 94) 53''39	FRANCK TOURNOY (Evry 89) 34''46	PATRICK MESTDAG (Washington 89) 30''27	PAOLO CRESCIMBENI (Roma 94) 40''82
M.T.A. NO LIMITED	DENNIS JOYCE (Bathieham 87) 2'59''94 WORLD RECORD	ROB CROLL (Melbourne 92) 2'33''18	RICHARD WEISS (Langen) 1'18''87	PHILIPPE PICGIRARD (USA 89) 1'38''88 EUR PEAN RECORD	BEAT AEPLI (St. Gallen 87) 42''	FRANCK TOURNOY (Amstelveen 89) 57''69	ALAIN MANGIN (1990) 1'35''54	LUCA CAPPELLETTI (Christchurch 96) 51''38
MAXI OF CATCHES	MICHAEL GEL GIRVIN (Oakland 94) 817	ROB CROLL (Poolesville 89) 765	no score	YANNICK CHARLES (Dijon 95) 1251 WORLD RECORD	P. ANDRE GOUMAZ (Lyon 89) 582	WOUTER WESSELS (Amstelveen 88) 345	HUBERT FOULON (1989) 136	no score
JUGGLING	CHET SNOUFFER (Genève 92) 502	BOB BURWELL (Fairfax 82) 69	FRIDOLIN FROST (Hampton 93) 353	YANNICK CHARLES (Strasbourg 95) 555 WORLD RECORD	JURG SCHEDLER (Starsbourg 95) 234	MANO (Amstelveen 89) 9	no score	MAX BELVEDERE (Genève 92) 19
DISTANCE	JIM YOUNGBLOOD (Poolesville 89) 134.20 M	BOB BURWELL (Sydney 82) 113 M	UDDO WIENNING (Sedan 93) 122.20 M	MICHEL DUFAYARD (Shrewsbury 92) 149.12 M WORLD RECORD	LORENZ GUBLER (Kiel 95) 120.72 M	JOHAN KLAASE BOS (Kiel 95) 101.47 M	DANIEL LUYCX (Troyes 94) 101.90 M	MARIO CRESCIMBENI PAULO CRESCIMBENI (Chentilly 90) 80 M



INTERNATIONAL RECORDS SUMMARY

N°20 (Page 2) NOVEMBER 96

Summary created in 1990 by Didier Bonin (Boomerang Club Dijon), member of France Boomerang Association committee and international rules committee.
All records made in official competitions. Write new records to Didier Bonin, 8, Place Centrale, 21800 QUETIGNY, FRANCE.

	JAPAN	CANADA	NEW ZEALAND	SWEDEN	BULGARIA	ENGLAND	ÖSTER REICH
RUSSIAN RECORDS	NAKABORI (Edogawa 91) 70	STEPHANE MARGUERITE (Christchurch 96) 74	EARL TUTTY (Hiratsuka 94) 56	OLA WAHLBERG (USA 96) 81	MIROSLAV DITCHEV (Kiel 95) 68	MIKE FULLWOOD (Shrewsbury 94) 61	TORBIT SCHWAIGHOFFER (Frauental 93) 53
ACCURACY RECORDS	TAKETOMI HARUKI TAKAYAMA TETSUO (Christchurch 96) 36	STEPHANE MARGUERITE (Cambrais 95) 41	GERRY SMITH (Christchurch 96) 30	OLA WAHLBERG (Hamburg 92) 34	MIROSLAV DITCHEV (Bosen 94) 44	MARK HARRIS (Shrewsbury 96) 37	ANDREAS HAINZL (Frauental 93) 44
FAST CATCH	HISA OKANO (Hiratsuka 92) 21"00	STEPHANE MARGUERITE (Hiratsuka 94) 21"09	EARL TUTTY (Hiratsuka 94) 25"48	JONAS ROMBLAD (Hamburg 92) 24"24	GEORGI DIMANTCHEV (Bensheim 95) 26"26	MIKE FULLWOOD (Shrewsbury 94) 30"75	ANDREAS HAINZL (Deutschlandsberg 93) 23"41
ENDURANCE	MAIWA JUNJI (Christchurch 96) 40	STEPHANE MARGUERITE (Ft. Wayne 94) 51	EARL TUTTY (Christchurch 95) 58	OLA WAHLBERG (Hiratsuka 94) 34	MIROSLAV DITCHEV (Bosen 94) 49	MARK HARRIS (Hamburg 92) 23	ANDREAS HAINZL (Deutschlandsberg 93) 38
M.T.A. 100 M. LIMITED	HISA OKANO (Edogawa 91) 4.3"66	ERIC PROMISLOW (Emmaüs 95) 37"58	EARL TUTTY (Hiratsuka 94) 32"57	OLA WAHLBERG (Hamburg 92) 35"25	GEORGI DIMANTCHEV (Bensheim 95) 31"76	SEAN SLADE (Shrewsbury 94) 29"46	ANDREAS HAINZL (Spitzerberg 93) 37"53
M.T.A. NO. LIMITED	TOGAJ YASUHIRO (Christchurch 96) 1'03"30	no score	EARL TUTTY (Christchurch 90) 1'44"00	no score	no score	no score	no score
MAXI OF RATCHES	no score	no score	no score	no score	no score	no score	no score
JUGGLING	no score	ERIC PROMISLOW (Northampton 92) 3	no score	no score	no score	no score	no score
STANCE	no score	no score	no score	OLA WAHLBERG (Kiel 95) 81.15 M	MIROSLAV DITCHEV (Kiel 95) 82.95 M	G. SHUTTLEWORTH (Sedan 93) 103.50 M	no score

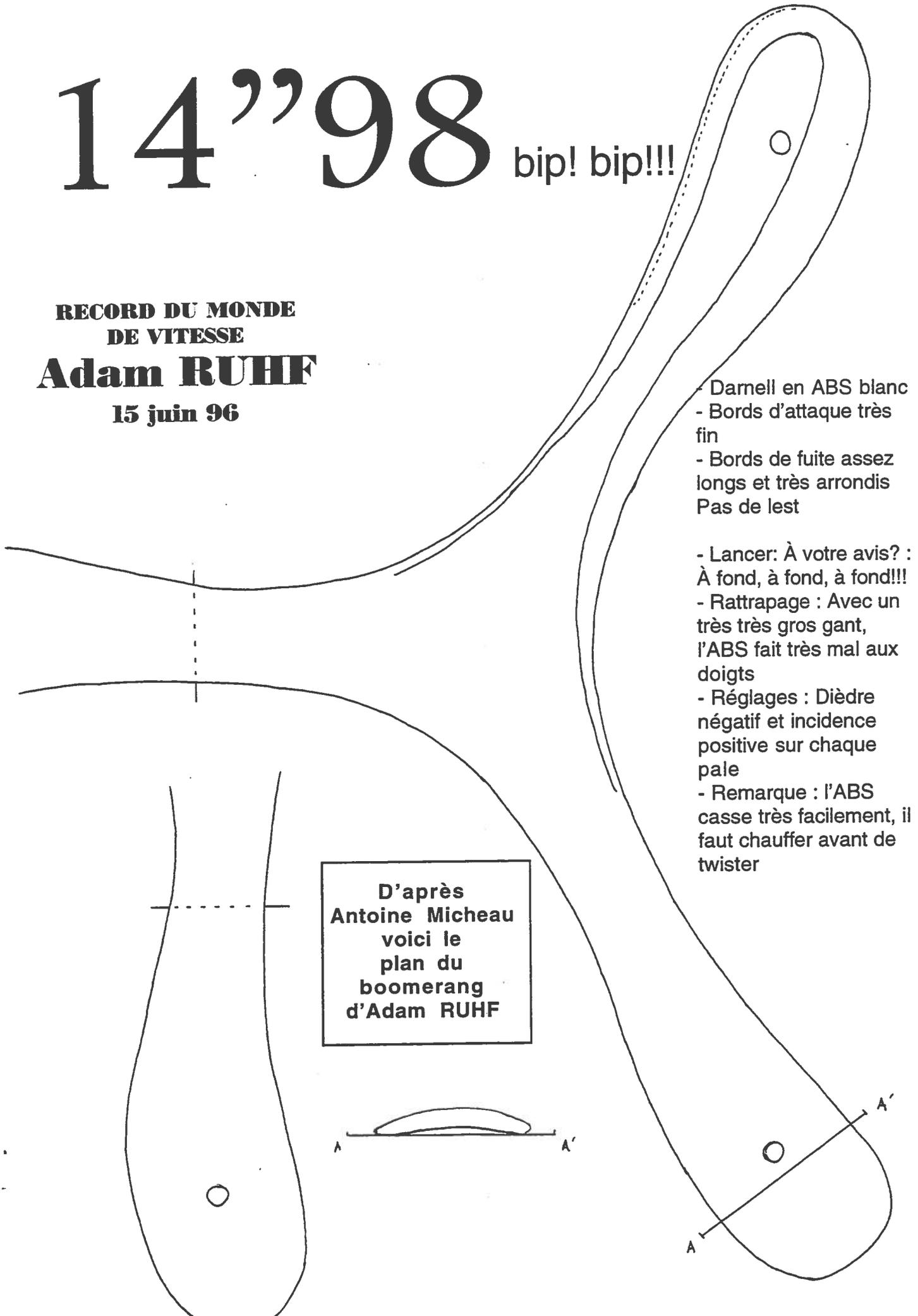
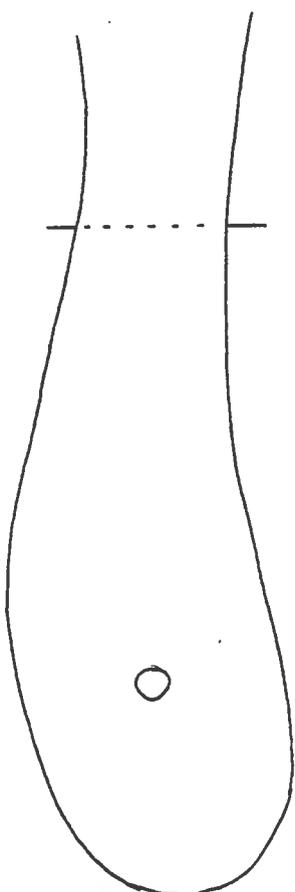
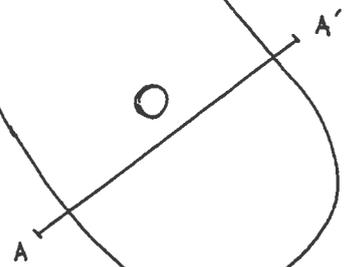
14''98 bip! bip!!!

**RECORD DU MONDE
DE VITESSE
Adam RUHF
15 juin 96**

- Darnell en ABS blanc
- Bords d'attaque très fin
- Bords de fuite assez longs et très arrondis
- Pas de lest

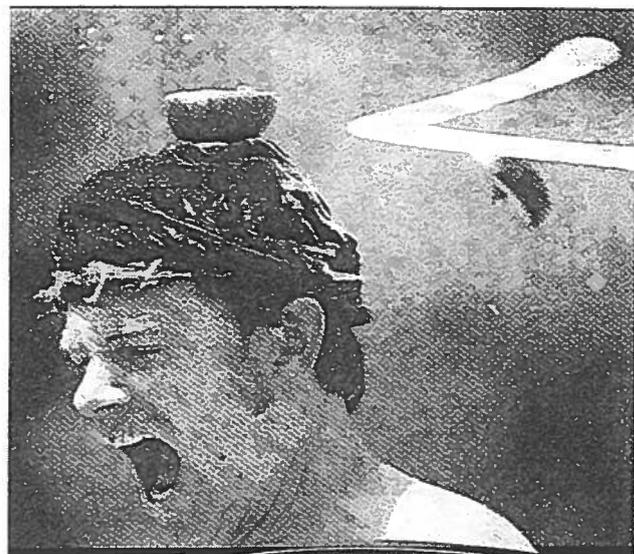
- Lancer: À votre avis? :
À fond, à fond, à fond!!!
- Rattrapage : Avec un très très gros gant, l'ABS fait très mal aux doigts
- Réglages : Dièdre négatif et incidence positive sur chaque pale
- Remarque : l'ABS casse très facilement, il faut chauffer avant de twister

D'après
Antoine Micheau
voici le
plan du
boomerang
d'Adam RUHF



L'art du rattrapage

Depuis sa redécouverte il y a deux siècles, son vol courbe n'a cessé de fasciner. Jeu d'adresse et de force et instrument de musique chez les aborigènes australiens, le boomerang est aujourd'hui un sport complet, accessible à tous. Retour sur un objet de passion.



Le boomerang apparut pour la première fois dans les mains d'un Européen en 1770, lorsque le capitaine James Cook prit possession de l'Australie au nom de l'Angleterre. Les colonisateurs anglais découvrirent d'abord un peuple aborigène vivant à l'âge de pierre et ne connaissant ni le travail des métaux, ni l'écriture, ni même l'arc et les flèches. Mais les conquérants restèrent bouche bée lorsqu'ils virent les aborigènes lancer un étrange instrument courbé ressemblant à une épée en bois qui revenait tout seul, comme par magie. Ils apprirent vite qu'il s'agissait d'un « boomerang », taillé dans une branche d'acacia ou d'eucalyptus. La forme était d'abord ébauchée à la hache, chauffée au-dessus d'un feu de bois puis courbée pour prendre la forme définitive. Enfin, le boomerang était travaillé avec un silex, poli avec du sable, puis peint.

Lors des grands rassemblements, les tribus se défiaient au travers de compétitions de précision, de vitesse, de qualité de vol. Les chasseurs pouvaient ainsi démontrer leur adresse, leur précision, leur force. Le boomerang était aussi utilisé d'une curieuse manière pour chasser les oiseaux. Il n'était pas lancé

pour atteindre l'animal en vol mais pour l'effrayer et le rabattre vers des filets. Enfin, il était aussi utilisé comme instrument de musique rythmant les danses et les chants.

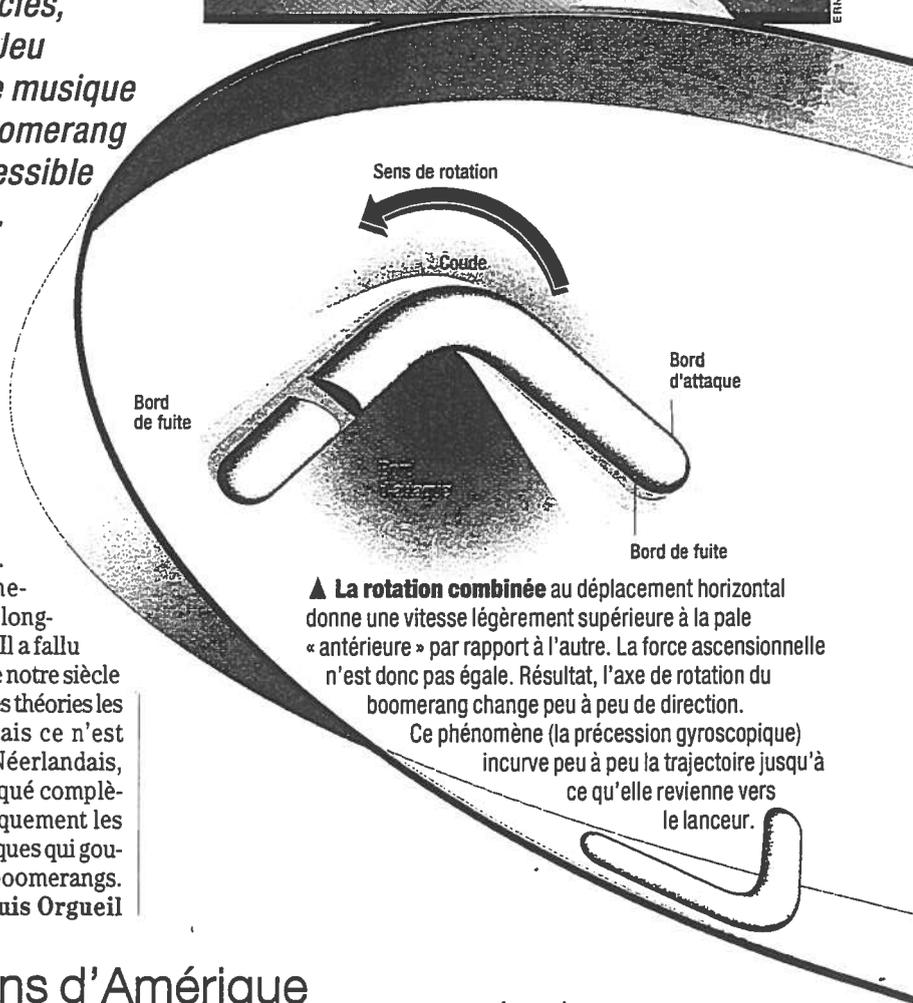
Le vol du boomerang est resté très longtemps un mystère. Il a fallu attendre le début de notre siècle pour voir élaborer les théories les plus sérieuses. Mais ce n'est qu'en 1975 qu'un Néerlandais, Felix Hess, a expliqué complètement et scientifiquement les phénomènes physiques qui gouvernent le vol des boomerangs.

Jean-Louis Orgueil

Les Indiens d'Amérique connaissaient le boomerang

VRAI Les aborigènes australiens n'ont pas l'exclusivité du boomerang ! Les fouilles archéologiques ont montré que cet instrument était connu de nombreux peuples sur toute la planète. Le plus ancien exemplaire, taillé dans une défense de mammouth, a été retrouvé en Pologne. Il date de 23 000 ans. Des modèles ont

été mis au jour en Egypte dans les pyramides, en Indonésie, dans l'Arizona (chez les Indiens hopis), en Inde, aux Pays-Bas, en Allemagne. Construits généralement en bois, les boomerangs se conservent très mal. S'ils étaient connus de nombreux peuples, seuls les aborigènes australiens les ont conservés.



▲ La rotation combinée au déplacement horizontal donne une vitesse légèrement supérieure à la pale « antérieure » par rapport à l'autre. La force ascensionnelle n'est donc pas égale. Résultat, l'axe de rotation du boomerang change peu à peu de direction.

Ce phénomène (la précession gyroscopique) incurve peu à peu la trajectoire jusqu'à ce qu'elle revienne vers le lanceur.

Le boomerang est une arme de chasse

FAUX Les aborigènes australiens possèdent un autre instrument, appelé *killing stick*, qui lui est une arme. Il est semblable d'aspect à un boomerang, mais il est lancé horizontalement et ne revient pas vers le lanceur.

Un sport complet

Le lancer du boomerang est un sport très complet où force et adresse doivent être combinées pour réaliser des figures esthétiques. Il existe plusieurs formes de boomerang qui décrivent des trajectoires différentes. La forme classique australienne est l'équerre avec un angle d'ouverture plus ou moins important (70 à 130°). Son vol est circulaire, le rattrapage est facile.

Les *hooks* (en forme de point d'interrogation) battent des records de distances (plus de 140 mètres), les boomerangs en L (très profilés, appelés aussi

MTA) peuvent voler plusieurs minutes, d'autres effectuent des vols très rapides (5 lancers en 15 secondes).

Les boomerangs sont habituellement construits en bois (contreplaqué aviation), ou en PVC. Depuis une quinzaine d'années une entreprise française LMI & FOX a développé des techniques de moulage utilisant les matériaux composites, le carbone, le polypropylène. Ces boomerangs sont tout à la fois robustes, fiables et plus légers que les modèles en bois.

La pratique du boomerang

est internationale. L'Allemagne, les Etats-Unis et la France sont les pays phares. Lors de la dernière coupe du monde en Nouvelle-Zélande, au mois de mars, quatorze pays étaient représentés. L'équipe allemande a remporté les épreuves, les Français ont terminé au quatrième rang. L'Australien Rob Croll a remporté des épreuves individuelles.

Il existe une vingtaine de clubs en France regroupés au sein de France Boomerang Association. Ils organisent régulièrement des démonstrations, des initiations, des compétitions.

Pour en savoir plus

Boomerang, Jean-Luc Porquet et Dominique Pouillet, éditions Hoëbeke.

Boomerang, le dossier, Michael Siems, édition et adaptation Knack Boomerang Club.

Ouverture prochaine d'un site consacré aux boomerangs : web de LMI & FOX : <http://www.why-net.fr/fox>

La légende du boomerang

« Aux premiers jours du Temps des Rêves les hommes devaient ramper sur leurs mains et leurs genoux car le ciel touchait presque le sol. Un jour, un vieux chef s'approcha d'une mare d'eau magique et se pencha pour boire. Alors qu'il se désaltérait, il vit un magnifique bâton tout droit dans l'eau. De la main il l'atteignit et s'en empara.

« Et soudain il se mit à penser : "Avec ce bâton, je peux repousser le ciel, et nous pourrions vivre debout !" Alors il poussa et poussa le ciel jusqu'à l'endroit où il se trouve maintenant, et les arbres commencèrent à grandir, et les opossums gambadèrent sur les branches et les kangourous se mirent à sauter de joie.

« Le vieux chef regarda son bâton et vit qu'il était terriblement courbé. Se disant qu'il ne servirait plus à rien, il le jeta au loin, mais le bâton revint vers lui. Il le jeta de nouveau et le bâton revint encore. Alors il le garda et le baptisa boomerang. »

(Légende australienne recueillie par Arthur et Les Janetski.)

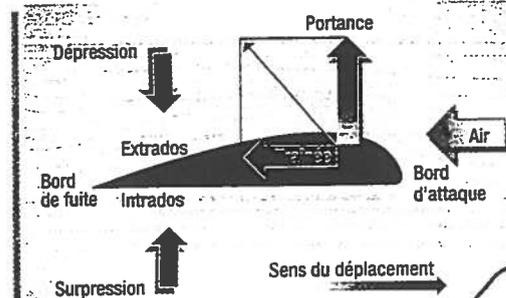
▼ Les pales sont profilées comme les ailes d'un avion. Certains filets d'air passent par dessus et parcourent un plus grand chemin que ceux qui passent par dessous. La pression locale de l'extrados augmente tandis que celle de l'intrados diminue. Cette différence de pression, proportionnelle à la vitesse de la pale dans l'air, aspire le boomerang vers le haut : c'est la force ascensionnelle.

Rotation (effet gyroscopique)

Portance minimum

Portance maximum

▲ Le boomerang a deux pales qui pénètrent alternativement dans l'air, comme celles d'un hélicoptère.



Le boomerang revient après avoir touché sa cible

FAUX Si un boomerang touche quelque chose pendant son vol, il est déséquilibré et tombe comme un vulgaire morceau de bois. De plus il est très

difficile de viser un objet précis placé à bonne distance du lanceur, le boomerang ne volant pas en ligne droite mais suivant une trajectoire circulaire.

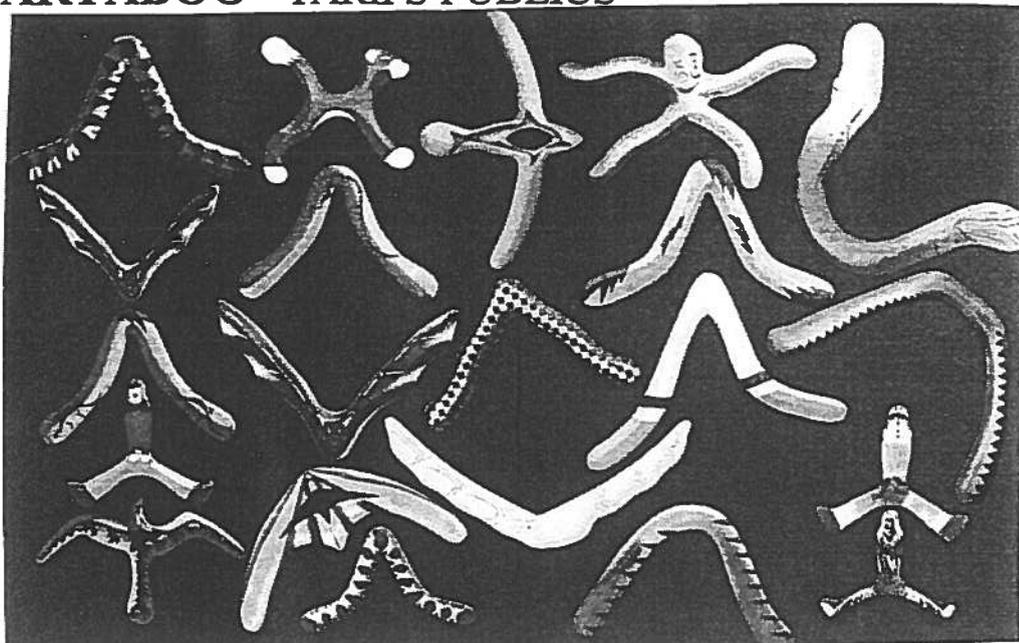
► Le lanceur

se met face au vent et dirige son tir en formant un angle de 45° par rapport à l'axe du vent. Le vol du boomerang est le résultat de sa portance aérodynamique combinée à sa rotation sur lui-même (l'effet gyroscopique).



ARTABOO - TARIFS PUBLICS

SR	FE	WD	P	SIR
MCS	B5		REV	
B4	CS	D	VIT	GG
C4	CV	O		C1
FA	MSR		EX	C04



REF	NOM	PORTEE	DESCRIPTIF	NIVEAU	DECORATION	PRIX*
SR	Spécial Rattrapage	~ 25 m	Le plus facile à lancer et à rattraper		Guirlande/dragon	90 FF
MCS	Mini Chauve-Souris	10-12 m	Faible portée, très précis	TRES	Couleurs	70 FF
B4	Brother 4	~ 20 m	Vol circulaire très précis	FACILE	Salamandre/serpent/kangourou	80 FF
C4	Clown	~ 15 m	Tripale		Clown/ninja/musicien	90 FF
FA	Faucon	~ 15 m	Multipale, forme originale, lancer droit		Bois naturel/flamme	110 FF
FE	Félin	~ 20 m	Multipale original, polyvalent		Peinture	140 FF
B5	Brother 5	~ 25 m	A lancer fort, aime le vent		Salamandre/serpent/kang./abo	100 FF
CS	Chauve-Souris	~ 25 m	Vol circulaire, n'aime pas le vent	FACILE	Couleurs	140 FF
CV	Cerf-Volant	~ 20 m	A lancer haut, droit et pas trop fort		Couleurs	150 FF
MSR	Mini Spécial Rattrapage	~ 20 m	Très précis, vol circulaire, lancer vif		Guirlande	60 FF
WD	Wind'Eau	~ 20 m	Multipale, aime le vent, lancer fort		Bois/dauphin/abo	140 FF
D	Dune	~ 35 m	Vol circulaire, précis, lancer fort		Damier/flash/rose/abo	120 FF
O	Originel	~ 20 m	Inspiré de l'équerre, gare au rattrapage	SPORT	Bois naturel	120 FF
P	Poulpe	~ 15 m	Multipale, lancer droit, n'aime pas le vent		Bois naturel/peinture	160 FF
REV	Réversible	20-25 m	Vole sur les deux faces		Couleurs	160 FF
VIT	Vitesse	20 m	Lancer fort et droit, gare au rattrapage	COM	Couleurs	170 FF
EX	Explorer	40-60 m	Initiation à la distance, peut se lester	PE	Couleurs	160 FF
SIR	Sirène	50-70 m	Pour les gros bras, supporte le grand vent	TI	Sirène	210 FF
GG	Grande Gueule	70 m et +	Lanceurs très confirmés, peut se lester	TION	Couleurs	180 FF
C1	Clown	3 à 5 m	Boo d'intérieur ou de jardin, pas de vent		Ninja/musicien	30 FF
C04	Clown	1 à 2 m	Boo d'intérieur exclusivement	INTERIEUR	Ninja/musicien	30 FF

* les prix s'entendent à l'unité et TTC

Tous les boomerangs ARTABOO sont en bois : bouleau de FINLANDE contreplaqué aviation.
Création, fabrication et décoration à la main dans notre atelier.
Toutes les références (sauf GG) existent pour droitier ou gaucher.

Pour toute commande, joindre le règlement + 20 FF de frais de port. Adresser à : ARTABOO

« Pillelardit »

40120 LACQUY

Tel 58 93 93 54/Fax 58 93 92 10

Le 20 avril 1996.

Premier vol au monde d'un boomerang lancé et rattrapé au-delà du mur du son.

Lancer un boomerang un jour et le rattraper le jour précédent, cela, j'avais pu le réaliser en février 1988, au dessus du Pacifique, au moment précis du franchissement de la ligne internationale de changement de date. Ceci s'est passé, à l'arrière d'un DC 10 entre les îles Fidji et Tonga. J'utilisais à ces fins un petit boomerang publicitaire en bristol[...] le commandant de bord, avait tenu à venir lui-même effectuer le décompte des secondes précédant le passage de la ligne déterminé avec précision. [...] La venue de Concorde à Lyon, pour des vols supersoniques m'offrait l'occasion rêvée de réaliser un nouveau vol insolite[...] À bord, je m'entraîne à lancer[...] le machmètre affiche 0,96/0,98/0,99/0,98, après quelques hésitations dues à des différences de température d'aire à haute altitude, le machmètre indique 1,01 et au-delà. Nous venons de franchir le mur du son. [...] Le moment est venu de lancer et de rattraper le boomerang de circonstance, déjà testé et prêt à s'envoler. Duels vols, quelques rattrapages, quelques ratés. En quelques minutes, tout est dit, tout est fait. Sans difficultés, grâce à une bonne préparation de l'opération. Monsieur Condressi, commandant de bord, signera, avec un mot aimable, l'attestation du premier vol d'un boomerang au-delà du mur du son. L'une et l'autre seront exposés au nouveau Musée Historique du Boomerang et des Bois de Jet, quand il ouvrira ses portes. [...] Une difficulté supplémentaire se présentait à moi pour faire voler et rattraper à coup sûr le petit boomerang que j'utilisais. Les qualités de vol et de retour précis d'un boomerang tiennent, en effet, à l'équilibre subtil entre son poids, sa surface et sa forme. Or, pour l'occasion, j'avais tenu à habiller celui-ci aux couleurs d'air France et de Concorde par des collages. Il en était résulté une surcharge et une surépaisseur qui même minimes, modifiaient son comportement et rendait ses retours moins réguliers.

Ce n'est pas, comme on pourrait le croire, en raison de consigne de sécurité que je devais lancer assis, mais parce que j'obtenais ainsi le plus grand espace dégagé, en avant et au-dessus de moi.

Jacques THOMAS

A partir de ce numéro nous commençons une série d'article sur des fabricants de boomerangs.

Pour commencer, gros plan

sur ARTABOO.

Lorsque vous êtes animateurs de métiers, passionnés de boomerangs et que vous en avez assez de tourner en rond¹, une S.A.R.L voit le jour, ayant pour nom ARTABOO.

Profil: en quelques mots, vos activités?

Artaboo: Aujourd'hui, l'activité principale d'ARTABOO est la conception, la fabrication artisanale et la vente de boomerangs mais notre objectif est de travailler l'animation (enfant ou adulte), animation de loisir (initiation, atelier de fabrication) ou animation plus pédagogique (historique, théorie, création...). C'est un secteur qui se développe de plus en plus, avec les écoles, les centres de loisirs, les festivals de sports aériens ou des manifestation plus spécifiques que nous organisons avec des associations (comités de fêtes, comités d'entreprises...) En bref nous essayons d'assurer en même temps la production et la promotion du boomerang sur toute la France.

Profil:

combien de type de boomerangs avez vous à votre catalogue?

Artaboo: Environs une vingtaine de modèles, deux petits boomerangs d'intérieurs (en bois) des boomerangs pour débutant, pour initiés et pour gros bras (distance: +80m, vitesse). Avec parmi les nouveaux modèles, le réversible, un boomerang qui vole aussi bien sur l'intrados que sur l'extrados.

Profil:

quelques sont les matériaux employés?

Artaboo: Tous nos boomerangs sont fabriqués et décorés artisanalement, à la main. Ils sont en bois (bouleau de Finlande contreplaqué aviation) tous nos modèles (sauf le modèle de distance) existent pour droitiers ou gauchers. Nous nous efforçons de travailler l'originalité des formes et une décoration soignée.

Profil: quelques sont les tarifs de ventes?

Artaboo: nos prix s'échelonnent de 30 F pour les 2 boomerangs d'intérieur et pour les modèles plein-air, la fourchette va de 60 à 210F.

Profil: où trouver vos boomerang?

Artaboo: près de 80 magasins français vendent notre gamme, essentiellement des magasins spécialisés cerf-volant, archerie ou jouet en bois (liste des revendeurs sur demande).

Profil: à votre catalogue également de la jonglerie?

Artaboo: c'est aussi une passion de longue date, au départ c'était une activité de complément quand le temps ne se prêtait pas au boomerang et à force qu'on nous demande où trouver du bon matériel, on s'est mis à vendre une sélection de produits qu'on utilise beaucoup (balles, diabolos, bâton du diable, massues...)

Profil: quelques sont vos projets?

Artaboo: Encore et toujours l'animation (tous ceux qui ont déjà vu les yeux d'un gamin qui fait revenir son premier boomerang nous comprendrons...). Et pour le printemps prochain, une gamme de boomerang d'intérieur (gymnase) pour pouvoir lancer toute l'année et par tous les temps.

Les commentaires de Profil:

Après avoir essayer plusieurs modèles, tous ont parfaitement fonctionnés, du plus facile au plus technique, la finition (décoration et vernis sont sans reproche).

Le mode d'emploi joint rempli parfaitement son rôle, clair et complet. Les tarifs sont correct au vu de la fabrication et du public concerné.

Lancer un boomerang Artaboo ne pose aucun problème, l'offrir c'est l'assurance de faire plaisir.

¹ Facile!

TEAM CUP 96 NEW ZEALAND

Didier Bonin raconte...

Rappel : Christchurch, avril 96, la France aligne deux belles équipes... *France blue* (Didier Bonin Coach, Yannick Charles, Matthieu Weber, Jérôme Royo, Julien Kerjan). *France Red* (Philippe Picgirard Coach, Bruno Bourgeois, Xavier Larcher, Paco Gagnière, Bertrand Souyris, Eugène Cinal).

Plusieurs facteurs brisent le rêve des français dès le premier jour... Encore du vent, bien vicieux et de grands arbres qui perturbent. C'était déjà pénible en Australie en 91, en Allemagne en 92 et au Japon en 94. Bon c'était pareil pour tout le monde mais ça ajoute à l'incertitude...

Côté épreuves, on apprend la veille du premier jour qu'il n'y aura pas de *fast catch*! De l'endurance par équipe (1' par lanceur) mais beaucoup d'*aussie round* (qui bouffait 3 heures par jour), de précision, de MTA... Du *trick catch* une seule fois! Bref les épreuves favorites des français disparaissent du programme! Earl Tutty l'organisateur sympathique mais débordé s'est en fait reposé sur le SEUL avis des américains malgré les courriers échangés avec les autres pays. Laissons cette polémique de côté...

Mauvaises ondes... L'équipe bleue ne fonctionne pas! Caractères exacerbés, relations tendues... Le premier jour est désastreux! Par contre *France rouge* a la pêche et déborde d'énergie positive. *France rouge* fini d'ailleurs devant les bleus, 7^e après cette amère première journée.

Malgré un sursaut superbe le deuxième jour, *France bleue* ne pourra plus revenir... Car les allemands, toujours bien placés durant les trois jours, aiment la précision, l'*aussie round* et le MTA. Ils gagneront cette coupe du monde détrônant les américains vexés. Notons que les suisses auraient aussi pu finir sur le podium qui au bout du compte, aurait très bien être « européen ».

Bref, amputée de ces épreuves préférées, face à des allemands exemplaire et des américains teigneux, *France bleue* ne finira que 4^e et *France rouge* 7^e malgré une

belle cohésion et de belles choses, surtout en relais.

Il y a tout de même des points qui ont bien marché : le quatuor Yves, Jérôme, Didier et Yannick se connaît bien et a plus qu'assuré en MTA et *Super Catch*. Côté *Trick catch*, Yan, Jérôme, Julien et Matthieu ont été intouchables (dommage qu'on ait fait qu'une fois cette épreuve). Enfin l'endurance avec Yan, Yves, Jérôme et Matthieu était superbe (manque de chance le premier jour où l'on est passé avec des conditions infectes par rapport aux autres équipes fortes).

Les épreuves qui nous ont été fatales ont été la précision et l'*aussie round*. Aussi le MTA pour *France rouge*... Côté individuel, Pico et moi-même étions content de faire partie du top ten. Le vainqueur Croll a été plutôt verni échappant aux rafales... Kavanaugh, excellent et complet méritait plus cette coupe. Frido Frost, Chet Snouffer et Yannick Charles, favoris, ont tout perdu sur le MTA... Ça fait partie du jeu et se sera de pire en pire, vu que tous les lanceurs sont aujourd'hui bien équipés...

Côté organisation, quelques déceptions : Pas une seule affiche en ville ni aux abords du parc! Donc public rare. Quelques bidon de flotte sur le terrain où des fruits auraient été bienvenus. Une remise des prix assez pingre... Pas de quoi ouvrir le champagne...

Le voyage? De bonnes rigolades... Pays sauvage, serein et accueillant. Rendez-vous aux USA en 98... Ca va être chaud!!

La World Cup 96 en chiffres

France Bleue
World Champions de *Trick Catch*
France Red
World Champion de *Team Relay*
Yannick Charles
World Champion d'Endurance
Autres résultats:

Matches « head to head » le dernier jour, pour le public et le plaisir...

3 français en finales du *fast catch* : Bruno Bourgeois, Xavier Larcher et Yves Cazé qui sort Croll, Moleman mais craque contre Chet Snouffer en finale...

En accro, Didier sort Chet Snouffer en 1/4 de finale, Kavanaugh gagne...

« *Tapir Round* » : Didier sort Ruhe, Thienhaus puis bat Siems en finale...

Paco Gagnière, le plus rapide dans les relais, surnommé « *Speedy Gonzalès* ». Bertrand très injustement surnommé « *Fat catch* »! Bertrand, on t'aime... Bravo tout de même à tous les français (et française avec Agnès) présents.

1^{er} jour : *France Red* gaze fort au *Team Relay*. *France Bleue* rate l'*Aussie*, l'*Accuracy* et compte 23 points de retard sur les USA et Germans...

USA 1 RED 55,5
YOUNG GUNS GER 54,5
USA BLUE 53
SWISS 48,5
FRANCE RED 41
ALTE KNOCHEN 38,5
FRANCE BLEUE 32,5
CANADA 31
JAPON 30,5
AUSTRALIA 25,5
MASTERS 21,5
N-ZEALAND 11
WOMEN 10
ITALY 7

2^e jour : *France bleue* gagne l'*aussie* et le *T. Catch* 3^e en endurance. 2^e en *Super Catch* avec le nouveau record de France (68) de Bonin, Royo, Charles, Cazé.

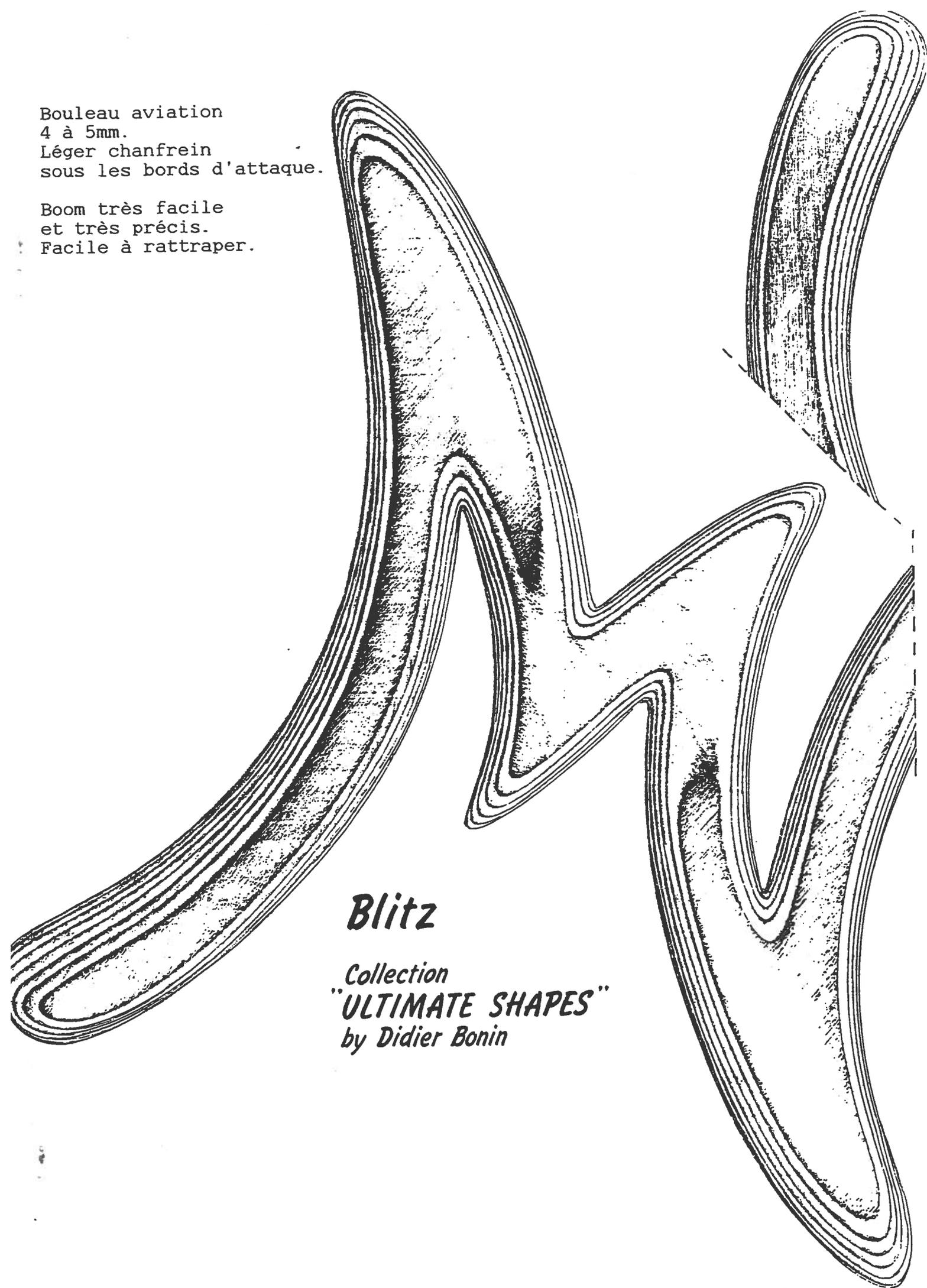
FRANCE BLEUE 62
YOUNG GUNS GER 57
USA 1 RED 51
SWISS 47
FRANCE RED 45
USA BLUE 42
MASTERS 33
ALTE KNOCHEN 29
CANADA 25
AUSTRALIA 24
JAPON 16,5
WOMEN 16
ITALY 10
N-ZEALAND 3,5

3^e jour : *France Red* craque... *France bleue* rate la précision et le relais. Les Youngs guns assurent, très soudés jusqu'au bout...

1 YOUNG GUNS GER.
2 USA RED
3 USA BLUE
4 FRANCE BLEUE
5 SUISSE
6 ALTE KNOCHEN
7 FRANCE RED
8 MASTERS
9 CANADA
10 AUSTRALIA
11 JAPON
12 ITALY
13 WOMEN
14 NEW ZEALAND

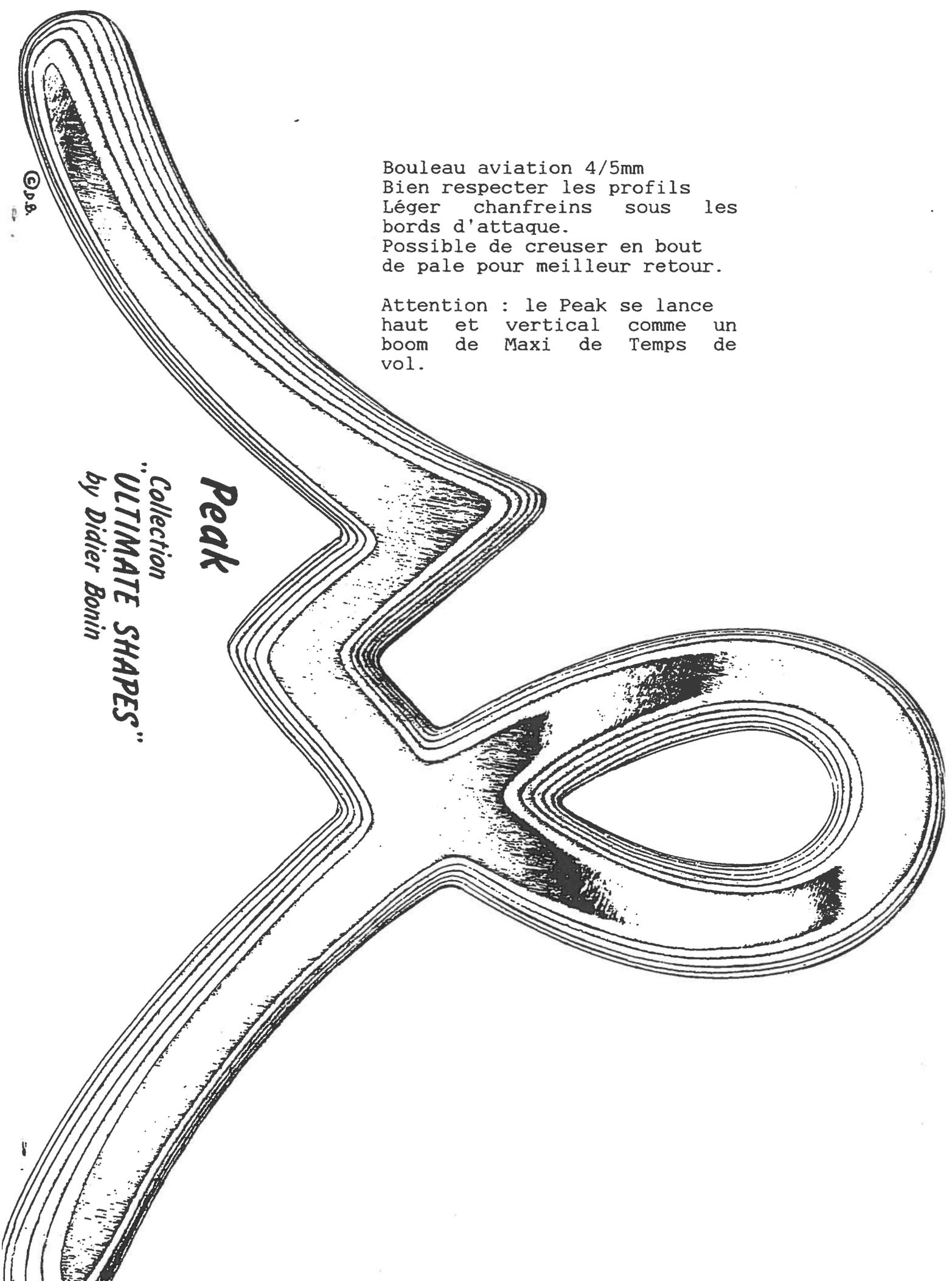
Bouleau aviation
4 à 5mm.
Léger chanfrein
sous les bords d'attaque.

Boom très facile
et très précis.
Facile à rattraper.



Blitz

Collection
"ULTIMATE SHAPES"
by Didier Bonin



Bouleau aviation 4/5mm
Bien respecter les profils
Léger chanfreins sous les
bords d'attaque.
Possible de creuser en bout
de pale pour meilleur retour.

Attention : le Peak se lance
haut et vertical comme un
boom de Maxi de Temps de
vol.

Peak

Collection

"ULTIMATE SHAPES"

by Didier Bonin

© D.B.

Méthode de Didjeridoo

par Brian Pertl

Bonjour et bienvenue à ce cours consacré à la pratique du didjeridoo.

Je m'appelle Brian Pertl et pratique cet instrument depuis 1986.

Encore récemment, le didjeridoo était peu connu hors des frontières de l'Australie mais il connaît aujourd'hui un intérêt mondial sans précédent.

On peut l'entendre dans divers domaines, que se soit la publicité, le cinéma, les groupes celtes ou les groupes « New Age », voire même en tant qu'instrument solo.

Ce cours sur cassette¹ destiné à vous aider à mieux connaître cet instrument, le cadre traditionnel dans lequel il est joué, ainsi que les nouveaux modes d'utilisation du didjeridoo.

Je ne suis pas un aborigènes et par conséquent, je n'ai pas appris à jouer du didjeridoo de façon traditionnelle. J'ai tout simplement appris le didjeridoo lors de mes recherches archéologiques en Australie, en écoutant jouer les autres et en essayant à mon tour.

Durant ce cours, j'espère vous donner une base solide pour jouer du didjeridoo en vous apprenant les technique de base, qu'elles soient traditionnelles ou non traditionnelles.

Grâce à l'emploi de ces techniques, j'espère que vous explorerez par vous même les innombrables possibilités de jeux qu'offre le didjeridoo.

Alors que cet instrument se pratique dans le monde et se joue dans beaucoup de styles différents, il est important de se rappeler que nous devons garder le plus profond respect à l'égard des aborigènes d'Australie, fondateurs de cet instrument.

Le didjeridoo est parmi le plus simple des instruments à vent puisqu'il s'agit principalement d'un tube creux.

À l'origine, ces instrument sont fabriqués à partir de troncs de jeunes eucalyptus ou des caoutchoucs. Les termites et les fourmis dévorent l'intérieur du bois puis, une fois que la longueur du futur instrument est choisie, on coupe le bois restant. L'écorce est alors enlevée et l'embouchure est attachée à une extrémités de l'instrument. Celle ci est généralement faite en cire d'abeille ou en caoutchouc. Puis, l'instrument est peint et prêt à être utilisé. Aujourd'hui, en Australie comme ailleurs, d'autres matériaux sont utilisés pour la fabrication du didjeridoo. Ainsi des tubes en plastiques sont utilisés, ce qui le didjeridoo incassable et de plus très bon marché.

Certains pensent que le didjeridoo était utilisé par tous les aborigènes d'Australie. Mais c'est une erreur. Le didjeridoo est uniquement pratiqué dans les régions du Nord de l'Australie et même ici les techniques de jeu et la fabrication des instruments varient selon les régions.

Dans certaines régions, les didjeridoos étaient plutôt courts, entre 90 cm et 1,20 m. Dans d'autres régions, ils pouvaient atteindre entre 1,20 m et 1,80 m.

Chez les aborigènes du nord de l'Australie, le didjeridoo est presque toujours utilisé par les hommes. De plus, cet instrument est rarement joué seul. Sa fonction principale est d'accompagner les chants et les danses. Bien qu'il puisse y avoir plusieurs chanteurs à l'unisson, il n'y a qu'un seul joueur de didjeridoo à la fois. Cependant dans des cadres non traditionnelles, les choses sont un peu différentes car les femmes ont le droit de pratiquer cet instrument.

Il est temps maintenant de passer à la pratique. Prenez votre didjeridoo et commençons.

La première chose à faire est d'apprendre à faire vrombir ses lèvres.

Tout ce que vous avez à faire est de légèrement reculer les coins de vos lèvres tout en gardant la partie centrale de vos lèvres desserrés afin qu'elles puissent vibrer.

Puis vous soufflez jusqu'à ce que vos lèvres émettent une vibration sourde. Comme ceci: (133'). C'est tout ce que vous devez faire pour le moment.

L'étape suivante consiste à placer doucement vos lèvres vrombissantes sur l'embouchure de votre didjeridoo.

Il est important de ne pas appuyer trop fort le didjeridoo contre vos lèvres. Les débutants ont tendance à le faire mais après avoir joué quelques minutes la circulation du sang ne se fait plus. Il y a deux façons de positionner ses lèvres sur l'instrument. Soit en plaçant l'embouchure au milieu des lèvres ou encore en plaçant l'embouchure légèrement de côté.

Ici, le confort est notre premier souci. Maintenant, allons y. Essayez d'émettre chaque note de façon durable et stable.

Cela pourra vous paraître difficile au premier abord, mais plus vous vous pratiquerez, plus vos lèvres vibreront efficacement et vous serez alors capable de jouer des notes plus longues en utilisant la même capacité d'oxygène.

Vous pouvez interrompre la cassette à tout moment si vous souhaitez vous exercer. Cela devrait donner le son suivant: (162'). Puisque nous avons étudié le vrombissement des lèvres, nous pouvons aborder une position plus astucieuse que nous nommerons la *respiration circulaire*.

La *respiration circulaire* permet de jouer de façon continue sans avoir à arrêter pour respirer.

Le concept est simple : C'est comme si mettiez votre tête dans un immense sac de cornemuse. Ainsi vous soufflez l'air emmagasiné dans vos joues tout en respirant par le nez.

Bien que cela puisse sembler facile, ce n'est pas aussi évident. Cependant, avec un peu de persévérance, vous y arriverez. La première étape consiste à gonfler vos joues et à respirer normalement. Comme ceci : (181').

Puis, dans un deuxième temps, vous garderez une petite entrée d'air au niveau des lèvres.

Par cette petite ouverture, propulsez l'air hors de vos joues par petites pressions puis, aspirez et expirez normalement. Il s'agit ici du concept de base de la *respiration circulaire*.

Venons en à une étape plus délicate. Gonflez à nouveau vos joues, mais cette fois ci vous utiliserez uniquement l'air contenu dans vos joues pour faire vibrer vos lèvres, comme si vous faisiez un bruit grossier ou que vous crachiez des pépins de melon. Cela devraient donner le son suivant : (199')

Maintenant, si vous êtes capable de faire ce fruit trois fois de suite sans rire, nous pouvons passer à l'étape suivant.

Ce que vous devez faire maintenant, c'est gonfler vos joues, mais cette fois ci, chaque fois que vous ferez un bruit grossier, vous renifler par le nez.

Etes vous prêt? Cela devrait donner le son suivant : (207'). Encore une fois, vous aspirez et soufflez en même temps.

Essayez cet exercice sur votre instrument. Cela devrait sonner comme ceci : (212'). La partie difficile s'annonce lorsque vous tentez de sortir l'air de vos poumons pour faire vibrer vos lèvres une fois qu'il n'a plus d'air dans vos joues.

C'est avec cet exercice que les joueurs ont le plus de problèmes, c'est pourquoi il demande beaucoup de pratique.

Une autre façon de pratiquer cet exercice sans l'instrument est de se munir d'une paille et d'un deli verre d'eau. Si vous mettez cette paille dans l'eau, des bulles apparaîtront. Une fois qu'il n'y

¹ « ECHOES from the dreamtime »

A Workshop in Didjeridoo with Brian Pertl
© 1994 Brian Pertl 9904 NE 140th St. N.E. Bothell WA 98011
K7 disponible chez « Cinq Planètes »

a plus d'air, gonfler vos joues et soufflez tout en respirant. Puis, lorsque vos joues auront libéré l'air qu'elles contenaient, faites remonter l'air contenu dans vos poumons jusqu'à votre bouche et laissez les bulles se former.

Si les bulles continuent à se former, vous êtes en *respiration circulaire*. Par contre, si vous buvez de l'eau, vous n'êtes pas en *respiration circulaire*.

Avant de pratiquer cet exercice avec votre didjeridoo, laissez-moi vous dire quelques mots.

La première chose importante est de ne pas se décourager. Ce n'est pas facile et cela peut vous prendre des semaines avant de réussir. Ne considérez pas le *respiration circulaire* comme un gentil transfert d'air mais essayez plutôt d'être rapide et énérgique. Écoutez et essayez : (244').

Bien, maintenant continuons. Si vous n'avez pas encore saisi ce qu'est la *respiration circulaire*, ne vous inquiétez pas. En effet, tous les exercices qui seront abordés durant la première partie de la cassette pourront être exécutés sans pour autant connaître la technique de la *respiration circulaire*.

Passons maintenant à l'étude des différents sons du didjeridoo chaque son séparément avant de les utiliser ensemble.

Dans un premier temps, étudions le rythme. Un bon joueur de didjeridoo est capable de faire sonner son instrument comme s'il s'agissait de différentes sortes de tambours et cela grâce à l'utilisation de différentes techniques.

La première technique que nous allons employer s'appelle la *gut slap*. Il s'agit d'utiliser les muscles de l'estomac pour propulser l'air par les lèvres, causant ainsi un bruit de battement. Essayez à votre tour. Vous pouvez obtenir ce bruit en imitant un rire sourd. Comme si vous faisiez « heu...heu... ». Essayons : (269').

La technique suivante consistera à utiliser votre langue. Placez le bout de votre langue derrière vos dents supérieures et faites le son « te ». Cette attaque est la plus aiguë et plus nette que la technique du *gut slap*.

Lorsque vous pratiquerez cet exercice, essayez de parfaire votre technique afin d'obtenir un son aigu et précis.

Écoutez et je vous montrerai ensuite comment obtenir ce résultat : (279').

Une autre technique consiste à pousser votre langue contre vos lèvres vrombissantes afin de produire une nouvelle forme de rythme. Maintenant, je place ma langue contre mes lèvres. Écoutez le résultat : (288'). Si vous exécutez ce mouvement de façon rapide, vous pouvez obtenir différents effets rythmiques. Le dernier élément rythmique que nous allons étudier est l'harmonie aiguë qui est obtenue en jouant la note la plus haute sur le didjeridoo.

Pour cela, il vous faut serrer les lèvres et souffler énérgiquement dans l'instrument. Essayez à votre tour et nous verrons si vous parvenez à la jouer : (298'). Ici, l'astuce consiste à jouer la note aiguë de façon rythmique. Cette note peut être longue ou courte, comme un battement. Il faut pour cela passer de la note grave à la note la plus aiguë sans s'arrêter. Dès que vous vous sentez à l'aise, augmentez doucement la vitesse en un mouvement de va et vient, le but étant d'obtenir de très courts battements rythmiques.

Dans la pratique traditionnelle du didjeridoo, cette note est jouée de façon rapide et les arrêts sont si peu marqués que l'on a l'impression que les notes sont continuellement jouées en même temps qu'est jouée la note la plus aiguë.

Ne vous découragez pas si vous n'y arrivez pas tout de suite.

L'étape suivante consiste à positionner la cavité buccale de façon à ce que la tonalité de l'instrument puisse varier.

Étant donné que l'intérieur de votre bouche change de forme, les harmoniques seront par conséquent différentes.

Si vous jouez du didjeridoo et que vous changez la position de votre bouche de façon à passer du son « o » au son « i », vous devriez entendre une différence de son au niveau de l'instrument. Essayons ensemble : (343').

Si vous souhaitez aller plus loin, dites des mots en même temps que vous jouez.

Contrairement aux idées reçues, le didjeridoo n'est pas du tout un mot aborigène mais un mot utilisé par les premiers colons pour décrire le son émis par cet instrument.

Essayez d'utiliser votre bouche pour former des sons dérivés du mot « didjeridoo » et jouez les aussi clairement que vous les prononcez. Maintenant, essayons : (358').

Vous pouvez varier les sons de façon rythmique et créer ainsi votre première improvisation musicale. Comme ceci : (362').

Employer des expressions vocales pour expérimenter les différents styles et rythmes du didjeridoo est chose commune dans la société aborigène. En ce qui vous concerne, vous pouvez utiliser toutes sortes d'expressions vocales lorsque vous jouez, afin d'obtenir des sons variés. Comme ceci : (372'). Chaque mouvement de votre cavité buccale peut changer le son du didjeridoo. La technique suivante que nous étudierons sera la vocalisation.

Alors que vous soufflez dans l'instrument, utilisez vos cordes vocales pour chanter. Il existe deux techniques différentes : Dans un premier temps, je vais jouer une note grave et y ajouter un chant aigu. Écoutez : (395').

Vous pouvez aussi utiliser une voix grave pour obtenir le résultat suivant : (399').

Comme vous pouvez l'imaginer, les combinaisons sont infinies. Essayez de jouer une note grave en altérant votre voix de la façon suivante : Doucement puis fort et de nouveau doucement. Comme ceci : (411').

Ces techniques méritent beaucoup d'attention car les didjeridoo sonnent différemment selon leur forme et les qualités vocales du joueur. La deuxième utilisation de la voix est destinée à imiter les animaux.

Dans la société aborigène traditionnelle, les animaux d'Australie ont une grande importance et constituent le thème principal des chants et des danses. Un bon joueur de didjeridoo doit savoir parfaitement reproduire les bruits d'animaux. Voici quelques exemples d'imitations d'animaux : (423').

Si vous êtes un joueur de didjeridoo vivant en zone urbaine, vous pouvez toujours imiter le bruit des voitures.

Bienvenue sur face 2 de cette cassette, durant laquelle nous allons étudier les nombreuses techniques de jeu du didjeridoo. Sur cette face, je vais utiliser plusieurs sortes de didjeridoo et je vous invite à faire de même si vous en avez l'occasion, car plus vous jouerez, meilleur vous serez.

Dans un premier temps, essayons de nouvelles techniques de rythmes, puis d'harmonies et enfin de vocalises, avant de pouvoir les jouer ensemble.

Examinons de nouveau la technique de la *respiration circulaire*.

Ici, il vous faudra expirer l'air contenu dans vos poumons par vos lèvres vrombissantes. Cela devrait donner le son suivant :

(48'). Vous pouvez aussi varier le rythme en utilisant le *triple battement*. Comme ceci : (54'). Les variations infinies. Si vous souhaitez faire plus compliqué, vous pouvez respirer par le nez puis expirer l'air par petites bouffées et ainsi de suite. Comme ceci : (66').

Cette technique devrait créer un effet rythmique constant qui devrait donner le son suivant : (69'). Cela demande un certain temps avant de pouvoir maîtriser cette technique.

Si vous êtes pris d'étourdissements durant cet exercice de *respiration circulaire*, interrompez le avant de vous évanouir.

Maintenant, nous allons aborder ce que nous appellerons *le double et le triple battement*. Cette technique permet de jouer de façon extrêmement rapide des parties rythmique.

Faites le son « e ». Commencez doucement puis accélérez le tempo. Comme ceci : (91'). Le *triple battement*, quant à lui, se joue en triolet, comme son nom l'indique. Commencez doucement puis accélérez le tempo. Comme ceci : (104').

Encore une fois, cela vous prendra du temps avant de maîtriser cette technique. Maintenant, étudions *l'harmonie aiguë* combinée avec le *double battement*. Comme ceci : (122'). Rappelez-vous que lorsque vous jouez *l'harmonie aiguë*, il vous faut souffler dans l'instrument de façon énergique tout en gardant vos lèvres serrées.

Lorsque vous effectuez cet exercice, essayez de changer de note, en utilisant, par exemple, la tierce ou la quarte. Une fois que vous vous sentez à l'aise, vous pouvez laisser tomber les *doubles battements* et jouer *l'harmonie aiguë* de façon brève, comme précédemment. Comme ceci : (141').

Maintenant essayez cet exercice en utilisant *le triple battement*. Commencez sur le premier temps du triolet. Comme ceci : (147').

Maintenant, abordons la partie harmonique. En premier lieu, essayer de faire claquer votre langue en imitant le bruit du kangourou. Comme ceci : (159'). Nous avons ici le son le plus efficace que l'on puisse obtenir avec un didjeridoo. La difficulté consiste à faire claquer sa langue contre ses dents. Nous avons appris une autre méthode lorsque nous avons commencé à aborder la technique de la *respiration circulaire*.

Souvenez-vous lorsque nous avons vu qu'en expirant l'air contenu dans nos joues pour faire vibrer nos lèvres, le son obtenu faisait penser à quelqu'un, crachant des pépins de melon. Comme ceci : (179'). Ici, nous allons faire la même chose en gonflant nos joues pour souffler dans l'instrument. Ainsi, nous propulsons l'air dans le didjeridoo en faisant varier les harmoniques. Cela donne le son suivant : (185').

Une autre technique est celle qui consiste à refermer la mâchoire. Il vous faut au départ ne pas serrer la mâchoire inférieure contre l'instrument puis la refermer sur le didjeridoo comme si vous mâchiez, afin de produire un son déformé. Pour exécuter cet exercice, il faut commencer lentement. Cela donne le son suivant : (210').

Maintenant, parlons de la vocalisation.

Vous pouvez combiner les vocalisations avec n'importe quelle technique abordée sur la deuxième face de la cassette. Commençons par la technique de la *respiration circulaire*. Essayez de combiner les exercices de *respiration circulaire* que nous avons vus, avec des exercices de vocalises, en émettant le son « heu...heu... ». Comme ceci : (230').

La vocalisation peut aussi être utilisée avec *le double ou le triple battement*. Écoutez ceci : (239').

J'utilise une vocalisation aiguë en même temps que *le double et le triple battement*. Vous pouvez aussi faire des vocalises en utilisant soit le claquements de la langue, soit en expulsant l'air contenu dans vos joues ou encore en refermant les mâchoires. Il ne s'agit ici que de quelques exemples des différentes tonalités que vous pouvez obtenir en utilisant ces techniques.

Essayez plusieurs registres de tonalités et de volumes afin de voir ce qui vous correspond le mieux. Une fois que vous maîtrisez la *respiration circulaire* le vrombissement des lèvres, il vous faudra apprendre à nuancer l'intensité du volume. L'instrument que je vais utiliser maintenant est un bon exemple. Tout d'abord, écoutez le son que je reproduis lorsque je joue doucement : (267').

Écoutez maintenant le même son lorsque je joue avec plus de force, c'est à dire en utilisant plus d'air afin d'augmenter le volume : (272').

Essayez à votre tour et nous verrons où l'instrument vous conduira. Re commençons cette fois ci en utilisant un mot facile à prononcer comme « didjeridoo ».

Tout d'abord, exercez-vous à jouer jusqu'à ce que vous ayez saisi le rythme. Comme ceci : (289').

Maintenant, ajoutez l'harmonique la plus aiguë en l'appliquant à la première partie de mot. Ainsi, chaque fois que vous jouerez une tonalité, utilisez la note la plus aiguë. Comme ceci : (293').

Essayer d'utiliser la *respiration circulaire* en l'appliquant à la terminaison « doo » du mot. Dites « didjeri », puis respirez et ainsi de suite, tout en gardant une constance dans le rythme. Maintenant, essayez : (300'). Pour rendre cet exercice un peu plus difficile dites : « didje...didjeridoo » etc.

Continuez d'employer la *respiration circulaire* lorsque vous prononcez la terminaison « doo », mais cette fois ci en appliquant *l'harmonie aiguë* sur le « did » de didjeridoo. Cela donne le son suivant : (311'). Maintenant, afin de rendre les choses un peu plus intéressantes, nous allons respirer chaque fois après avoir prononcé deux fois la phrase « didjeri...didjeridoo », et utiliser la vocalisation sur la terminaison « doo », une fois sur deux. Cela donnera le son suivant : (322').

Vous pouvez vous exercer sur le même modèle de phrase en combinant n'importe quelle technique déjà étudiée.

Par exemple, je vais maintenant jouer quelque chose en alternant les vocalisations, les techniques de battement et les claquements de langue. En un mot tout ce qui me vient à l'esprit. Comme ceci : (333').

En effectuant l'exercice suivant, particulièrement employé par les joueurs traditionnels, nous pouvons déformer les notes sur le didjeridoo. Cela donne le son suivant : (338').

Les deux premières mesures de la phrase sont produites par un relâchement de la mâchoire, un desserrement puis un resserrement des lèvres, comme si vous mâchiez quelque chose. La seconde parties est une descente harmonique produite par un mouvement de la langue d'avant en arrière. Un supplément d'air entraînant les relâchements de la mâchoire va accentuer ces battements. respirez immédiatement après chaque relâchement de la mâchoire, comme si vous pensiez « drops...drops ». Comme ceci : (348').

Si vous ajoutez une vocalisation dans les graves, cela accentuera d'autant plus le relâchement de la mâchoire. Cela devrait donner le son suivant : (352').

Maintenant, utilisons la forme vocale en la combinant avec une vocalisation ascendante. Ainsi, alors que votre langue va bouger d'avant en arrière produisant un son descendant, votre voix fera exactement le contraire, c'est à dire qu'elle montera dans les aigus alors que votre instrument descendra dans les graves.

Cela produit un effet très intéressant. Dans un premier temps, je vais produire un son descendant (361'). Dans un deuxième temps, je vais émettre un son ascendant, puis jouer (363'). Ensuite, je jouerai les deux sons ensemble (367'). Pour finir, je rajouterai une partie rythmique (370').

Vous obtenez ainsi une nouvelle structure musicale. Dans cette structure, j'utilise d'abord la *respiration circulaire* avant de faire des vocalisations, juste après viennent les impulsions rythmiques.

Maintenant, nous allons travailler nos capacités de rythme et d'écoute en passant de l'un à l'autre. Je vais essayer de jouer une

phrase musicale et vous la jouerez à votre tour, telle que vous l'avez perçue. Comme ceci : (382').

Comme nous parvenons terme de cette leçon, je voudrais insister sur l'importance de se laisser guider par son instrument lors de ces exercices, afin d'atteindre les sensations extraordinaires que procure cet instrument. Je vous remercie de m'avoir écouté. J'aimerais dédier cette cassette aux aborigènes d'Australie sans qui nous n'aurions jamais connu ce magnifique instrument.

Comment construire soi-même son didjeridoo

par *Laurent Bugeia*

Vous le voulez de bambou.

Le bambou est le plus facile à travaillé dans la mesure qu'il est vidé de son bois à l'intérieur et qu'il ne reste plus qu'à percer les nœuds qui le constituent.

Pour le percer sans le briser munissez-vous d'une tige de fer acéré, d'une bande sparadrap ou de tissu que vous appliquez au niveau de la pression de la main cela, vous protégez des cloques et de toutes autres petite blessure bénigne mais ennuyeuse.

Le bambou doit être suffisamment épais (1 cm) et sa taille environ 1,20 m à 1,50 m.

Couper le sur un nœud et vous aurez l'ouverture idéale à 8 cm de circonférence.

Vous aurez le son d'un médium, ni trop aigu ni trop sourd.

Il vous reste maintenant à appliquer de la résine de cire d'abeille, que vous faites chauffer à feu doux jusqu'à la voir devenir ni liquide ni solide, vous la travailler sur l'extrémité du bambou en l'appliquant autour, vous ajustez ainsi à votre guise l'embouchure du didjeridoo.

Son embouchure faite n'y touchez plus pendant une journée, puis rappliquer de la cire au bout, pour plus de précision. Commencez au début avec un tube de PVC ou du carton.

Entraînez-vous et soufflez.

Où trouver du bambou?

Hall aux fleurs de Rungis (stand Fleurs exotiques)

Quel type de bambou?

Bambou de Java ou d'Indonésie (bambou de java 4 m -> 160F)

Bon souffle!

Cinq Planètes (À la rencontre des musiques des cinq continents: Asie, Amérique, Afrique, Europe, Océanie)

10, rue Saint Sébastien 75011 Paris Tél: 01 43 55 00 10 Fax: 01 43 55 00 20

E-Mail : cinqpla@club-internet.fr

Le magasin est ouvert du mardi au vendredi de 11 H à 19 H et le samedi de 10 H à 19 H

Métro: S' Sébastien Froissart ou Richard Lenoir Bus 20 ou 65

Vente sur place et par correspondance.

Possibilité d'acheter des didjeridu

AUSTRALIE, CHANTS DES ABORIGÈNES ET MUSIQUE DES PAPOUS DE NOUVELLES-GUINÉE.

Lyrichord, code LLC 7331

Les chants des Aborigènes, mais aussi la musique de Papousie Nouvelle-Guinée, les traditions étant naturellement indépendantes des frontières modernes. Pour rêver à la Croix du Sud

AUSTRALIE, LES ABORIGÈNES Arion, code ARN 64056

Une musique qui restitue de façon surprenante l'environnement des Aborigènes. Les airs rituels sont dédiés aux chiens sauvages,

aigles, wallabys et autres animaux qui se réunissent pour nos oreilles hallucinées. A découvrir absolument.

AUSTRALIE, MUSIQUE ABORIGÈNE

UNESCO, code D 8040

Paysages étranges, vents des déserts, univers de rêves, le monde des Aborigènes d'Australie reste largement énigmatique pour l'occidental. C'est malheureusement l'une des causes de sa lente disparition.

Ce disque, qui rassemble des enregistrements réalisés dans les années soixantes, ne propose pas à proprement parler d'explications sur ce monde perdu, mais une approche sensitive, ou les sons les plus rudimentaires prennent parfois des dimensions quasi-cosmiques.

TRACK TO BUMBLIWA de Tom Wasinger et Jim Harvey
SilverWare SD 609 Violet and Blue Music (ASCAP)

Un voyage musical à travers le plus vieux continent du monde de la planète: le mystérieux continent australien.

Deux musiciens américains ont transportés des didjeridus et du matériel d'enregistrement digital sur les lieux où l'on célébrait des cérémonies initiatiques chez les Aborigènes australiens d'il y a 40 000 ans. Track to Bumblwa capture les sons de l'Australie ancestrale créant un dialogue unique vous transportant dans un monde primal de respect et de magie.

Un séjour dans une terre spirituelle à travers son "chant".

BUNGGRIDJ-BUNGGRIDJ: WANGGA SONG par Alan Maralung. Northern Australia International Institute for Traditional Music Smithsonian Folkways CD SF 40430

(prise de son ethno-musicologique)

RAINBOW SERPENT de David Hudson
music for didjeridoo & percussion

1994 Celestial Harmonies 13096-2 gema
made in germany.

P.O. Box 30122 Tucson Arizona 85751 e-mail: 72120.3673
@compuserve.com

DIDJERIDOO - Ps 65167 (130F)

Enregistré en 1969 dans le bush, une belle approche des peuples australien

LIGHTNING AND THUNDER

Didjeridu Dreamtime volume 2

de Philip Peris EVEHM 47203 (130F)

Philip Peris est ce qu'on l'on peut appeler un virtuose de l'instrument. Dans son "tube" d'eucalyptus creusé par les termites, il produit un bourdon, des rythmes et les cris des différents animaux de la sauvagerie Australie.

OUTBACK Baka Hannibal Records HNCD 1357

YOTHU YINDI (groupe) Du Rock Aborigène.

1°) Tribal Voice Fnac Music 592069

2°) Freedom Fnac Music 592049

JOUER ET APPRÉCIER LE DIDJERIDU DES ABORIGÈNES D'AUSTRALIE

Guide et mode d'emploi du didjeridu.

par Peter Kaye ISBN 0 646 18309 5

Pour acheter un authentique Didjeridoo

Réf: 955 prix: 565F

Écrire à l'association **SURVIVAL**

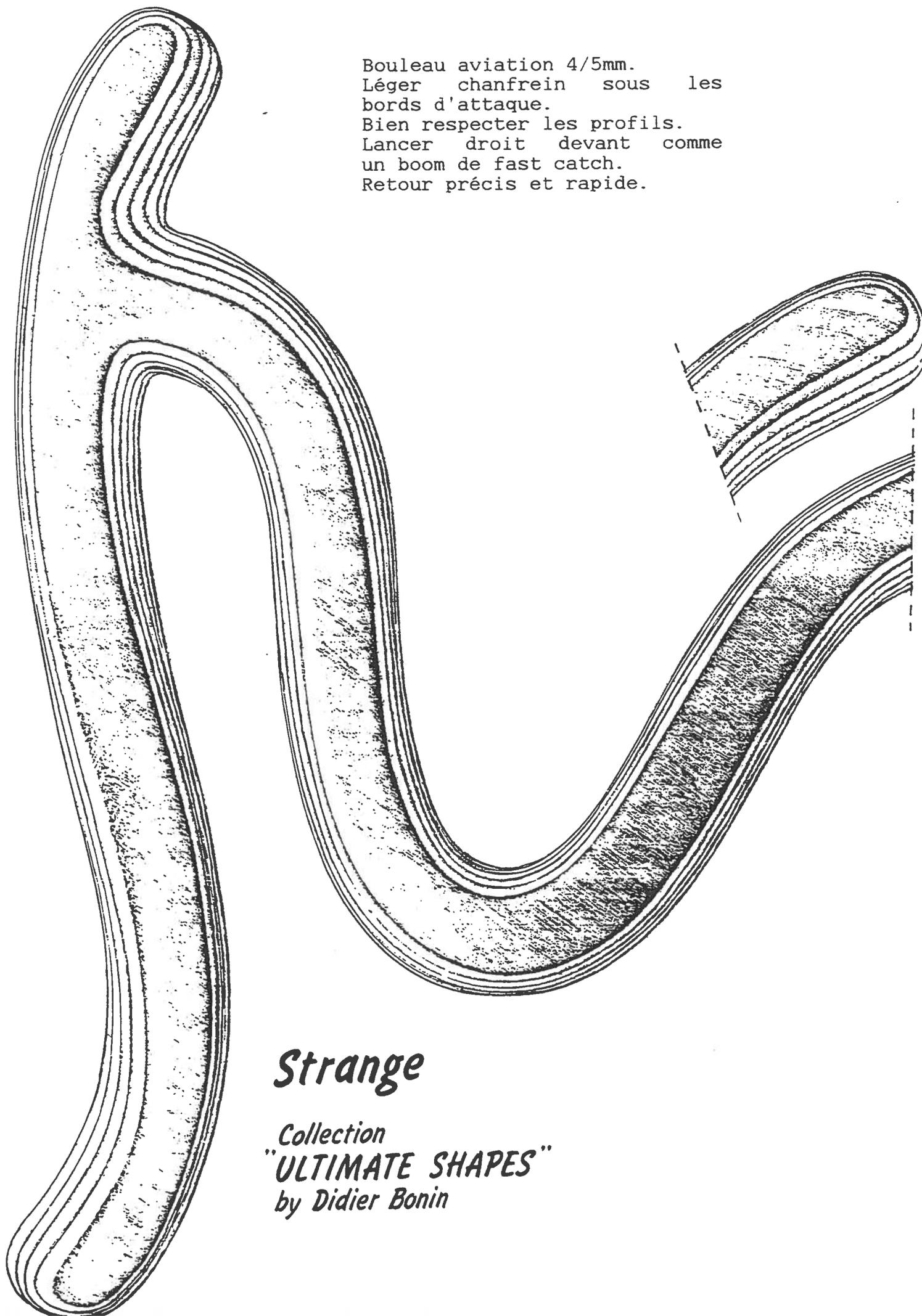
pour les peuples indigènes.

Survival International (France)

45 rue du Faubourg du Temple 75010 Paris

Tél: 01 42 41 47 62

Bouleau aviation 4/5mm.
Léger chanfrein sous les
bords d'attaque.
Bien respecter les profils.
Lancer droit devant comme
un boom de fast catch.
Retour précis et rapide.

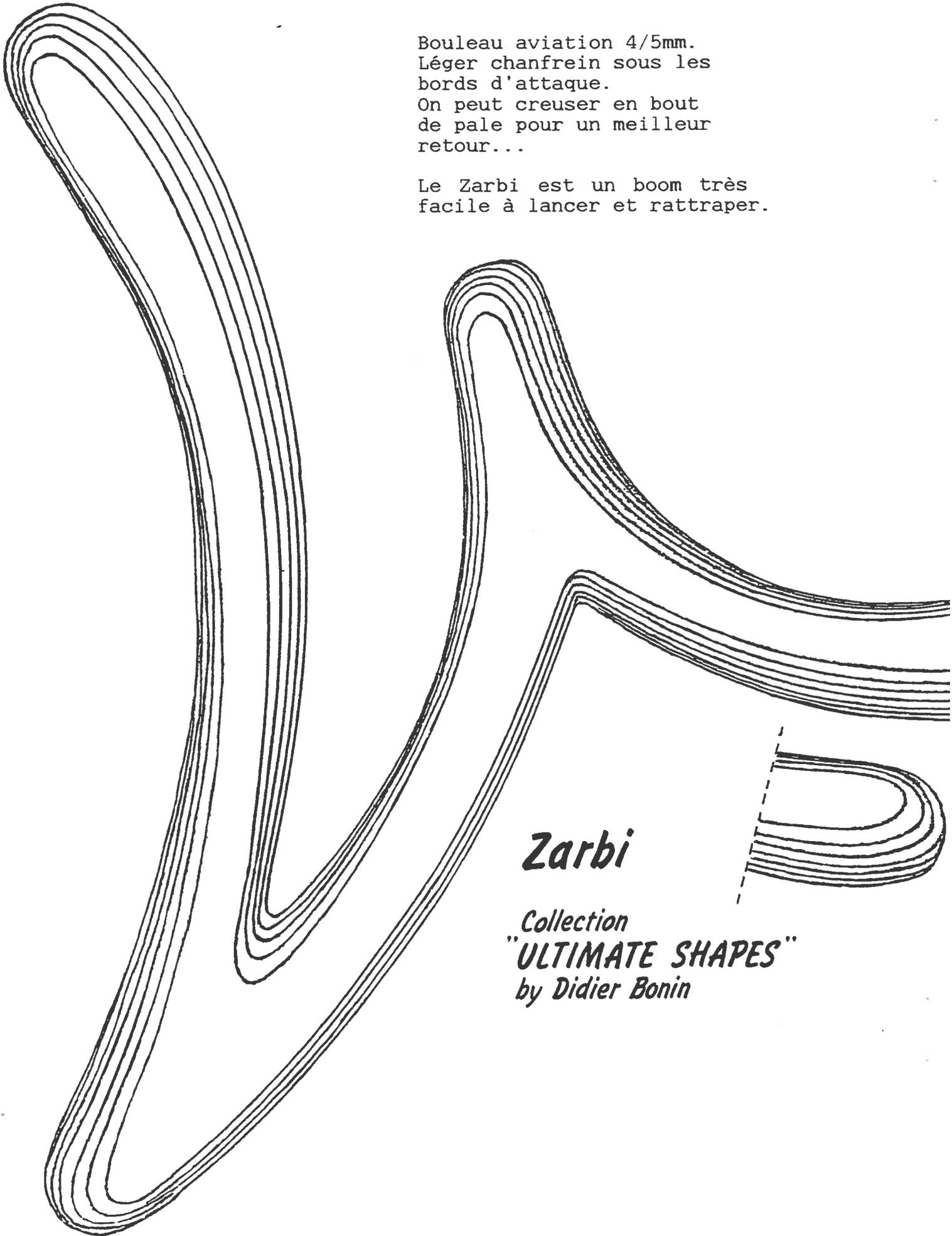


Strange

Collection
"ULTIMATE SHAPES"
by Didier Bonin

Bouleau aviation 4/5mm.
Léger chanfrein sous les
bords d'attaque.
On peut creuser en bout
de pale pour un meilleur
retour...

Le Zarbi est un boom très
facile à lancer et rattraper.



Zarbi

Collection
"ULTIMATE SHAPES"
by Didier Bonin

ULTIMATE SHAPES

by Didier Bonin

Cette collection novatrice a été créée début 96. Après plusieurs années d'expériences menées avec de nombreux prototypes, Didier fini par mettre en lumière les relations complexes existant entre les formes géométriques propres à chaque boomerang et les forces aérodynamiques dues aux profils des pales et aux divers réglages.

Les "ULTIMATE SHAPES" sont une sélection finale de formes épurées, à la fois design et fantaisistes. Pour chaque boomerang, les pales sont plus ou moins profilées dans des zones précises afin d'obtenir des vols optimum et variés. La portée varie de 20 à 30 mètres.

A new collection created in 96. After Years of experimentations, Didier brings to light the relationships between the boomerang geometrical shapes and the aerodynamic forces. "ULTIMATE SHAPES" are a final selection of pure, design and funny shapes. Each boom get special airfoils on accurate places of the wings. Flights are various at 25/30 M range.

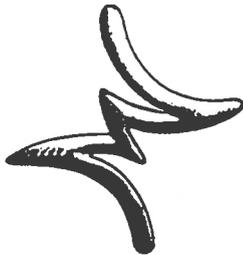
Zarbi

Forme épurée très "design".
Vol facile et retour précis.
Easy and accurate flight.
Throw straight forward.



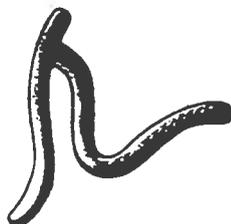
Blitz

Forme de base quadripale.
Facile et retour précis.
Four balder base. Easy flight
and accurate return.



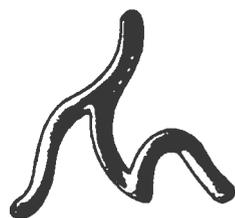
Strange

Base triangulaire très pure.
Lancer comme un fast catch.
Capable de faire deux tours.
Throw like a fast catch.
Able to make two circles.



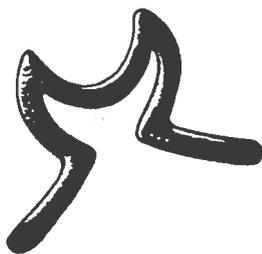
Swan

Vol facile, retour rapide.
Easy flight, fast return.



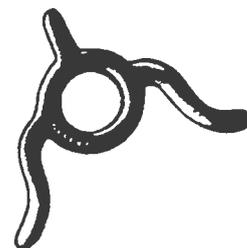
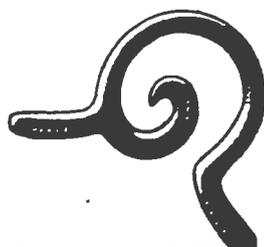
Mad

Forme de base type "oméga".
Vol et retours faciles.
"Oméga" basic shape.
Easy flight and return.



Spiral

Base "oméga". Lancer à mi-hauteur avec forte rotation.
Effet de spirale en vol...
Throw mid-height, much spin.
Spiral effect in the air...



Monster

Base triangulaire. Lancer à mi-hauteur, bonne rotation.
Throw middle-height.



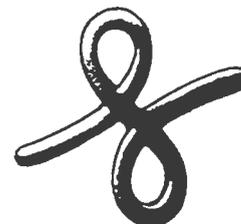
Fox

Forme de base triangulaire.
Lancer mi-haut, forte rotation.
Throw at a middle height.
Give much spin.



Peak

Monte très haut. Viser haut et vertical comme un MTA.
Throw high and vertical like a MTA boom...



Loop

Viser haut et vertical, forte rotation. Effet de rosace...
Throw high and vertical.
Rosace effect in the air...



Fool

Base "oméga". Lancer assez haut avec forte rotation.
Throw high with much spin.
Double circle effect in flight.

TACTIQUE EN AUSSIE ROUND

Par Didier Bonin

* * *

Faut-il jouer à 30, 40 ou 50m ? :

On craignait vers 90-91 que les lanceurs jouent de plus en plus pour le score en passant à 30m voire à 20m ! (d'où notre règle française des 30m minimum...) Il est clair qu'il est plus payant de jouer sur la précision mais le spectacle et le sens même de l'épreuve s'évanouissent alors ... En fait, et pour le plus grand plaisir de tous, les lanceurs jouent aujourd'hui, pour la quasi totalité, "le jeu des 50m". Tant mieux !!

Jouer à 30m peut être payant, mais cela ne marche pas à tous les coups... Il faut être vraiment précis. Autre problème : vous ne pourrez jamais dépasser 80pts et il sera même difficile d'obtenir dans les 70pts...

Jouer à 40m est une solution un peu "batarde". Mais si vous êtes précis à 40m, n'essayez pas de passer à tout prix les 50m au risque de perdre vos points de précision !!

Enfin si vous jouez à 50m avec un bon boom bien réglé, vous aurez déjà du plaisir et vous serez sûr de finir avec un bon score entre 50 et 60, voire 70 si vous grapillez quelques points de précision au passage... Evidemment, si vous revenez dans la précision, si vous sautez un peu dans les points et si c'est votre jour, vous pouvez finir avec 80pts et plus... et pourquoi pas titiller les 90...

Dans la réalité, les gros scores sont rares. Mon avis est que les conditions idéales sont rarement réunies. Soit les terrains sont courts, bordés d'arbres ou d'habitations, soit le vent est irrégulier, trop faible ou trop fort. On a parfois le bon terrain mais pas les bonnes conditions et vice-versa... Patience, ça viendra !

Réglages ...

1/ Contreplaqué ou bakélite ? :

Dès que le vent est trop fort, il faut passer à la bakélite. Vous aurez un vol plus "elliptique" avec une remise à plat plus rapide et donc un vol plus stable dans le vent. Sinon, le bouleau plus léger vous donnera un vol très circulaire, donc plus précis.

2/ Plombage :

Tant que votre boom revient bien et décrit un cercle vous pouvez le plomber jusqu'à ce qu'il passe à 50m et plus... Le plomb va aussi entretenir la rotation, donc l'énergie dont il aura besoin pour revenir. Suivant la forme de votre boom, il faut jouer avec le plombage d'une pale par rapport à l'autre (vous déplacerez alors le centre de gravité par rapport au centre de poussée des profils) :

Si votre boom tombe dans sa courbe, passez le plomb sur l'autre pale (plus en x qu'en y sur fig 1).

Si le boom monte trop haut dans sa courbe, changez le plomb de pale (plus en y qu'en x sur fig 2).

3/ Si votre boom passe 50m et revient bien mais avec un retour trop rapide, scotchez les bords d'attaque en bout de pale sur une ou les deux pales suivant la hauteur de vol. Votre boom perdra alors son énergie dans les derniers mètres et vous tombera dans les mains (fig 3).

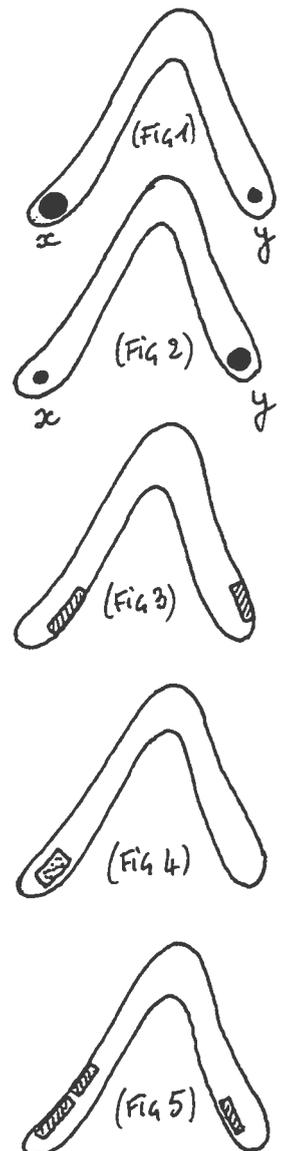
4/ Votre grip est important en bout de pale :

Avec du papier de verre collant et une prise en "pince", votre boom partira plus bas. Avec un grip plus "lisse", il partira plus haut (plus tôt en fin de geste). Un grip lisse est bon pour le MTA... Un grip "rugeux" est bon pour l'aussie round ou la vitesse (fig 4).

5/ Si votre boom, même bien plombé a du mal à passer 50m :

Enlever toute incidence positive (s'il y en a) et le remettre à plat, voire avec une légère incidence négative sur la pale de suite.

Essayez enfin ce truc génial : vous mettez sur scotch le long des bords de fuite en bout de pale. Vous diminuez ainsi la portance et vous ralongez votre cercle de vol, donc la portée (fig 5).



L'élixir demande un lancer rapide avec une forte rotation (prise en pince). Lancer droit devant, avec un angle légèrement couché, proche de la verticale.

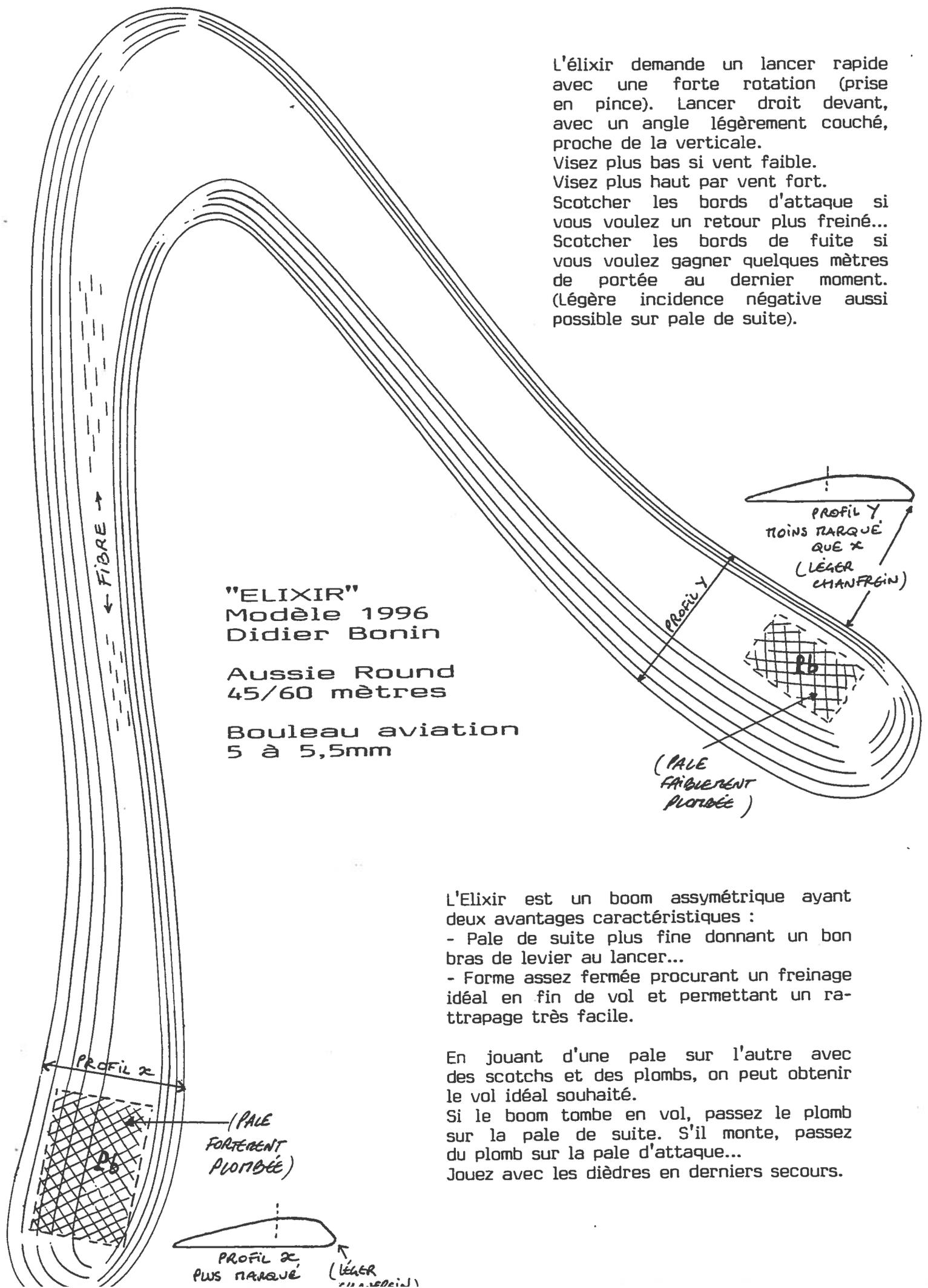
Visez plus bas si vent faible.

Visez plus haut par vent fort.

Scotcher les bords d'attaque si vous voulez un retour plus freiné...

Scotcher les bords de fuite si vous voulez gagner quelques mètres de portée au dernier moment.

(Légère incidence négative aussi possible sur pale de suite).



"ELIXIR"
Modèle 1996
Didier Bonin

Aussie Round
45/60 mètres

Bouleau aviation
5 à 5,5mm

L'Elixir est un boom assymétrique ayant deux avantages caractéristiques :

- Pale de suite plus fine donnant un bon bras de levier au lancer...

- Forme assez fermée procurant un freinage idéal en fin de vol et permettant un rattrapage très facile.

En jouant d'une pale sur l'autre avec des scotchs et des plombs, on peut obtenir le vol idéal souhaité.

Si le boom tombe en vol, passez le plomb sur la pale de suite. S'il monte, passez du plomb sur la pale d'attaque...

Jouez avec les dièdres en derniers secours.

FAST CATCH

Calculez votre potentiel par Didier Bonin 96

Chronométrez vos temps de vol les plus rapides

Chronométrez vos temps de passage les plus rapides

Le tableau vous indiquera votre meilleur chrono possible!

(N.B : On estime que 1.7s de temps de vol et 0.7 de passage sont les limites possibles actuelles).

Temps de passage (multiplié par quatre)

Temps de vol multiplié par cinq ↓	0.7 x4 = 2.8	0.8 x4 = 3.2	0.9 x4 = 3.6	1.0 x4 = 4.0	1.1 x4 = 4.4	1.2 x4 = 4.8	1.3 x4 = 5.2	1.4 x4 = 5.6	1.5 x4 = 6.0
1.7 x5 = 8.5	11.3	11.7	12.1	12.5	12.9	13.3	13.7	14.1	14.5
1.8 x5 = 9.0	11.8	12.2	12.6	13.0	13.4	13.8	14.2	14.6	15.0
1.9 x5 = 9.5	12.3	12.7	13.1	13.5	13.9	14.3	14.7	15.1	15.5
2.0 x5 = 10.0	12.8	13.2	13.6	14.0	14.4	14.8	15.2	15.6	16.0
2.1 x5 = 10.5	13.3	13.7	14.1	14.5	14.9	15.3	15.7	16.1	16.5
2.2 x5 = 11.0	13.8	14.2	14.6	15.0	15.4	15.8	16.2	16.6	17.0
2.3 x5 = 11.5	14.3	14.7	15.1	15.5	15.9	16.3	16.7	17.1	17.5
2.4 x5 = 12.0	14.8	15.2	15.6	16.0	16.4	16.8	17.2	17.6	18.0
2.5 x5 = 12.5	15.3	15.7	16.1	16.5	16.9	17.3	17.7	18.1	18.5
2.6 x5 = 13.0	15.8	16.2	16.6	17.0	17.4	17.8	18.2	18.6	19.0
2.7 x5 = 13.5	16.3	16.7	17.1	17.5	17.9	18.3	18.7	19.1	19.5
2.8 x5 = 14.0	16.8	17.2	17.6	18.0	18.4	18.8	19.2	19.6	20.0
2.9 x5 = 14.5	17.3	17.7	18.1	18.5	18.9	19.3	19.7	20.1	20.5
3.0 x5 = 15.0	17.8	18.2	18.6	19.0	19.4	19.8	20.2	20.6	21.0
3.1 x5 = 15.5	18.3	18.7	19.1	19.5	19.9	20.3	20.7	21.1	21.5
3.2 x5 = 16.0	18.8	19.2	19.6	20.0	20.4	20.8	21.2	21.6	22.0
3.3 x5 = 16.5	19.3	19.7	20.1	20.5	20.9	21.3	21.7	22.1	22.5
3.4 x5 = 17.0	19.8	20.2	20.6	21.0	21.4	21.8	22.2	22.6	23.0
3.5 x5 = 17.5	20.3	20.7	21.1	21.5	21.9	22.3	22.7	23.1	23.5
3.6 x5 = 18.0	20.8	21.2	21.6	22.0	22.4	22.8	23.2	23.6	24.0
3.7 x5 = 18.5	21.3	21.7	22.1	22.5	22.9	23.3	23.7	24.1	24.5
3.8 x5 = 19.0	21.8	22.2	22.6	23.0	23.4	23.8	24.2	24.6	25.0
3.9 x5 = 19.5	22.3	22.7	23.1	23.5	23.9	24.3	24.7	25.1	25.5
4.0 x5 = 20.0	22.8	23.2	23.6	24.0	24.4	24.8	25.2	25.6	26.0

ESSAI (mise au point...) Serge d'IGNAZIO

LE KIRRA de Christian Jabet

Dans Profil n°16 nous vous faisons part de la sortie du « Kirra » commercialisé par LMI & Fox. Ce boomerang au demeurant très bien réalisé, au mode d'emploi hyper détaillé, laisse dubitatif...sur ces performances annoncées (60m et +...) possibles, avec des réglages très « pointus ». Essayé par d'autres lanceurs expérimentés les résultats ne furent pas à la hauteur de nos espérances. Christian Jabet nous ayant habitué à de très bons boomerangs nous sommes bien sûr très exigeants. Sans tirer des conclusions trop hâtives nous aimerions avoir l'avis d'autres lanceurs ayant fait l'acquisition du Kirra, LMI&Fox peut aussi nous donner un complément d'information et Christian Jabet des conseils de réglages.

À suivre....