

# Mario

10

AVRIL 1998



RAD

Bulletin périodique à parution aléatoire  
de l'Amicale Robert Houdin d'Angers

## Quoiqu'ya dans le manip



Le mot du président

Dossier : Journée de rencontre du 22 mars 1998

Coup de chapeau

Les coulisses de l'amicale

Compte-rendu des concours

Compte-rendu de la réunion de bureau

Séminaire Daniel Rhod

Petit tour d'horizon des revues magiques

Revue de presse

Des tours et toujours des tours...

Une solide déception

Disparition d'une pièce de monnaie

De la main à la boîte

Un tour au téléphone

Le controle *escalier val*

Révolution française

Question de toucher !!

# LE MOT DU PRESIDENT

Salut à tous,

Et voilà, c'est fini : On en parlait depuis 6 mois, et maintenant c'est du passé...et en plus, cette journée du 22.03.98 s'est très bien déroulée.

Le soleil était au rendez-vous, nous en avons profité pour peaufiner

l'organisation qui était plus ardue devant le nombre de participants, 172 alors que l'on comptait au début sur 80 à 100 personnes; merci à tous d'avoir répondu présent. C'est votre amicale, et c'est grâce à vous qu'elle fonctionne.

Le concours des débutants, et des jeunes, fût un vrai succès (à entendre les critiques de

l'après...), et c'est très valorisant de constater le travail effectué par tous... Bien sur il y a toujours des choses à revoir, mais c'est comme cela que l'on évolue, alors encore bravo, et continuez à bosser.

Le déjeuner s'est également bien passé, malgré quelques Close-up-men difficiles à pousser pour aller aux tables...Enfin il faut bien que jeunesse se passe!!!

Ensuite les passages sur scène furent à la hauteur, avec des numéros de qualité. Pendant celui de François et Jacques, je me suis retrouvé 35 ans en arrière, quand étant gamin je regardais «La piste aux étoiles.»

C'est sous la plume de Pierre que vous aurez plus de détails

concernant les concours et numéros de cette journée...

Je voudrais remercier tous les membres du bureau, qui ont assuré le bon déroulement de cette manifestation.

N'oubliez pas nos 2 prochains rendez-vous, Rhod les 18 & 19 avril 98 et Merlin le 22 juin au soir.

Après chaque réunion mensuelle, et du bureau, un compte-rendu est tapé par notre secrétaire; ils sont bien-sûr à votre disposition.

Je vais de nouveau me répéter, mais nous avons besoin de reportages, de coups de gueule, d'éloges, de tours pour VOTRE MANIP.

A bon entendeur, salut...

Georges

# Rencontre Magique

Les membres du bureau s'étaient donnés rendez-vous à 9h30 à la salle des Buissons à Trélazé pour effectuer les derniers préparatifs. Vers 11h, les invités ont déboulé dans la salle. Chacun s'est vu distribuer un petit tour de magie rigolo que Patrick, Hugues et moi-même avions confectionnés. Pour faire patienter les gens avant de débiter les festivités, quelques magiciens ont fait des tours. Enfin, vers 11h30, nous avons pu commencer.

## du 22 Mars

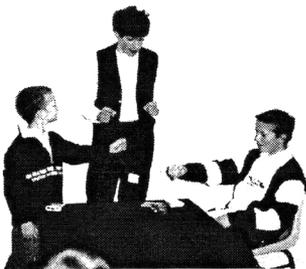
tour des trombones attachés au billet qui s'enclavent en sautant en l'air. Comme il lui avait déjà été fait remarquer à la dernière réunion, Julien a progressé d'un bond en acquérant plus d'aisance et de présence, qui fait que la magie remplace le côté tour. Le QUATRIEME PRIX lui a été remis.

### LE CONCOURS :

Le nombre de spectateurs, il faut bien l'avouer, a dépassé nos attentes, ce qui dans un sens est une bonne chose. En conséquence, il était préférable de faire passer les concurrents deux fois, de part et d'autre de la salle. Evidemment, on avait préféré garder cela secret jusqu'au jour «J» pour éviter la panique chez les concurrents. Mais nos jeunes magiciens ont su rester stoïques et affronter l'événement avec sagesse et résignation.

Le concours a démarré avec la

#### CATEGORIE «DEBUTANTS»



JULIEN BARBARIN, parrainé par Pierre-André, a présenté une petite routine sous le thème de l'argent : le dos d'une carte choisie, bleu, se transforme en véritable carte bleue (bancaire). Comme toute carte de retrait qui se respecte, elle produit, elle aussi de l'argent, en l'occurrence un billet de 50F. Pour terminer, Julien raconte l'histoire de convoyeurs de fonds qui savent comment appréhender les voleurs grâce à un ingénieux système de sécurité. Il s'agit en fait du



#### FREDERIC CHATELAIN,

aidé par moi-même, a travaillé un Matrix de pièces et de cartes, accompagné d'un petit conte. C'est l'histoire d'un roi qui, à sa mort, avait légué ses biens à ses quatre

fil. Mais l'un d'entre eux, méchant et cruel, avait décidé de s'emparer de tout l'héritage et de voler ses frères, un par un. Je pense que tout le monde sera d'accord pour dire que Frédéric a fait preuve d'une assurance que nous n'avions jamais eu l'occasion de voir auparavant et qui a dû en surprendre plus d'un. Les passes étaient nettes et le texte, qu'il a trouvé lui-même, se mariait littéralement avec ses gestes. Bravo ! Un TROISIEME PRIX bien mérité.

La même remarque est également valable pour SANDRINE qui n'a pas chômé !! Et pour cause, avec Raymond derrière (ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit) on s'attendait à du costaud et on n'a pas été déçu.

D'abord, elle attaque avec un voyage de pièces dans un verre. Ensuite, accrochez-



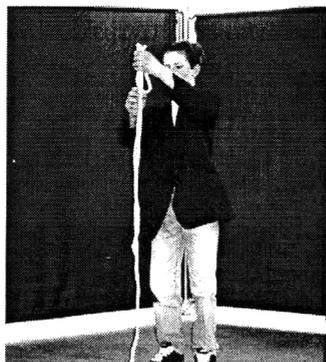
vous, elle enchaîne avec la célèbre routine des onze billets de Fred Kaps. Enfin, elle conclut avec une carte choisie retrouvée en quatre dans un porte-monnaie. Chapeau à elle pour avoir eu le courage de travailler si

dur, et un clin d'œil à Raymond pour avoir eu le culot de lui apprendre ça ! Cette prestation, haut de gamme, lui vaudra sans problème le **DEUXIEME PRIX**.

C'est

**ALEXANDRE**,

secondé par Jeannot dans son travail, qui a clôturé cette première partie en présentant un numéro sur scène en musique. Avec un duo



pareil, il fallait s'attendre à des idées sortant de l'ordinaire. Il produit, ce que l'on pense d'abord, être des balles, avec lesquelles il jongle. Mais, il s'agit en réalité de cordes roulées en boules. Il enchaîne ainsi avec le célèbre tour des trois cordes. Pour conclure, il fait apparaître une colombe, ce qui a incontestablement beaucoup impressionné le public. C'est sans surprise que lui a été remis le **PREMIER PRIX**.

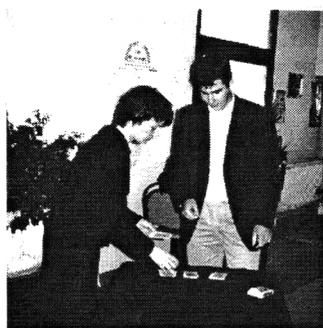
Pendant l'entracte et pour se remettre de ses émotions, chacun a pu (se saouler comme un trou) déguster un exquis apéritif maison. Comme les dieux étaient décidément avec nous, celui-ci a été servi dehors, sous le soleil.

Le concours a ensuite repris avec la

## CATEGORIE «JEUNES»

Celle-ci regroupait de jeunes magiciens plus expérimentés et qui avaient construit seuls leur numéro.

**STEPHANE LENEUTRE**

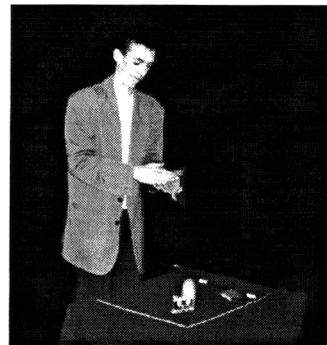


l'association (trois ou quatre mois), ça fait plaisir de voir des gars qui en veulent. Un

a présenté une routine de cartes, avec apparition des quatre as, puis retournement magique de ceux-ci. Quand on sait depuis combien de temps, il est à

**QUATRIEME PRIX** lui a été remis, non sans le féliciter des rapides progrès dont il a fait preuve.

**HUGUES CORNEBOIS** fit une apparition en musique, un instant de pure beauté mes enfants (peut-être exagère-je)... jusqu'à ce que la cassette se mette à faire des siennes (la dé-bandade). Hugues sort la cassette, en piteux état : la bande dépasse de partout. Qu'à cela ne tienne : Hugues la répare grâce à ses dons de magicien. Il enchaîne ensuite sur la routine du gobelet de bois et de la muscade de Shigeo Takagi. En plus, Hugues, sans doute inspiré par David Copperfield, nous a offert un flying de baguette magique... notre pt'it gars a empoché le



**DEUXIEME PRIX**.

**ERIC** a décidé de se présenter sur scène, chose d'autant plus méritoire que l'on parle trop peu de scène en



réunion et c'est bien dommage. Il semblait revenir d'îles exotiques et lointaines. Mais la réalité allait vite couper court à son bonheur, car la rentrée des classes approchait. Panique à bord et multitude d'effets sur le thème du temps qui passe trop vite (les aiguilles de l'horloge qui s'emballent et courent à toute vitesse, sur la musique de "Retour vers le futur" et de l'école (cahiers, crayons et cartables sont des sources d'effets magiques). Il remporte le **TROISIEME PRIX**.

**JERÔME** a très mal commencé son numéro puisqu'il emprunte de l'argent et une cigarette à un spectateur. Ca n'est pas poli du tout ! Et puis quelle idée de transformer un billet de 100F gentiment prêté en billet de 50F. Dieu comme c'est vilain. Et ça a été de pire en pire : 25F (une pièce de 20 et une de 5). A ce moment, il a le culot de rendre la monnaie au spectateur... dans la main duquel la pièce de 5F disparaît !! Sous prétexte



que 5F ne valent pas grand chose, il les empoche. Et voilà comment ce malotru a réussi à octroyer 100F

à un innocent sans que celui-ci puisse dire quoi que ce soit. Pour fêter sa victoire, il décide de fumer tranquillement la cigarette (également honteusement volée au spectateur). Mais il y a une justice sur terre, car voilà qu'il commence à trouver qu'elle a un goût bizarre. Il demande au spectateur de l'ouvrir et celui-ci retrouve son billet... qu'il s'empresse de récupérer (c'est bien fait). Je ne comprends pas pourquoi on ne l'a pas disqualifié ! Bon allez, j'arrête mes bêtises : c'est un **PREMIER PRIX** unanime pour Jérôme. Bravo !

## LE REPAS :

Beaucoup plus intéressant et apprécié que le repas en lui-même : le close-up aux tables. Les gens ont beaucoup aimé et en redemandaient. Regardez donc la dernière page de cet article, certains magiciens ont été immortalisés en pleine action !!

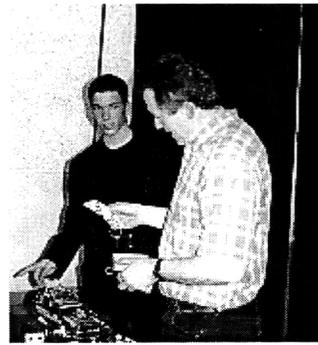


On notera également le gâteau d'anniversaire improvisé pour Pierre-André qui, cette fois-ci, avait réellement 20 ans (enfin, c'est ce qu'il prétend...).

## LE SPECTACLE :

Après le repas, les spectateurs présents ont pu continuer à se régaler avec le spectacle de scène. Il faut remercier Patrick pour avoir apporté la sono, les lumières et le rideau, ainsi que Georges pour son fond de scène qui a permis d'éviter un affreux contre-jour.

En préambule à la scène, **JULIEN** a présenté un numéro de close-up. Il était paisiblement en train de dormir lorsqu'une voix venue de nulle part le réveille et le somme de faire l'impossible... ce qui est possible dans un rêve. Il s'agit surtout de cartes choi-



sies et signées retrouvées de manière tout à fait impossible. Comme final, c'est une voiture télécommandée qui escalade la table. Elle porte une boîte sur la

galerie, dans laquelle se trouvent les cartes choisies. Toutes ? Non : la dernière est enfermée dans la roue de secours !!

**PATRICK** a fait le tour de la rose flottante, de Kevin James. Un petit problème technique a fait qu'il n'a pas pu faire apparaître la véritable rose dans de bonnes conditions. Mais bon, il le fait tellement bien d'habitude qu'il avait droit à l'erreur aujourd'hui.

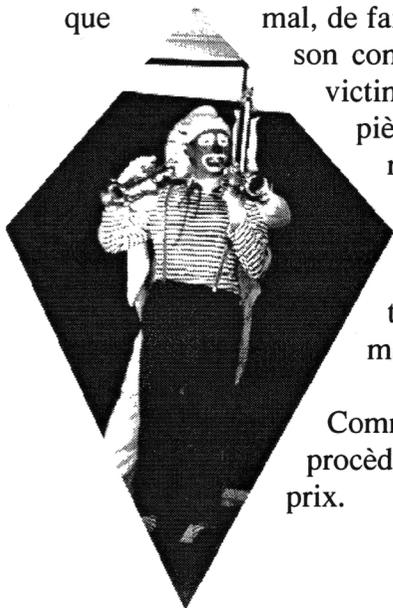
**GEORGES** a poursuivi avec un tour qu'il avait concocté et ruminé depuis des semaines et qu'il nous présentait pour la première fois à cette occasion. Venant de se faire suspendre son permis de conduire, il demande à un spectateur de lui prêter le sien. Il le scelle sous enveloppe et place le tout dans un destructeur de documents. Mais, contrairement à ce ses espérances, l'enveloppe et le permis sont lamentablement réduits en morceaux. Ça n'est pas trop grave (pour lui), alors il enchaîne avec un tour de prédiction. Il présente trois ballons gonflés. Il invite le spectateur à en choisir un. Hélas, la malchance persiste : chaque ballon se dégonfle ou éclate l'un après l'autre. Une seule solution s'offre à Georges pour sauver la face : le suicide. Et puis non, tiens ! Ce sera le spectateur qui le tuera. Il lui remet une arme et, pour ne pas se rater, il place une cible devant lui. Pang ! Le spectateur tire et la cible s'ouvre pour révéler la tête de Georges, une enveloppe à la bouche. Elle est donnée au spectateur qui y retrouve son permis de conduire (il n'attendait plus que cela pour quitter la salle). Excellent.

**JACQUES et FRANCOIS** Saivet ont fait rire toute la salle avec deux numéros de clowns. Il est d'abord question d'une mauvaise blague : faire chanter son comparse et, pendant qu'il a son chapeau à la main, remplir celui-ci d'eau. Plaf ! François n'y voit que du feu (ou de l'eau, plutôt) et se fait mouiller. Pour se venger, il tente, tant bien

que

mal, de faire le même coup à son compère, mais il sera victime de son propre piège. Le deuxième numéro se fait tout en musique et se termine par un habile concert de trompettes à deux mains ...

Comme entracte, on procède à la remise des prix.



C'est **MICHEL**

Périgois qui s'y pique pour reprendre le spectacle. Vêtu

d'un costume folklorique de paysan vendéen, il part de vraiment rien du tout pour faire un spectacle à lui seul. Il est

question d'un fantôme qui va deviner un nombre choisi par trois spectatrices (coquin va). Pour le côté ésotérique, vous pouvez repasser. Par contre, c'était à se poiler de rire. Un moment mémorable de musculation des abdominaux.



**JEAN** Hladik a fait un numéro basé sur un changement de couleur de cannes.

**DIDIER** a exécuté une partie de la routine de cordes de Tabary. Difficile de vous raconter, j'étais en train de me préparer pour le tour qui suit et qui allait conclure en beauté la journée.

**PIERRE-ANDRE ET MOI-MEME** avons présenté le célèbre tour de l'aquarium avec lequel nous avons fait notre renommée à travers le monde entier. Heureusement que nous étions prévus en dernier, car le fumi-gène de la bombe a vite répandu une odeur pestilentielle dans toute la salle. On n'a jamais vu une salle se vider aussi vite après un spectacle. Merci qui ?

## EN UN MOT...

S'il n'y avait que trois choses à retenir de cette journée, ce serait ceci :

Tout d'abord, cela aura été une bonne occasion, pour ceux qui le désiraient, de faire de la magie à un véritable public. Beaucoup de membres de l'association sont jeunes et ce genre d'événement est souvent une des rares possibilités pour eux de se produire.

D'autre part, on se rappellera l'ambiance de cette journée qui a été sous le signe de la bonne humeur, de la magie (heureusement) et du rire. On peut se vanter d'avoir remporté le pari de divertir des gens pendant une journée entière !!

Enfin, et c'est à mon avis le point le plus important, cette journée aura permis aux plus débutants ou aux plus jeunes d'entre nous de travailler dur. On peut l'avouer maintenant que c'est fini : on se fiche complètement du concours, mais alors complètement ! Ce n'était pas du tout une fin en soi, le but n'était pas de noter, de classer les jeunes et mettre en valeur les meilleurs.

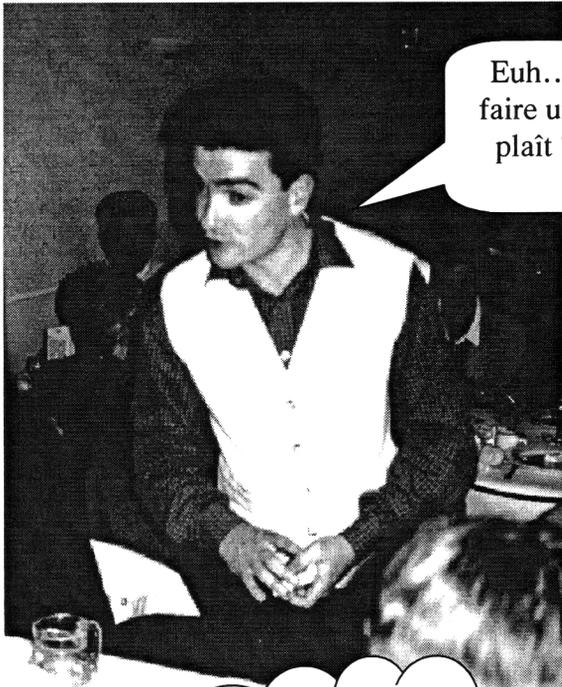
**C'était uniquement un moyen, et même un prétexte, pour faire travailler les nouveaux venus et pour les pousser à rencontrer ceux qui ont plus d'expérience.**

**ET**

**LE RESULTAT EST LA.**

De plus, les récompenses ont été distribuées par rapport à ce qui collait le mieux à chaque « concurrent » et non pas par rapport à la place « remportée ». C'était donc un concours truqué, me direz-vous ? Oui, mais en magie, c'est légitime que quelque chose soit truqué (et toc ! Bien répondu). Ce qu'on attend de vous maintenant, c'est de répéter la même démarche, sauf que cette fois, ce n'est plus pour un concours, mais pour le plaisir...

(Pierre)



Euh... je peux vous faire un tour s'il vous plaît ? Non ?... Ah bon !

Je vais maintenant entrer en transe, sous vos yeux ébahis.

Ne nous éner-  
vons pas ! Reste  
calme mon petit  
Patrick, tu vas y  
arriver !

Scout tou-  
jours...  
Prêt !

...à faire le  
zouave!  
Eh! eh! eh!



Souvenez-vous, ça se passait le 22 mars 1998. Le gang des affreux Jajax a encore frappé alors que les gens étaient à table. Mais qui pourra bien les arrêter ?

# Conférence JEAN MERLIN

Lundi 22 Juin 1998

Je compte sur la présence de **TOUS**.

C'est un grand **MONSIEUR**, qui a été mon maître à penser pendant des années, à une époque où il était le seul, en France, à parler du Close-up. Fidèle complice de Darell, il a été celui qui nous a aidés à 300%, pour la réussite du Congrès National de l'AFAP, à Angers, en 1987. Vous l'aviez compris, il est plus qu'un Magicien, il est un Ami.

Voici la copie de la lettre que nous avons reçu.



passé par passé, puis la refaire dans le rythme pour montrer que ce n'est pas une vue de l'esprit.

Je répondrai à toutes les questions, et ceux qui veulent venir essayer le pourront.

## 2° PARTIE :

Du Close-up, comprenant des routines nouvelles et quelques anciennes oubliées, dont certaines pourront être achetées.

Dans cette seconde partie il y aura **DES TOURS VARIÉS** et pas uniquement des cartes.

La Conférence aura lieu en deux parties :

## 1° PARTIE :

Ma routine personnelle de boulettes, (différente de celle de Slydini) **dans son intégrale** avec toutes les passes et les subtilités que j'ai mises au point depuis des années. Il faut bien une heure pour la faire une fois, **l'expliquer en détail**,

L'accent sera mis sur le texte et la façon d'amener et de raconter une histoire qui transforme un banal effet en un truc dont les gens se souviennent.

De plus **LE LIVRE** sur les boulettes sortira à cette occasion et sera présenté en priorité lors de la tournée de conférences.

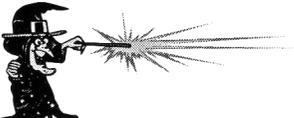


# COUP DE CHAPEAU

Un artiste sans public n'est rien. Notre Association sans vous, les jeunes, ne serait rien non plus. Dit comme ça, c'est l'évidence même et pourtant c'est loin d'être une généralité. Mais ceux qui ne l'ont pas compris ne m'intéressent pas, s'ils ne veulent pas transmettre leur savoir, c'est leur problème, qu'ils continuent à devenir vieux (ce n'est pas toujours lié avec l'âge) et surtout qu'ils le restent, l'avenir appartient aux autres.

Lorsque j'ai lancé cette idée de concours, j'ai senti que je ne faisais pas l'unanimité, à tel point que pendant un moment j'ai pensé que ce n'était plus dans le coup et que je ferai bien de me recycler. Après ce que j'ai vu ce dimanche 22 mars, non seulement je ne regrette rien, mais en plus j'en suis fier. Pas fier de moi, **MAIS DE VOUS !**

A une époque où l'on juge que les remerciements sont superflus. A une époque où beaucoup pensent d'abord à eux. A une époque où sous le prétexte de déléguer, on a tendance à croire que l'on fait tout, tout seul, moi je voudrai dire **UN GRAND**



## MERCI à

Sandrine, Julien, Frédéric et Alexandre pour qui c'était une première et bien entendu aux plus vieux (non, non pas moi), Eric, Jérôme, Hugues et Stéphane.

Vous avez donné le maximum de vous-même et sachez que beaucoup ont été surpris de la qualité de votre travail, moi le premier. Vous avez fait du bon boulot et il était important, pour moi, de vous le dire sérieusement et sincèrement.

Je peux vous dire que pour nous, les anciens (quelle horreur ce mot), c'est très motivant et je vous assure qu'organiser un séminaire avec Daniel Rhod et une conférence avec Jean Merlin, va être une récompense que vous n'êtes pas près d'oublier.

Soyez sympa, continuez à vouloir donner du rêve à votre génération que je trouve parfois trop blasée et qui pense tout résoudre dans ce monde virtuel de l'informatique. L'imaginaire, le rêve, le bonheur, le plaisir et l'amour viennent du cœur et non de l'ordinateur.

A bientôt de vous retrouver et excusez-moi de n'avoir parlé, pour une fois, que des jeunes.



Jean-Louis

LA CUISINE  
DES  
FAMILLES

RECUEIL HEBDOMADAIRE  
de Recettes d'Actualité très clairement expliquées, très faciles à exécuter  
Rédactrice en chef : M<sup>me</sup> JEANNE SAVARIN

## L'OMELETTE DANS UN CHAPEAU



Ce tour d'escamotage, qui comporte un apprêt culinaire de fantaisie, a été inventé par le fameux Robert-Houdin; un jeune garçon adroit l'exécutera facilement pour amuser sa famille ou ses amis, en se conformant à la recette que nous donnons; voir à la page suivante.

**SOMMAIRE DU NUMÉRO.** — Recette de l'Omelette dans un Chapeau. — Menu du DIMANCHE. *Déjeuner*: cervelle de bœuf en matelote; brochettes de dinde croûtes brouillées à la fribourettes; violettes en bouquet. — *Dîner*: potage aux klousen; filets de barbot à la havraise; soleilles de veau princesses bechamelles rôties à la mode de Rouen; poire au velouté, gâteaux aux dattes et aux amandes. — La Glace de Viande. — Timbale Moscovite, sauce au caviar. — Parmi les Encouragements. — Table des Matières de la Saison d'Hiver.

Ce N° contient un supplément littéraire et gratuit de 16 pages de l'étonnant roman: LE BONHEUR PASSAIT, de Claude S<sup>t</sup>-JEAN

Collection Georges NAUDET.

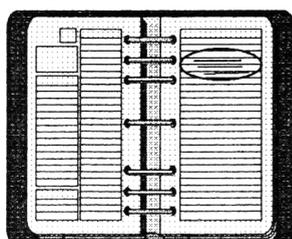
## Les coulisses de l'amicale

### Salut à tous, magiciens et...magiciennes !!!

Eh oui ! maintenant c'est moi qui participe à l'élaboration du manip avec mon très cher ami Patrick (alias la ficelle qui fut rendu célèbre pour son fabuleux tour de la ficelle...et puis vous connaissez la suite, plus besoin de le présenter). Bien, quoi de neuf ? ça va ? Et qu'est-ce qui ont dit à la météo ? Ah! , et c'est bientôt les vacances avec le soleil, la mer, le sable fin, les filles en bikini...Euh, excusez-moi je m'égare. Bon, revenons aux filles...euh, à nos moutons. Ca y est, le manip est arrivé et il a encore changé de peau : présentation affinée, articles plus complets et plus clairs, et ceci en partie grâce à vous ; alors n'hésitez pas, petits et grands, un coup de coeur, de chapeau ou de gueule à propos d'un magicien, d'un article ou autres seront les bienvenus pour compléter la revue que vous aimez, que dis-je, que vous adorez (comme les filles d'ailleurs).

Je voudrais, de plus, remercier tous les membres de l'association et plus précisément les membres du bureau, d'avoir organisé une journée de rencontre le 22 mars (voir détail avec le dossier de Pierre) et dont l'ambiance amicale, conviviale et magique fut un franc succès.

Avant de vous laisser, je vous rappelle quelques dates qui devraient déjà être écrites en rouge sur votre agenda :



\_18 et 19 avril de l'an de grâce 1998 : Séminaire de Daniel Rhod.

\_22 juin de cette même année : Conférence de Jean Merlin.

Sur ce, à la prochaine fois et bonne magie !!!

Hugues

## Compte-rendu des concours



Tout d'abord un grand Bravo aux huit participants de la part des six membres du jury. De l'avis général et hunanime on sentait que tous avaient travaillé et étaient motivés. La règle du jeu voulait qu'il y ait des gagnants mais il n'y a pas de perdants. Celles et ceux qui ne sont pas premiers n'ont pas à se considérer comme des perdants. Le travail qu'ils ont fourni dans les semaines qui ont précédé le concours n'aura pas été vain ; ils en cueilleront les fruits tôt ou tard. Les

notes par critères et par concurrent leur seront remises personnellement et commentées.

Je remercie également les membres du jury qui se sont acquittés de leur tâche avec beaucoup de sérieux et d'enthousiasme. Avec les concurrents et le public ils ont fait que ce concours ainsi que cette journée ont été pleinement réussis.

En voilà une qui restera dans les annales (comme aurait dit J CHAZOT).



## Amicale Robert Houdin d'Angers

### Compte rendu de la réunion de bureau du 11 mars 1998

Etaient présents : Pierre-André Bon, Pierre Compagnon, Hugues Cornebois, Patrick Dalibard, Jean-Louis Dupuydauby, Didier Hervé, Georges Le Bris.

C'est clair, il a été surtout question de la **journée magique du 22 mars**.

Dans ce cadre, le premier sujet abordé a été le financement de l'opération et son coût global. Après avoir comptabilisé le nombre d'adultes et d'enfants, nous avons pu établir le montant des recettes.

Comme prévu, les recettes ne vont pas couvrir toutes les dépenses. Il ne restera qu'environ 6 000 F pour payer les conférences de Daniel Rhod et de Jean Merlin. Il va donc falloir se serrer la ceinture. Cependant, il faut tout de même relativiser : une participation est en effet demandée pour le séminaire de Rhod (50 F pour les membres ARHA et 200 F pour les non-membres). De plus, les cotisations tomberont lors de la réunion suivant la conférence de Merlin.

La deuxième chose remarquée, c'est le nombre important de participants pour cette journée. En conséquence, il n'y a plus assez de tours à distribuer à l'entrée. Hugues a fait 20 tours : il en fera 30 supplémentaires. Patrick avait fabriqué 65 tours (de deux sortes) : il en fera 10 de plus. Je ne ferai pas de tours supplémentaires (60 tours pour l'instant). Nous devrions donc arriver à 185 tours, ce qui nous laisse une petite réserve en cas d'imprévus ou pour d'autres occasions.

Didier a relevé les noms des parrains ainsi que le genre des tours présentés par les candidats, ce afin de mieux répartir l'ordre de passage. En tant que président du jury, Didier a exprimé son opinion sur la grille de notation AFAP qu'il trouve inadéquate pour l'occasion. Le problème est que le jury est composé aussi bien de magiciens que de profanes. La grille ainsi que les critères de notation ont été redéfinis. Nous sommes donc arrivés à quatre critères notés sur la base suivante :

CRITERE		BASE DE NOTATION
Dextérité (profane)	Technique (magicien)	20
Originalité		20
Présentation		30
Impact magique / coup de cœur		30

A finalement été exclu tout système de pondération des notes données par les profanes, conférant ainsi plus de valeur aux notes des jurés magiciens. De même, le système de détermination des prix n'est pas basé sur des seuils minima de notes mais sur la valeur du total des notes, ce qui veut dire qu'il n'y aura pas plusieurs 1<sup>er</sup> ou 2<sup>nd</sup>, prix dans une catégorie. Didier s'entretiendra avec le jury avant de commencer la journée.

L'ordre de passage dans la catégorie « débutants » sera le suivant : Sandrine, Frédéric, Julien et Alexandre. Pour la catégorie « jeunes », Didier leur téléphonera pour savoir ce qu'ils font et ensuite établira un ordre de passage répartissant au mieux les effets. Etant donné le nombre de personnes prévues, les concurrents feront deux passages. Didier a également établi le programme du spectacle de scène, mais celui-ci n'est pas définitif. Il donnera les différents ordres de passages à Jean-Louis une semaine avant la journée.

Le menu a été revu et corrigé par Pierre avec un dessin de Pierre-André. Le résultat est magnifique, c'est l'œuvre d'un génie ou de Dieu lui-même ; je ne saurais vous dire à quel point il est beau. Jamais pareille perfection n'a été atteinte dans l'histoire de l'Art. C'est grandiose, sublime, j'en ai les larmes aux yeux rien que d'en parler. Bref, voilà (et ce n'est pas pour me vanter).

Les femmes de Didier, Georges et Patrick seront à l'accueil et distribueront les tours. Elles se chargeront surtout de délivrer les noms des cartes à chaque invité correspondant à chaque table. Pour cela, nous avons commencé à répartir chaque invité en faisant un plan des tables.

Concernant **les conférences**, il faudra recontacter ceux qui seraient susceptibles d'assister au séminaire de Daniel Rhod car il n'y aura pas de réunion avant. Georges et Jean-Louis se chargent d'en parler à tout le monde lors de la journée du 22.

La conférence de Jean Merlin a été fixée pour le 22 juin 1998.

Pour terminer, Georges a abordé le sujet du nombre de membres de l'association qui est de plus en plus élevé et qui commence à ralentir et à nuire à la motivation dans les réunions.

La prochaine réunion du bureau se déroulera **chez Hugues le mercredi 6 mai 1998**

Pierre

# SEMINAIRE DANIEL RHOD

## Cartes, pièces et mentalisme en close-up

La conférence permet d'apprécier la prestation et les trouvailles du magicien, mais elle ne donne pas la possibilité, dans l'immédiat, d'effectuer un travail en profondeur. Le séminaire, du fait qu'il regroupe un petit nombre de participants et qu'il bénéficie d'une large plage horaire, permet un travail individuel et pédagogique très enrichissant.

Daniel RHOD est un expert hors norme et l'un de nos auteurs les plus prolifiques. Sans énumérer toutes ses publications, rappelons l'excellente qualité de son dernier livre "Plus secrets secrets" (aujourd'hui épuisé), ses vidéos: les coquilles de noix, les cartes et pièces (close-up secrets), les techniques de base de pièces, le bonneteau, les cartes à l'œil etc. Il est aussi le fondateur et le rédacteur en chef de la prestigieuse revue "IMAGIK"



Ce séminaire s'adresse aux magiciens de tous niveaux. Daniel RHOD mettra à votre portée un ensemble de techniques et d'effets que vous pourrez aisément introduire dans votre répertoire et vous donnera tous les détails indispensables pour pouvoir bien les exécuter. Il abordera également des points théoriques importants et originaux comme "l'effet idyllique", "le mouvement vrai", "le référent logique", "les décontracteurs", qui vous permettront d'améliorer chacun de vos tours.

Enfin, il vous donnera un avant-goût des effets révolutionnaires figurant dans son ouvrage à paraître "Magie Virtuelle".

Profitez de cette occasion unique pour vivre sa magie en direct, lui poser les questions qui vous démangent et d'essayer immédiatement les trésors qu'il vous propose.

**Des notes de séminaire seront offertes à chaque participant, ainsi que des réductions sur des vidéos et certains produits Joker Deluxe.**



Daniel Rhod est né le 9 avril 1949 à Poitiers. Dès l'âge de 4 ans, il se prend de passion pour les aventures du héros de la bande dessinée "Mandrake le Magicien". A 12 ans, il achète son premier tour (les raquettes aux points) à un camelot du Marché aux Puces, qui déclenche son envie d'apprendre la magie.

Il s'initie l'année suivante en achetant son premier ouvrage "Le Traité de Prestidigitation des pièces de monnaie", de Bobo et étend son intérêt aux manipulations de scène et à la cartomagie.

Vers l'âge de 15 ans, il publie une petite brochure, "Jeux de main, jeux de malins", regroupant quelques tours très simples qu'il distribue à ses amis. Il monte un petit numéro de scène qu'il effectue peu de temps, revenant vite à sa première passion, le "Close-Up".

Dans les années 70, il fréquente le milieu des close-up men français de l'époque et se lie d'amitié avec certains comme Ernest Pancrazi, Bernard Bilis et Jean Faré. Quelques années plus tard, il publie ses premières traductions de Peter Kane et Al Schneider et rédige ses premières notes de conférence.

En 1976, il est invité à se produire au "Magic Castle" de Hollywood et y effectue sa première conférence. Ce voyage aux Etats-Unis lui per-

met également de rencontrer de nombreuses personnalités du monde magique comme Dai Vernon, Edward Marlo ou Ricky Jay. Encouragé et stimulé par ces contacts avec l'étranger, il publie les années suivantes "Close-Up Cosmopolite 1 et 2", où il fait découvrir des magiciens américains comme John Carney, Paul Harris et David Roth, alors encore inconnus des magiciens français.

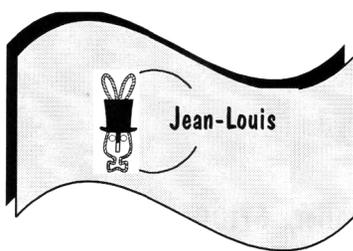
En 1979, il obtient un franc succès à la publication d'un recueil de tours de cartes "Card Digest" et travaille sur de nouvelles créations qui verront le jour deux ans plus tard dans "Magie sur Imaginaire". Il disparaît du milieu magique pendant plusieurs années et travaille de nouvelles créations.

En 1991, il refait surface, et en 1993, il rencontre François Montmirel, à qui il propose d'éditer un nouveau magazine de magie, "IMAGIK", dont il devient le rédacteur en chef.

En 1994, il publie un ouvrage important, rassemblant une partie de ses créations, "Plus Secrets Secrets". L'ouvrage devient vite un succès et est rapidement épuisé. Il sera suivi 4 ans plus tard par "Magie Virtuelle".

Auteur également de vidéos et de tours commercialisés, organisateur de conférences, traducteur, conseiller technique et artistique, collectionneur épris d'histoire de la magie, expert en pièces, cartes et mentaliste au fond de l'âme, Daniel Rhod a su promouvoir, à travers ses œuvres de grande qualité et le niveau élevé de ses créations, une magie novatrice propre à ouvrir de nouveaux horizons.

(Alain Midan)



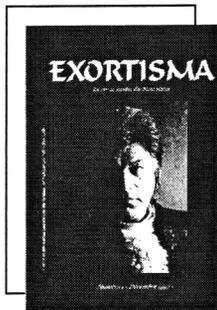
Jean-Louis

De nombreuses revues magiques existent, je vais vous les présenter (celles que je connais), par ordre alphabétique et vous dire ce que j'en pense, le plus partialement possible.



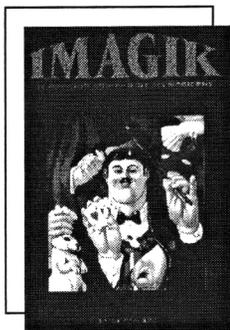
**ARCAÏNE** - Revue de l'Amicale Robert Houdin de Lyon. (16, quai de Bondy, 69005 Lyon). 4 numéros par an, pour 260 Frs. Abonné depuis plus de 10 ans, j'y trouve

toujours quelque chose. Beaucoup de tours pour tout niveau.



**EXORTISMA** - Revue de Mentalistes. Premier numéro paru en décembre 1997. (1 bis rue Cais de Pierlas, 06300 Nice). 4 numéros par an, pour 400 Frs. Cette revue vient de paraître, je ne veux donc pas

être trop critique. Ce premier numéro ne m'a pas enthousiasmé, mais laissons le temps au temps.



**IMAGIK** - Le Magazine confidentiel des Magiciens. (Joker Deluxe, Centre de vie de l'équerre, BP 9230, 95077 Cergy Pointoise - Cedex). 4 numéros par an, pour 490 Frs. Revue d'ex-

cellente qualité, aussi bien dans sa forme que dans son contenu. De nombreux tours, de passes et d'articles de fond. Attention, pas vraiment pour débutants.

**LE MAGICIEN** -

Revue de chez Mayette Magie Moderne. (8 rue des



Carmes, 75005 Paris). 4 numéros par an, pour 424 Frs. De nombreux tours, de passes, d'articles de fond et d'interviews. Revue également excellente. Attention, pas non plus pour débutants.



**LE PETIT MAGICIEN** -

Revue (bimestrielle) pour petit Magicien en herbe. (NSP, Le petit Magicien, BP 669,75981 Paris Cedex 20). Offre de lancement, 10 numéros pour 100 Frs. Nous sommes

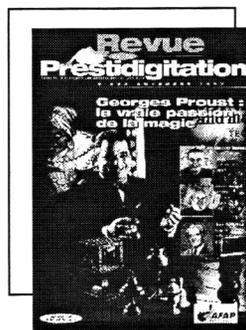
rendus au numéro 4. Pour les très jeunes débutants, cette revue est géniale. Des tours très simples, du découpage, de l'information magique et de l'histoire magique. Franchement BRAVO !!!



**MAGICUS** -

Le Magazine Européen des Prestigitateurs. (Magicus, Espace Bonnefoy, 4 rue du Faubourg Bonnefoy, 31500 Toulouse). 6 numéros par an, pour 234 Frs. Magazine d'information et de

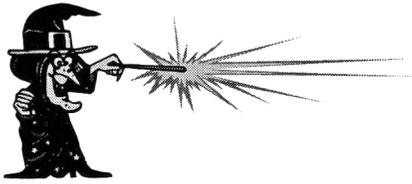
critique du monde magique. Très peu de tours. Je pense que la critique est nécessaire, mais je déteste la polémique et la critique non constructive. Apparemment il y aurait du changement? Je vais peut-être me réabonner.



**REVUE DE LA PRESTIDIGITATION** .

Revue de l'AFAP (Association Française des Artistes Prestidigitateurs). (Dany Despelchin, 152 rue Edouard Vaillant, apptmt

924, 59100 Roubaix). 10 numéros par an, pour 490 Frs. Revue d'information à caractère Associatif. De nombreux interviews de Magiciens et comptes rendus sur les activités des associations en France. Peu de tours... Excellente présentation, très intéressante pour savoir tout ce qui se passe dans le monde magique.



Les "Marchands de Trucs, sont également très nom-

breux. Je ne les connais pas tous, je me contenterai de vous donner les Français qui travaillent par correspondance. J'entends souvent dire du mal sur ces "commerçants de la Magie". Il faut bien comprendre qu'ils ont une entreprise et des salariés. La Magie n'est pas pour eux un loisir mais leur travail et jusqu'à preuve du contraire personne ne travaille pour rien. N'oublions pas non plus que c'est grâce à eux que la Magie s'est démocratisée et nous sommes les premiers à en bénéficier. A nous d'être vigilant sur les prix et faisons jouer la concurrence comme n'importe quel autre achat.

**AGILITY** – (96 rue des Martyrs, 69310 Pierre Bénite, tél.: 04.78.50.56.54, fax: 04.78.50.76.74). Au départ spécialiste de jonglerie, ils sont maintenant bien implantés au niveau magie.

### **ACADEMIE DE MAGIE GEORGES PROUST**

(11 rue Saint Paul, 75004 Paris, tél.: 01.42.72.13.26, Fax: 01.45.36.01.48). Au-delà du commerçant, Georges Proust est un fou de Magie, son Musée de la curiosité à Paris est génial et pour la petite histoire, il est important de savoir qu'il est l'un des principaux précurseur de "La Maison de la Magie" à Blois avec Christian Fechner.

### **JOKER DELUXE**

(8 rue de l'équerre, B.P. 9230, 95077 Cergy Pointoise, tél.: 01.34.64.01.02). Beaucoup de jeux de cartes, de cassettes vidéo et de livres de très bonne qualité et sans exagération de prix.

### **MAGIX Unlimited**

(6 rue de Guebwiller, 67100 Strasbourg, , tél.: 03.88.84.94.21, , Fax: 03.88.84.95.64). Le premier à avoir lancé la vente magique par correspondance à grande échelle. Il n'est pas le moins cher, mais en choix d'articles il est incontestablement le premier. Pour 200 Frs pour l'année 1998, vous êtes membre du club Magix et recevez tous les catalogues et publicités des nouveautés tout le long de l'année. Vous bénéficiez en plus d'une réduction de 10% sur tous vos achats.

### **MAYETTE MAGIE MODERNE**

(8 rue des Carmes, 75005 Paris, tél.: 01.43.54.13.63, tél.: 01.44.07.19.39). L'un des plus vieux magasin de Magie qui a bercé mon adolescence. Dominique en a repris avec succès la direction.

Voilà, à vous de jouer, mais prudence, notre passion nous aveugle souvent et notre porte monnaie en souffre.



Revue  
de  
presse

# BLOIS AGGLOMÉRATION

ÉDUCATION

## Les profs sont "magiques"

*Deux journées de formation autour de la magie ont été organisées en faveur des enseignants de l'agglomération bloisaise.*

**H**OMME aux mille mains, je forme des vœux pour que votre art se lègue, parce qu'il s'adresse à ce que le monde conserve en lui de meilleur : l'enfance. Ces belles paroles de Jean Cocteau ne se sont pas envolées pour tomber dans l'oreille d'un sourd. En effet, la direction des affaires culturelles de Blois et la Maison de la magie, en étroite collaboration avec l'inspection

académique, ont organisé lundi et mardi, deux journées de formation à l'art de l'illusion pour les professeurs du Bloisais. Le tout dans le cadre du plan local d'éducation artistique.

D'abord, un cours d'histoire sur la magie à travers les âges : différence entre la magie noire — satanisme, sorcellerie — et la blanche, qui ne vise que le spectacle et la distraction. Évolution du genre nécessitant des aptitudes dans des domaines de plus en plus variés : dextérité, concentration, comédie théâtrale, mime, danse... Le tout, évidemment à Blois, sous l'œil plus que bienveillant du grand Robert-Houdin (1805-1871).

Les professeurs ont reçu une « mallette manuel », s'engageant à poursuivre en classe le travail entamé. L'objectif de

ce stage complet était de permettre aux enseignants d'acquérir les bases psychologiques, pédagogiques et techniques de la prestidigitacion, dans l'optique de préparer les enfants à l'ouverture de la Maison de la Magie. Une visite spéciale de l'établissement était d'ailleurs au programme. Elle n'a pas laissé les enseignants insensibles aux « perspectives » qu'offrira l'établissement, dont on a apprécié la belle et grande salle de spectacle.

### De la théorie à la pratique

L'intervenant est le magicien Jean-Louis Dupuydauby, de l'Amicale Robert-Houdin d'Angers. Le stage se déroulait dans les locaux de l'IUFM.

Après la théorie, la pratique. Tout d'abord des choses « assez » simples : des tours de

cartes. Démonstration : les profs n'en reviennent pas. Explication : ah...

Il y aura d'autres manipulations. Jean-Louis Dupuydauby ne manque pas d'idées sur son art : « La prestidigitacion aide à combattre les faux succès, les vendeurs de rêve peu scrupuleux, dont le succès est l'argent facile, à un moment où la crédulité humaine n'a jamais été aussi fragile. faut aussi considérer la magie comme n'importe quelle discipline sportive ou culturelle. La prestidigitacion peut être pratiquée comme un loisir. Nous ouvrons nos coulisses et rêvons dans le but de vous distraire, et surtout de vous aider à prendre conscience aux autres que le monde de l'imaginaire existe toujours. »

Alain VILDART.



La magie jusqu'au bout des cartes.

# ET CA, CE N'EST PAS DE LA MAGIE ?

## Arrêt sur image

Alex, c'est Alexandre Tecqueville. Il a 14 ans, et avec ses potes d'Angers-Street-Club, il inaugurerait samedi les super installations qui fonctionnent pour le roller et le snake « agressif » à la Beaumette depuis le mois de décembre dernier. Agressif, en fait, ça veut dire acrobatique. Alex et ses copains sont fulgurants sur la « bille » et autres engins vertigineux. « Fais-nous un trois-six », lui hurlaient les autres hier, alors qu'il se lançait dans le vide.

« Le snake, c'est vrai, ça coûte un peu », admet Alex, assis et encore tout essoufflé. « Il faut compter un minimum de 1.000 francs. Mais moi, c'est un bricolé que j'ai. A ça, il faut rajouter le prix du casque, celui des genouillères, des coudières et du pantalon. Et ça s'use ! ». Alex puise donc dans ses économies : « Les sous que me donnent mes grand-mères ». Il y a deux ans, il a commencé par le « street », c'est à dire dans la rue. Mais ici, à la Beaumette, sur la piste, il trouve beaucoup plus de sensations.

Photo François Daburon

## Alex, fais-nous un trois-six



 Jean-Louis

# DU MATIN AU SOIR

## RIEN DANS LES MAINS, RIEN DANS LES POGES

### Les malheurs des prestidigitateurs



Les prestidigitateurs sont dans la déqualification ; nos illusionnistes manquent et l'on peut être, de matières premières.

— Hélas ! oui, nous confesse M. Caroly, vieux professeur de prestidigitations, nous avons été durement éprouvés par les restrictions comme tout le monde. Autrefois

nous avions deux lapins pour effectuer le truc du chapeau. Nous n'en avons plus, pas plus que nous n'avons de tourterelles. Les uns et les autres ont pris le chemin de la casserole.

— Et l'omelette dans le chapeau ?  
— Finte aussi. Vous pensez bien que lorsqu'on a la bonne fortune de trouver des œufs, on fait l'omelette dans une unique poêle à frire...

— Il vous reste cependant d'autres tours ?...

— Peu. Alors on ne trouve plus de foulards de soie sur le marché, et ceux que l'on fabrique en soie artificielle ne conviennent pas ; ils sont trop épais et se coupent. Nous avons dû les abandonner. Le tabac aussi, nous fait défaut. Une semaine à Paris, Mlle Fakira, arctique le jour des fêtes, sur, quoi l'État, fait le jeu.

taises, par représentation... imaginez quelle économie ses mégois !... Mais alors que va devenir la prestidigitation ?

— Dois-je vous avouer, nous répond notre interlocuteur, que je ne suis pas fâché de cette situation. Les prestidigitateurs d'aujourd'hui gagnent trop de se servir de la souplesse et de faire des doigts, préférant employer des appareils à grande mise en scène, plus propres à frapper l'imagination du public. D'ailleurs, ils seront contraints d'en recourir aux manipulations qui firent la gloire de leurs prédécesseurs ! Vous reverrez donc sur nos scènes, grâce aux restrictions, les tours de cartes, le jeu de pièces de monnaie, des dés à contredens, des boules de billard, longtemps négligés. Et nous prendrons cela pour des nouveautés.

## CONCOURS

DES 1000 CHANCES

Tous les dixièmes de billet de la LOTERIE NATIONALE

### En habit d'homme

## ÉCHOS

### FIANÇAILLES

« Nous avons le plaisir d'annoncer les fiançailles de Monsieur Louis Devred, licencié en droit, fils de Madame et de Monsieur René Devred, industriel, à Amiens, avec Mademoiselle Monique Meslin, fille de Madame et de Monsieur Meslin, avoué, à Montpellier.

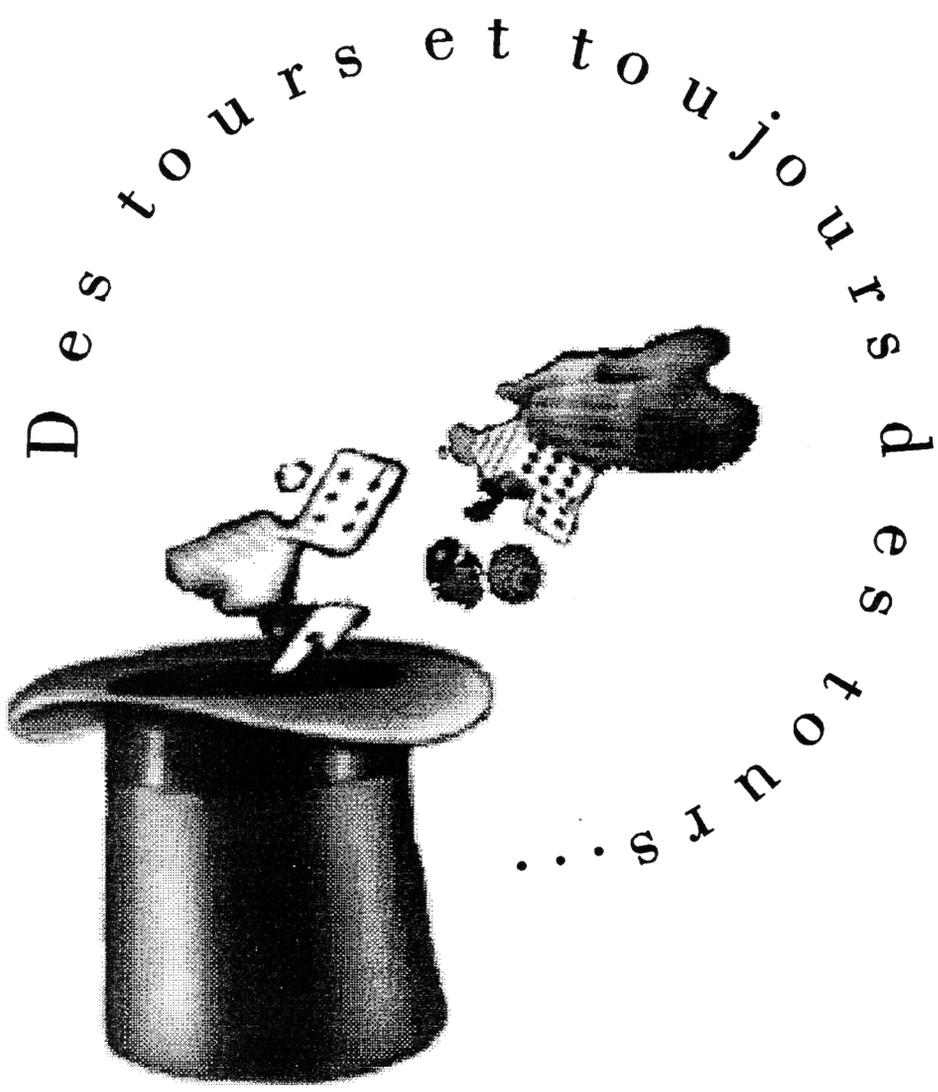
### DEUILS

« On annonce le décès de M. L. François à Cayeux-sur-Mer. De la part de Mme L. François et M. et Mme E. François, 45, rue Michel-Ange, Paris.

« On annonce le décès de M. Alfred Spengler, chevalier de la Légion d'honneur, maire de Montreuil (Seine), secrétaire général honoraire de la mairie de Vincennes. Les obsèques auront lieu demain jeudi, à 9 h. 30. Réunion à la mairie de Montreuil. Un service religieux sera célébré, à 11 heures, en l'église Notre-Dame de Vincennes. Le présent avis tient lieu d'invitation.

« On annonce la mort de Mme Edouard Colonna, née Eugénie Verpin, chevalier de la Légion d'honneur. Les obsèques auront lieu demain jeudi, à 13 heures précises. Réunion au four crématoire du Père-Lachaise. Le présent avis tient lieu de faire-part.

« Les obsèques de Monsieur Edmond Haraucourt, grand officier de la Légion d'honneur, président honoraire de la Société des gens de lettres, président d'honneur de la Société des poètes français, président de la Fondation Victor-Hugo, directeur honoraire des musées nationaux, ancien conservateur du musée de Cluny, collaborateur de la *Dépêche de Toulouse*, décédé le



Des tours et toujours  
... toujours des tours

# UNE SOLIDE DECEPTION

*Une carte portant la signature d'un spectateur est placée au centre du jeu. Malgré cela, la carte signée remonte à plusieurs reprises sur le dessus du jeu. Un spectateur est alors invité à mettre lui-même la carte au centre du jeu. A son grand étonnement, il s'aperçoit alors que la totalité des cartes sont collées ensemble en un seul et solide bloc !!!  
Aucun lapping, empalmage ou échange du jeu n'est utilisé.*

\* **SECRET** : un bloc de cartes et deux simples cartes qui vont créer l'apparence d'un jeu tout à fait ordinaire. Les manipulations utilisées sont très simples, un faux mélange très facile, une levée double automatique et le "Tilt move" de MARLO.  
Tout cela fait de "Une solide déception", une EXCELLENTE routine.

\* **PREPARATION** : Collez ensemble 50 cartes en un seul bloc. Veillez à ce qu'il n'y ait pas d'air ou d'espace entre les cartes. La colle en bâton (*genre UHU stick*) est la meilleure chose pour ce petit travail.  
Placez les deux cartes face en bas sur le bloc de cartes face en bas.

\* **PRESENTATION** :

Phase 1 : Le mélange qui suit, exécuté fortuitement, laisse croire que le jeu est constitué de cartes séparées. Il n'est absolument pas suspecté si vous mélangez les cartes tout en parlant, en priorité, au début du tour.



Fig. 1

Tenez le jeu en main droite comme le montre la Fig. 1 prêt pour exécuter un mélange classique. Le pouce gauche tire la carte supérieure du jeu sur les doigts de la main gauche tandis que la main droite s'élève avec le reste du jeu comme dans le mélange traditionnel.

Puis les doigts gauches et la carte se placent sous le jeu, tandis que le pouce gauche tire la 2ème carte sur celle déjà en main gauche. Jusqu'à présent, vous venez de peler les deux premières cartes du jeu en main gauche.

Continuez apparemment le mélange, tandis que vous placez les deux cartes sous le bloc qui est en main droite. Avec le pouce droit et le 2ème doigt (*majeur*) exercez une pression sur les deux extrémités opposées des deux cartes, tandis que vous tirez avec le pouce gauche le bloc en main gauche.

Enfin, pour terminer le mélange, peler à nouveau les deux cartes une par une sur le bloc.

Ce mélange fait dans un "*tempo*" régulier donne une bonne illusion d'un mélange honnête. Inutile de dire qu'il peut être recommencer aussitôt.

Phase 2 : Prenez le jeu en main gauche dans la position de donne mais assez profondément dans la main, puis la main droite s'approche comme pour le prendre dans la position du "*biddle*". La Fig. 2 montre cette position avec les doigts sur le petit côté extérieur et le pouce sur le côté intérieur.

Avec le pouce gauche, poussez la carte supérieure du jeu vers la droite et prenez cette carte en main droite par les petits côtés. Puis déplacez légèrement vers la droite votre main de façon à dégager le jeu. Avec le pouce gauche, jetez la deuxième carte sur la table et replacez la carte tenue en main droite sur le jeu.

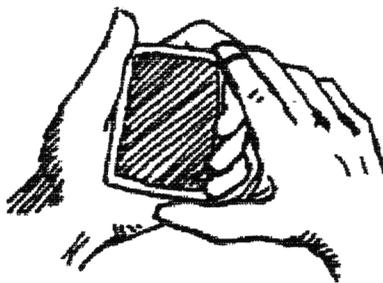


Fig. 2

Cette série de mouvements est destinée à faire croire que vous avez poussé un bloc de plusieurs cartes en main droite et jeté une carte du milieu du jeu sur la table. Si vous évitez d'attirer trop l'attention et correctement ces mouvements paraîtront alors, uniquement ce qu'ils sont supposés apparaître.

Tandis que la carte de la main droite est reposée sur le dessus du jeu, placez-la en position du "*Tilt move*", c'est-à-dire que vous séparez le petit côté interne d'environ un demi centimètre du reste du jeu. Maintenez la carte dans cette position par une légère pression entre la base du pouce et le quatrième doigt gauche sur les côtés de la carte. Vu des spectateurs, le jeu paraît tout à fait normal (Cf. également le n°19-page 39- (1978) du C.C.R) (Fig. 3).

Demandez à un spectateur de signer son nom sur la face de la carte que vous venez de jeter sur la table.

Phase 3 : Introduisez la carte signée face en bas dans l'espace créé à l'arrière du jeu. La face de la carte viendra au contact du bloc des cartes tout en pénétrant dans le "jeu". Pour les spectateurs vous semblez apparemment placer la carte au CENTRE du jeu. Mais en réalité, celle-ci se trouve en deuxième position sur le jeu. Une fois la carte introduite dans le jeu, relâchez la séparation sur le côté interne et égalisez le jeu.

Phase 4 : A présent, vous allez exécuter la *levée double automatique*. Avec le pouce droit sur le côté interne du jeu et les doigts sur le côté externe, faites glisser les deux cartes supérieures hors du jeu vers la droite. Ceci est très facile à faire car vous ne prenez que les deux seules cartes libres du jeu. Retournez la main droite pour montrer la face de la carte signée. Vous venez apparemment de retourner la carte supérieure du jeu. Dès que les spectateurs ont vu la carte, replacez à nouveau les deux cartes ensemble face en bas sur le jeu. La carte signée vient de remonter sur le jeu.

A présent faites glisser la carte supérieure du jeu vers la droite à l'aide du pouce gauche et prenez-la en main droite. Placez-la ouvertement SOUS le jeu. Le public pensera qu'il s'agit de la carte signée. Faites une chiquenaude avec vos doigts et retournez la carte du DESSUS du jeu face en haut sur le jeu. A l'aide du pouce gauche posez-la sur la table.

\_Phase 5 : Retournez le jeu face en haut en main gauche en position de donne. Tout en prétendant égaliser le jeu, soulevez le côté interne de la carte qui fait face, prêt à nouveau pour le "Tilt move". Puis prenez la carte signée face en haut sur la table et faites semblant de l'introduire au centre du jeu. Vous la placez en réalité comme précédemment en deuxième position sur le dessus du jeu face en haut.

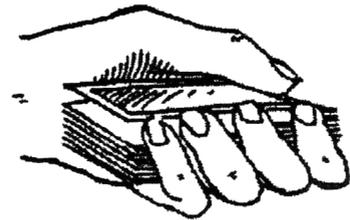


Fig. 3

Faites maintenant la *levée double automatique* des deux cartes sur la face du jeu et montrez cette double carte et le jeu. Apparemment la carte signée est encore au milieu du jeu. Replacez la double carte sur le jeu tout en maintenant un espace sur le côté interne, les deux cartes étant surélevées du solide bloc de cartes prêt pour le "Tilt move". Petite chiquenaude, puis avec les doigts de la main droite, faites glisser la carte supérieure vers vous, de façon à montrer la carte signée sous celle-ci. Veillez à maintenir le "break" sous la carte signée.

Prenez la carte que vous venez de faire glisser et introduisez-la sous la carte signée. Les spectateurs ont l'impression qu'elle va au centre du jeu. Enfin relâchez le "break" sous les cartes.

\_Phase 6 : Faites avec la main droite la *levée double automatique* des deux cartes sur le jeu et dites : "Je vais essayer à présent de faire sauter la carte signée du centre du jeu dans ma poche". A ce moment-là, tout en montrant dans quelle poche, placez la double carte dans votre poche de chemise ou dans la poche extérieure de votre veste. "... et je vais le faire sans jamais toucher la carte". A présent, ressortez seulement la carte signée de la poche et posez-la sur la table. "... ou le jeu. Voulez-vous, s'il vous plaît, couper le jeu en deux paquets et mettre votre carte au milieu ?"

Le spectateur essaiera de couper le jeu et très vite réalisera avec stupéfaction, qu'il s'agit d'un jeu bien solide. Une solide déception vraiment.

Paul HARIS

Traduction HIVALDO

d'après "Paul Harris reveals  
some of his most intimate secrets"  
Source : Revue ARCANE n°23

## Disparition d'une pièce de monnaie

### *Effet .*

Placez trois allumettes en triangle sur une table couverte d'un tapis. Au centre de ce triangle, disposez une pièce de 50 centimes. Recouvrez le tout avec une carte à jouer et placez une boîte d'allumettes sur l'ensemble.

Le pouce et le majeur de la main gauche soulèvent légèrement la carte par le petit côté le plus proche de vous. Puis la main droite retire la boîte de la carte en la faisant glisser vers vous. Lorsque la boîte a quitté la carte, laissez retomber la carte à sa place. Prenez une allumette et enflammez-la. Reposez la boîte sur la table, chauffez le dessus de la carte et retirez-la. Surprise : la pièce a disparu sous l'effet de la chaleur. Il ne reste que le triangle d'allumettes.

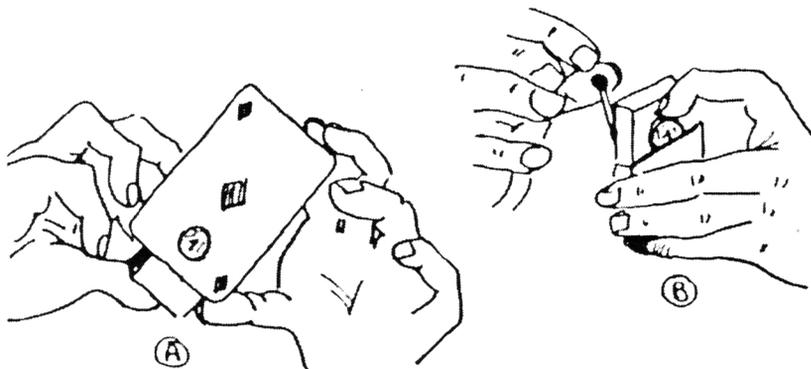
### *Explication :*

Le fond du tiroir de la boîte d'allumettes est recouvert d'un aimant plat.

Lorsque vous faites glisser la boîte d'allumettes le long de la carte, vous entraînez ipso facto la pièce qui restera collée sous la boîte (A). En poussant le tiroir pour prendre l'allumette, vous glissez la pièce sous la partie ouverte du tiroir. En refermant la boîte d'allumettes, il vous sera très facile de glisser secrètement la pièce entre le couvercle et le tiroir (B).

### *Nota :*

Prévoyez une boîte duplicata non truquée pour la donner à l'examen.



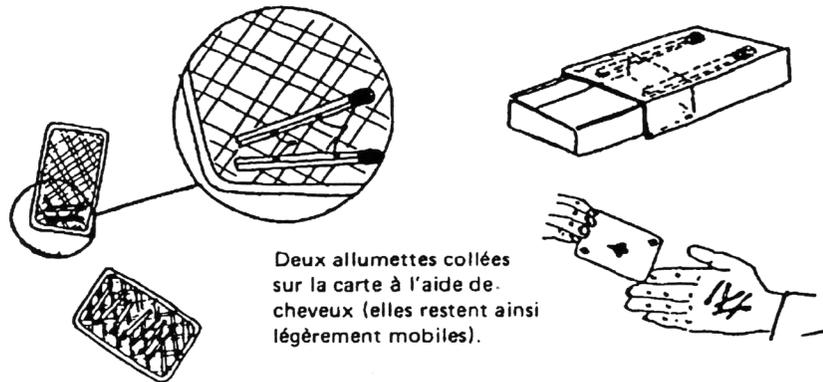
## De la main à la boîte

### *Effet.*

Sept allumettes, simplement posées sur une carte (comme sur un plateau) sont déversées dans la main d'un spectateur. A l'examen, il en manque deux qui ont disparu, corps et bien. Ces allumettes sont retrouvées dans une boîte montrée vide auparavant.

### *Explication :*

Sur la carte sont fixées deux allumettes à l'aide de cheveux (afin qu'elles restent légèrement mobiles). On y ajoute cinq allumettes libres (de ce fait, on compte sept allumettes). Lorsque l'on renverse la carte sur la main du spectateur, il n'en tombe donc que cinq. Vous emportez les deux autres avec la carte. Quant à la boîte d'allumettes vide, elle contient, en fait, les deux allumettes manquantes (celles-ci sont secrètement coincées entre le haut du tiroir et l'étui et seront libérées dans la boîte lorsque l'on refermera celle-ci.





## UN TOUR AU TELEPHONE

Depuis le temps que je le connais, je ne sais plus de qui est ce tour. Il était jusqu'ici d'une utilisation limitée aux soirées entre copains ou amis, puisqu'il nécessite l'utilisation d'un téléphone. Avec l'arrivée des portables, je pense qu'il a sa place même dans du table en table. A vous d'en faire un petit miracle, je vous assure que l'effet est très fort sur les spectateurs.

### EFFET :

Dès le début, le Magicien donne une carte (pourquoi pas votre carte de visite) à un spectateur, en lui demandant de ne pas en lire le contenu tout de suite. Six cartons de couleurs différentes (format poker), sont donnés à mélanger au spectateur. Celui-ci choisit une couleur, et la remet, où il veut, avec les cinq autres. Le Magicien demande au spectateur de lire la carte remise au début. Sur celle-ci il y a un numéro de téléphone, qu'il doit faire, en précisant que c'est pour le tour de magie. Lorsqu'il a le correspondant, il lui énumère, une par une, les couleurs. Le correspondant, sans aucune question, devine la couleur que le spectateur vient de choisir. A aucun moment le magicien n'intervient dans la communication téléphonique.

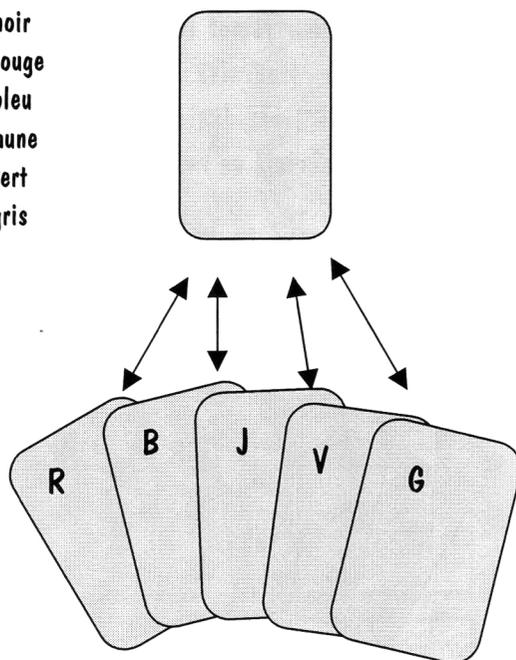
### MATERIEL :

Six cartons de couleurs différentes, format poker. Les cartons doivent être, bien sûr, de la même couleur des DEUX COTES. Nous verrons plus loin l'importance de cet élément. Un copain Magicien, dans le secret et qui fera votre médium.

### EXPLICATION :

Comme souvent, celle-ci est très simple. Ce qui trompe le public c'est que la divination se fait par téléphone et qu'en apparence à aucun moment le Magicien ne semble intervenir. En fait, nous allons réduire les six possibilités, pour remettre la carte parmi les cinq restantes, à DEUX possibilités. Examinons ensemble les différents cas de figure.

- N > noir
- R > rouge
- B > bleu
- J > jaune
- V > vert
- G > gris

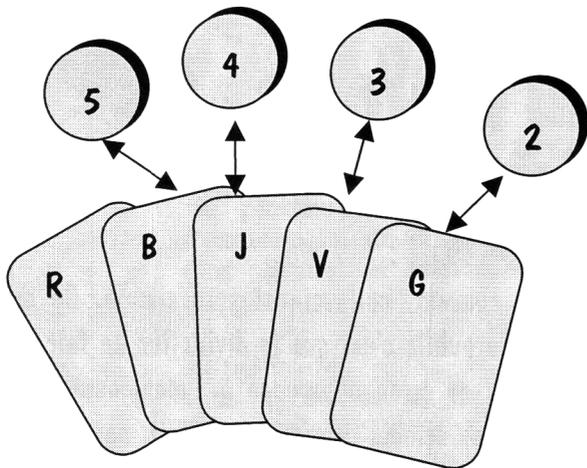


### Six possibilités réduites à quatre

Pour que le spectateur puisse remettre sa couleur parmi les cinq autres, vous faites un éventail comme ci-dessus. Il y a peu de chance que le spectateur mette sa carte en première ou en dernière. Si c'est le cas, vous le faites mélanger.

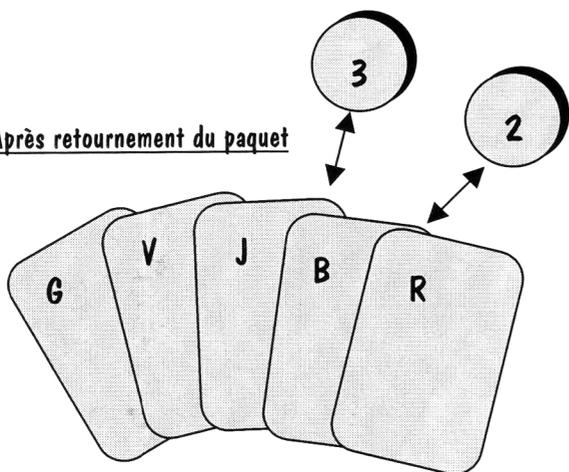
### Quatre possibilités réduites à deux

Rappelez-vous, les cartons sont de la même couleur des deux côtés.



La couleur choisie ne peut être remise qu'en 2 ou 3. Si le spectateur remet la couleur en 4 et 5, il suffira que vous retourniez le paquet de cartes, en le posant sur la table (voir ci-dessous). Dans ce cas, la couleur choisie se retrouvera en 2 ou 3.

Après retournement du paquet



### DEROULEMENT DU TOUR :

Il est important de donner la carte, sur laquelle se trouve le numéro de téléphone à appeler, avant de commencer le tour et d'insister sur le fait que le spectateur ne doit pas, pour l'instant, en lire le contenu. Demander lui de mélanger les six couleurs, d'en choisir une et de la montrer à tout le

monde. Pendant ce temps prenez les couleurs restantes, faites un éventail et demander au spectateur de remettre sa couleur avec les autres. Si elle est remise en première ou en dernière position, vous le faites mélanger, afin que ce ne soit pas le cas.

1. Si elle est remise en deuxième ou troisième position, posez le jeu sur la table.
2. Si elle est remise en quatrième ou cinquième position, retournez le jeu (discrètement) avant de le poser sur la table.

Vous expliquez au spectateur qu'il va falloir qu'il fasse le numéro de téléphone inscrit sur la carte, qu'il explique au correspondant que c'est pour le tour de magie et qu'il lui énumère, lentement, dans l'ordre du paquet et une à une, les couleurs. Là, deux cas, selon si la couleur choisie est en deuxième ou en troisième position dans le paquet.

Couleur choisie en deuxième position : Le spectateur énumère la liste des couleurs, dans l'ordre, une fois.

Couleur choisie en troisième position : Vous demandez au spectateur, avant qu'il téléphone, qu'il devra énumérer la liste des couleurs, dans l'ordre, deux fois, afin que votre correspondant puisse vérifier les couleurs.

Votre ami magicien ne note sur un papier, que les trois premières couleurs énumérées par le spectateur. Il raye la première couleur et selon si la liste lui est donnée une ou deux fois, il connaîtra la couleur choisie. Il n'a plus qu'à révéler la carte comme s'il lisait dans les pensées du spectateur, par le biais du téléphone.

IMPORTANT : Vous ne devez en aucun cas, intervenir pendant la communication téléphonique. Si vos explications sont bien claires dès le début, ce n'est pas nécessaire.



Jean-Louis

## LE CONTROLE ESCALIER VAL

Cette technique remplace le "Multiple shift" c'est-à-dire qu'elle permet, après avoir introduit plusieurs cartes à différents endroits dans le jeu, de les contrôler dessus lors d'une coupe. De nombreux auteurs ont développé leurs propres méthodes, voici celle de Jean-Pierre qui a l'avantage d'être simple à réaliser. Etudiez-la, elle peut vous rendre de précieux services.

### EFFET

Il s'agit d'une passe qui permet la récupération sur le jeu des as (par exemple) en une seule coupe, dans un geste naturel, sans "enlèvement latéral" ("Side steal"). Il n'y a pas d'empalmage ni d'insertion diagonale des as.

### REALISATION

Sortez les quatre as du jeu. Tenez le jeu en main gauche, en position classique de donne. Insérez chacun des as sur un peu plus de la moitié de leur longueur en quatre endroits différents (Figure 1).

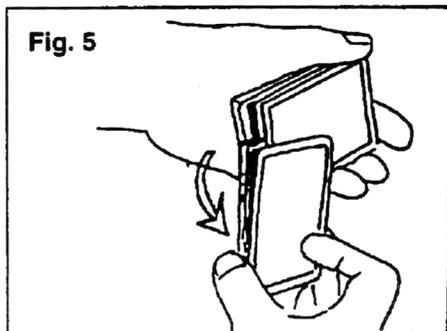
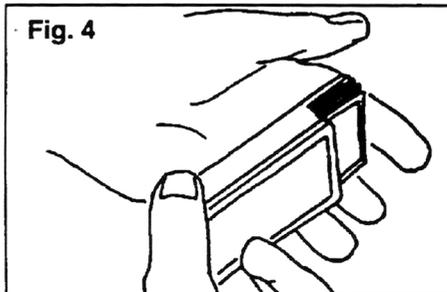
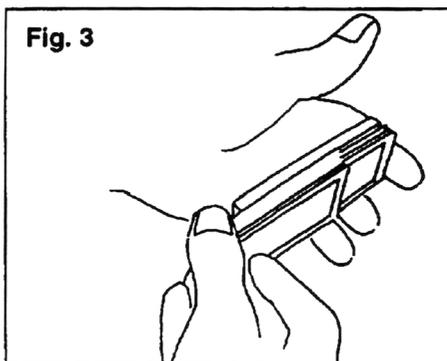
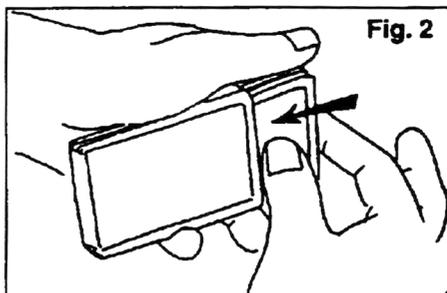
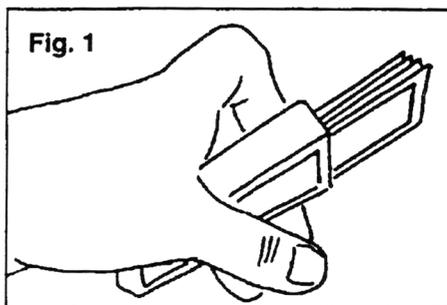
Amenez les doigts de la main droite légèrement recourbés sur les bords des tranches des quatre as qui dépassent pour les enfoncer complètement dans le jeu. Cependant le pouce droit se met en contact avec le bord supérieur des cartes qui sont au dessus du premier as (Figure 2).

A présent, les doigts et le pouce droits vont simultanément pousser les quatre cartes à l'intérieur du jeu. Toutes les cartes entre les as ainsi que la partie supérieure du jeu (c'est-à-dire les cartes supérieures qui se trouvent en contact avec le pouce) vont descendre vers le bas du jeu et former quatre petits paquets. La figure 3 vous montre la position des cartes à ce stade. Notez que le pouce gauche se place normalement le long du grand côté gauche du jeu, il a été relevé sur cette figure pour mieux laisser voir les cartes.

Pour retrouver les quatre as sur le jeu, il suffit maintenant de couper tous les paquets décalés vers vous. Pour cela, la meilleure solution est de bloquer les coins extérieurs gauches des as à l'aide du pouce gauche, pendant que la main droite fait pivoter vers la droite et vers le bas, pour les désengager, les cartes en décalage interne pour les poser sur la table. Les figures 4 et 5 vous montrent cette situation, excepté pour le pouce gauche qui a été retiré du coin gauche des cartes pour une meilleure vue des quatre as sur le jeu.

Complétez la coupe, pour finir, en posant sur le paquet placé sur la table le reste du jeu tenu en main gauche. Vous vous retrouvez avec les quatre as sur le jeu !

Jean-Pierre VALLARINO (1989)



## REVOLUTION FRANCAISE

L'origine de ce titre est lié au fait que lorsque le jeu est coupé, les deux moitiés font une révolution complète. Il s'agit d'une fausse coupe sur table facile à faire et qui laisse la totalité du jeu intact. Elle est plus facile à réaliser sur un tapis de close-up bien que cela ne soit pas vraiment nécessaire. Suivez les explications, jeu sur le tapis et vous deviendrez un expert de la "Révolution française"...

1 - Placez le jeu au centre du tapis, les grands côtés parallèles au bord de la table. Prenez-le avec les deux mains en plaçant le majeur gauche au coin extérieur gauche, le pouce gauche au coin intérieur gauche et le bout de l'index gauche légèrement recourbé sur le dessus du jeu. Les doigts de la main droite adoptent cette même position sur le côté droit du jeu (Fig. 1).

2 - Coupez le jeu à peu près en deux moitiés égales en tirant avec le pouce et le médium gauches la moitié supérieure vers la gauche. Au même moment tirez la moitié inférieure vers la droite avec le pouce et le majeur droits. Tout en tirant cette moitié inférieure vers la droite, le bout de l'index droit se déplace du sommet du jeu sur le dessus de la moitié inférieure (Fig. 2). Arrêtez-vous de tirer lorsque le bord droit du paquet supérieur est à peu près à l'endroit qu'occupait antérieurement le côté gauche du jeu complet et lorsque le côté gauche du paquet inférieur se situe à peu près à l'endroit qu'occupait le côté droit du jeu complet. En d'autres termes les deux moitiés se retrouvent situées à une distance l'un de l'autre équivalente à la longueur du jeu (Fig. 3).

3 - C'est maintenant que vous allez faire la révolution. Soulevez le côté gauche du paquet supérieur avec le pouce et le majeur gauche pour l'amener en position verticale (Fig. 4). Puis renversez, dans un petit mouvement de jet, cette moitié vers la droite et face en l'air (Fig. 5), à l'endroit qu'occupait le jeu au départ. Le petit côté supérieur sert de pivot sur la table pour renverser ce paquet. Tous ces mouvements de coupe et de jet doivent se faire sans interruption.

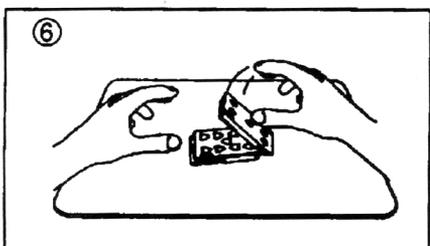
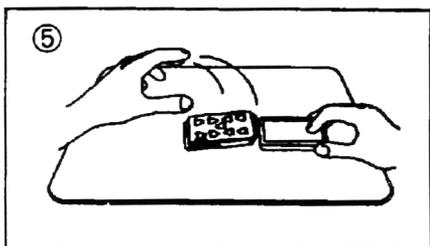
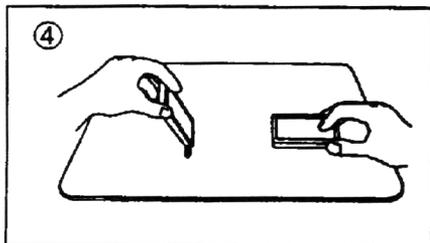
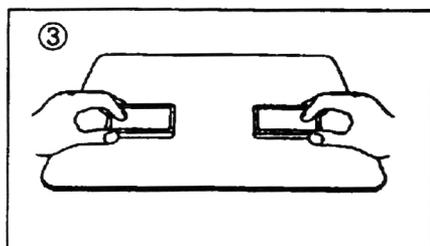
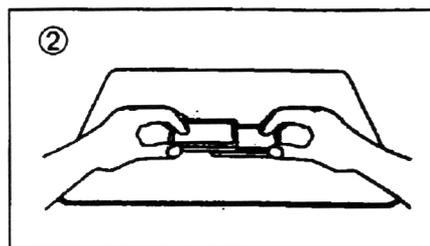
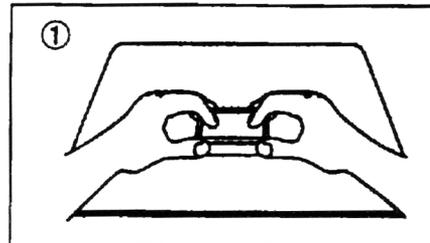
4 - Une fois la moitié supérieure retournée face en l'air, la main droite fait exactement la même chose avec le paquet inférieur en le retournant face en l'air sur le paquet supérieur (Fig. 6).

5 - Egalisez rapidement le jeu et recommencez aussitôt les coupes et les retournements décrits mais à présent avec le jeu face en l'air. Faites bien attention de couper d'abord la moitié supérieure en premier face en bas sinon l'ordre des cartes va changer, transformant une fausse coupe en vraie coupe.

6 - Egalisez à nouveau rapidement le jeu et vous vous retrouvez à la même position qu'au départ. Pour le public vous venez de faire deux coupes "fioritures" rapides sur table. En réalité vous avez fait faire à chaque demi paquet une révolution complète qui n'altère en rien la position des cartes du jeu.

**REMARQUES :** La deuxième coupe du jeu face en l'air n'a pas besoin de se faire à l'endroit exact de la première coupe face en bas ; donc pas besoin de garder une brisure lors des deux coupes successives. Cette coupe est assez jolie à regarder. Cependant, ne répétez pas deux fois de suite cette fausse coupe sinon on verrait deux fois de suite la même carte, face en haut, lors de la seconde coupe du jeu face en l'air. C'est en réalité la carte inférieure du jeu et celle-ci ne change pas. Aussi résistez à l'envie de la faire deux fois de suite dans la lancée !!!

Traduction : HIVALDO  
(D'après "The Minotaure" - Mars 1994)



Jean-Louis

### EFFET:

Six cartes sont choisies, au hasard, par un spectateur. Celui-ci en donne trois au Magicien. Il choisit (sans le dire au Magicien) une des trois cartes qui lui restent. Le Magicien lui demande de faire comme lui, c'est à dire:

- Plier les trois cartes en deux et les déchirer par la moitié.
- Rassembler les morceaux.
- Les plier à nouveau en deux et les déchirer.
- Rassembler les morceaux.

Le magicien ajoute les morceaux du spectateur sur les siens et lui demande si il sait le nombre de morceaux qu'il a en main. Quelque soit la réponse le Magicien les compte à haute voix, un par un, et les jette un par un dans un sac papier.

Le sac est secoué pour bien tout mélanger. A l'aveuglette, le Magicien met la main dans le sac et sort un morceau de cartes qu'il mouille dans un verre d'eau et colle (dos au public) sur une plaque de verre. Ceci est fait quatre fois. Le Magicien retourne la plaque de verre, c'est la carte choisie.

### MATERIEL:

Un jeu de cartes ordinaire

### EXPLICATION:

Le spectateur choisit six cartes au hasard, vous en donne trois, choisit une des trois cartes qui lui restent en main et la met au milieu des deux autres, ensuite suivre l'effet. Lorsque vous ajouter les six morceaux du spectateur SUR les vôtres, les quatre morceaux de la carte choisie se trouve obligatoirement en deuxième, cinquième, huitième et onzième position. Sous le prétexte de compter un par un l'ensemble des morceaux (suite à la question posée au spectateur), lorsque vous arrivez sur 2, 5, 8 et 11 ième morceau et en le jetant dans le sac vous pliez tout simplement le morceau de carte EN DEUX. Il sera ensuite facile de repérer ces morceaux. Avant de sortir le morceau, le déplier dans le sac et ensuite le mouiller dans un verre d'eau, puis le coller sur la plaque de verre. Le fait de mouiller la carte permet d'effacer toute trace de pliage (même après examen d'un spectateur) et rend possible le collage sur la plaque de verre. Un petit conseil pour garder le suspens, collez les morceaux de cartes n'importe comment, ce n'est qu'à la fin que vous assemblerez la carte comme un puzzle et retournerez la plaque de verre.