

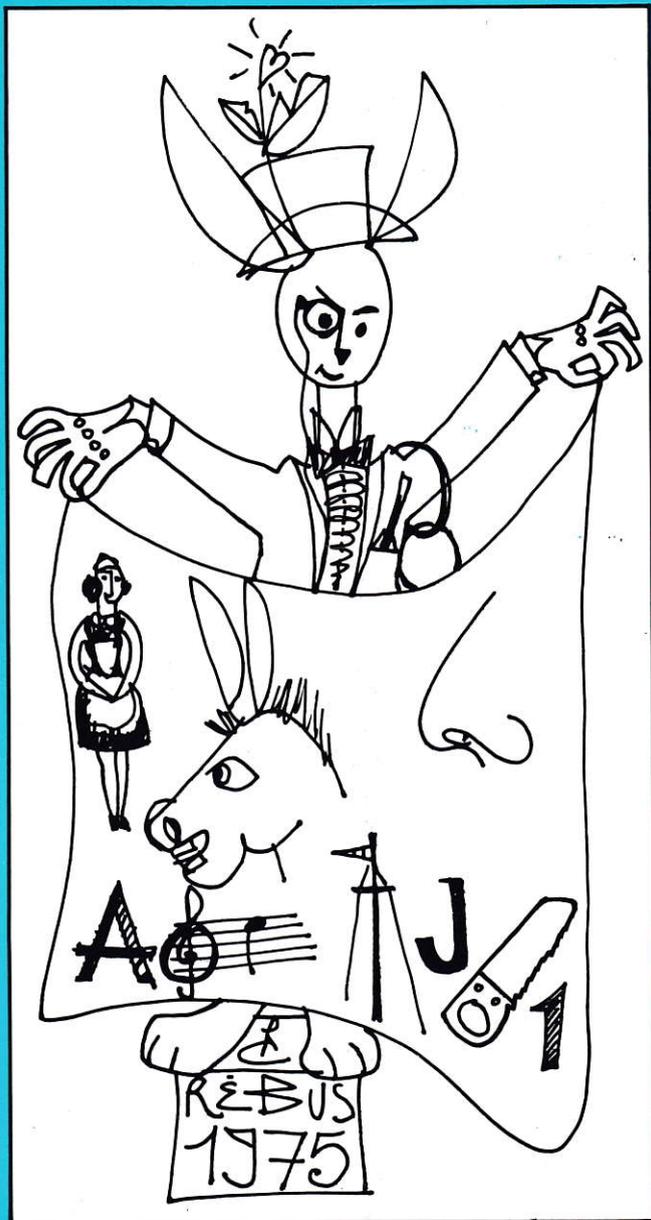
Journal de la PRESTIDIGITATION

JANVIER-FÉVRIER

n° 302



REVUE DE L'ASSOCIATION FRANÇAISE DES ARTISTES PRESTIDIGITATEURS - 56^e ANNÉE - 10 F / 100 FB / 10 FS



Sommaire

Editorial.....	3
Jean TOLLU.....	4
CARTOMAGIE	
Contrôle d'une carte.....	5
Carré Magique.....	5
La carte volante.....	6
Lecture de pensée.....	7
MENTALISME	
Une expérience mentale.....	8-9
MAGIE ATTRACTIVE	
Divination d'une cigarette.....	9
MICROMAGIE	
Canifs.....	10-11
TOURS DIVERS	
Le fantôme évanoui.....	12
Lévitacion d'un lapin sur une planche... ..	14
CORDES	
Alliance, cordonnet et foulards.....	19
LES PIECES	
Transposition de pièces d'argent et de cuivre avec deux foulards.....	20-21
GAGS	
Un gag d'ouverture.....	21
AU FUMOIR	
Le paquet de cigarette qui discute.....	22
SCENE ET PRESENTATION	
L'art de la scène pour un illusionniste ..	23
PAPIERS	
Les papiers changés en billets.....	24-25
VESTIAIRE ECLAIR	
A la cour du roi Louis.....	26-27
LES GRANDS TRUCS DANS L'ANTIQUITE	
Les Philosophouména.....	28-29
Il y a cent ans.....	30



1975...

Si nous n'attendons pas le 1^{er} janvier pour souhaiter beaucoup de bonheur à ceux que nous aimons, il nous est agréable, traditionnellement, de le leur faire savoir à l'occasion d'une nouvelle année. C'est pourquoi, à chacune de vous, à chacun de vous, j'adresse aujourd'hui mes vœux très sincères et très amicaux pour un "Merveilleux" 1975.

Que l'An Nouveau soit aussi pour notre chère A.F.A.P. celui d'un nouvel effort, celui d'un nouvel essort, malgré les difficultés et les incertitudes du moment.

Certes, nous pouvons nous réjouir des améliorations constantes de notre Journal, aujourd'hui reconnu dans le monde entier comme "LA" Revue Magique Française.

Certes nous pouvons nous réjouir du succès de nos Congrès Nationaux, réunissant, même en Province et pendant deux jours, quatre fois plus de congressistes que nos anciens "Magicus" ne le faisaient à Paris en une petite journée, et autant que lors des premiers Congrès Internationaux.

Certes, nous pouvons encore nous réjouir du dynamisme de nos Amicales et de leur attachement à l'A.F.A.P. ; leurs manifestations artistiques, la chaleur de leur accueil, leurs attentions délicates m'en ont donné de nouvelles preuves lors des visites que j'ai eu le plaisir de rendre à plusieurs d'entre elles ; visites que je compte bien continuer auprès des autres Amicales et que seules, mes obligations professionnelles m'ont fait jusqu'ici différer.

Mais nous devons aussi être conscients de nos imperfections artistiques et humaines et avoir la volonté de nous en corriger.

Puisse donc 1975 voir se développer la gentillesse et la courtoisie qui ne sont pas hypocrisie, mais une forme de bienveillance sans laquelle aucune vie sociale n'est possible.

Puisse donc 1975 voir se développer les échanges humains toujours enrichissants,

- entre jeunes, fougueux et assoifés de tout, et les moins jeunes, riches en connaissances et en expériences

- entre les amateurs, imaginatifs et "amoureux" de leur art et les professionnels, soucieux de perfection.

Puisse aussi 1975 voir se développer le respect des autres, de leur travail, le souci de ne pas copier, mais celui d'épanouir sa propre personnalité, meilleur gage d'originalité véritable et de succès. Et qu'une trop grande "décontraction" n'engendre pas la facilité, le médiocrité, la vulgarité.

Puisse enfin 1975 voir fleurir avec la délicatesse du toucher et celle de l'esprit, nécessaires au Magicien, la délicatesse du cœur qui fait de l'homme un artiste, mais aussi de l'artiste un homme.

EDERNAC

Jean TOLLU "ATANI"

— Le Gentleman du Mystère —

Fils d'industriel, Jean TOLLU est né à Paris en 1902.

Il fit ses études au Collège Stanislas, puis son droit, et obtint sa licence.

Après son service militaire, il entra à l'Ecole de Notariat de Paris et en sortit lauréat hors concours.

Nommé Notaire à Charenton-le-Pont en 1942, il eut, comme clients, de nombreux membres de notre Association.

En 1967, une double cataracte l'obligea à subir trois opérations qui lui rendirent partiellement la vue. Il dut, alors, céder son Etude et, en 1968, il fut nommé notaire honoraire.

Père de 4 enfants, il a la joie d'avoir 4 petits-enfants, chéris de leur grand-père.

Il fut un fervent sportif : camping pédestre, canoë, escrime, équitation, patinage, ski de randonnée, alpinisme de haute Montagne etc...

Son secrétariat général au "Camping Club de France" lui valut la médaille de l'Education Physique et sa participation à plusieurs caravanes de secours en haute-montagne, celle de la "Société Nationale encouragement au Bien". Il est le principal auteur du Manuel de Camping en montagne du Club Alpin français.

A l'âge de 12 ans, il fut atteint du "virus" de la magie, après avoir applaudi, chez ses parents, le prestidigitateur ALBER.

Client assidu de l'Académie de Magie CAROLY I, et de "MAYETTE-MAGIE-MODERNE", il entra à l'A.S.-A.P. d'AGOSTA MEYNIER et à la Chambre Syndicale de la Prestidigitation présidée par Georges MELIES.

Membre de l'A.F.A.P. depuis son origine, il a en été longtemps le conseiller juridique.



Jean TOLLU

Rédacteur au "Prestidigitateur" et au "Journal de la Prestidigitation" et en particulier, des comptes-rendus de nombreux congrès internationaux de la F.I.S.M. il en fut récompensé par la médaille ROBERT-HOUDIN, le prix de l'Amitié de Serge BOURDIN et la cravate de Commandeur du Mérite Artistique Social.

Se voulant strictement amateur, pour ne pas porter préjudice aux professionnels, il versa à notre Caisse de Secours des sommes importantes provenant de ses séances pour les Œuvres de Bienfaisance et dans les patronages.

Elève de M. MAURIER, notre regretté Président, Jean TOLLU fonda en 1939, le prix "ATANI" destiné à récompenser les efforts de ceux, qui, au sein de l'A.F.A.P., se consacrent utilement à notre Art.

Membre du "Club des Magiciens Bibliophiles" il a un autre "Violon d'Ingres" : la collection d'insignes militaires et c'est un assidu de nos réunions.

Charmant et sensible, il est d'une discrétion qui frise l'effacement.

On imagine mal, quand on ne le connaît pas, qu'il ait pu, dans sa vie, avoir des activités si nombreuses et si diverses et c'est pour cela que nous avons tenu à en relever ici les multiples aspects.

G. UNAL de CAPDENAC

REBUS

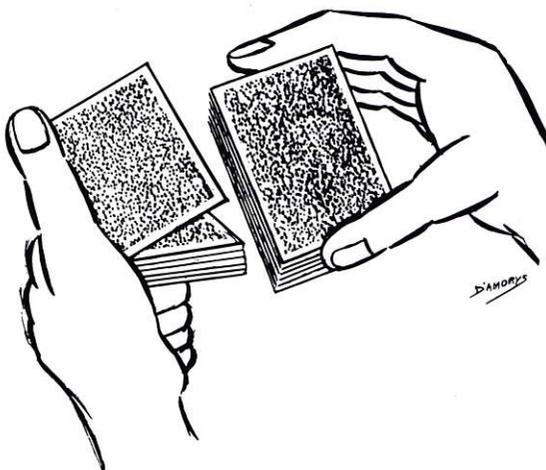
Bonne année ami magicien



CARTOMAGIE

CONTROLE D'UNE CARTE

Une carte est prise librement dans un jeu, le jeu est coupé, cette carte est déposée par le spectateur



sur la coupe - paquet inférieur tenu en M.G. - la main droite vient déposer au-dessus le restant du jeu : c'est ce que voient les spectateurs. Vous avez à ce moment, la carte choisie sur le dessus du jeu rassemblé.

Explication :

Quand on vient recouvrir la carte en venant

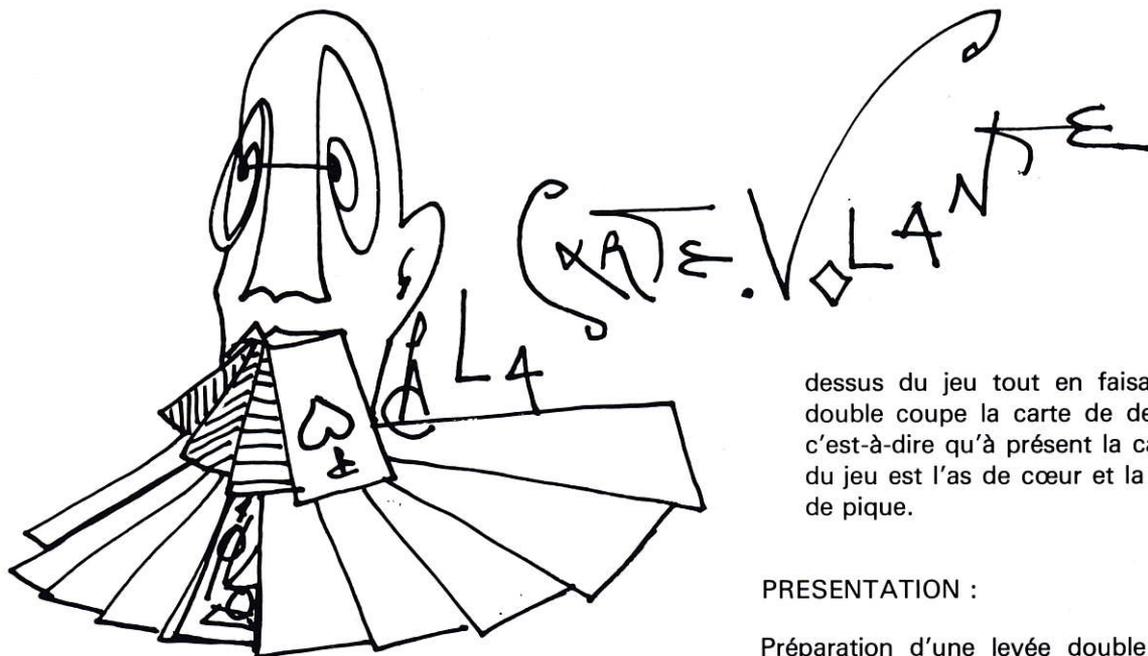
déposer dessus le restant du jeu et, sous le couvert de la main droite, le pouce gauche, qui doit reposer sur l'angle extérieur gauche de la carte, attire celle-ci vers l'extérieur et vers la gauche, et par une simple pression, la fait se soulever ce qui permet à la main droite de venir glisser le paquet supérieur sous elle. (voir figure).

La main droite, qui vient déposer le restant du jeu, fait complètement écran pendant le court instant où l'on soulève la carte par une pression du pouce gauche et que le jeu est glissé sous elle.

par Paul ANTOINE (Paul ALSSY)

CARRE MAGIQUE 75
d'après Henri BAROLET

1975	389	402	385	393	406	
1975	395	403	391	399	387	
1975	401	384	397	405	388	
1975	407	390	398	386	394	
1975	383	396	404	392	400	
1975	1975	1975	1975	1975	1975	1975



dessus du jeu tout en faisant passer par double coupe la carte de dessous dessus, c'est-à-dire qu'à présent la carte du dessus du jeu est l'as de cœur et la deuxième le 9 de pique.

PRESENTATION :

Préparation d'une levée double en disant, "à mon avis la carte que vous avez choisie est sur le jeu". Levée double pour montrer le 9 de pique, cette double carte est reposée face en bas sur le jeu. Posez la carte du dessus du jeu face en bas sur la table. Faites passer la carte du dessus du jeu dessous par double coupe. Retournement Vernon du 9 de pique et faites une coupe réelle pour placer le 9 de pique face en l'air dans le milieu du jeu. Posez le jeu à droite. Reprenez le paquet d'as en main et placez ce paquet tel quel sur la carte supposée choisie. Comptage Hamman pour montrer 5 cartes (voir description de ce comptage dans le fascicule 1 CARTOMAGIE ANNEE 2001). Dites aux spectateurs que la carte choisie va disparaître des 4 as, insistez sur "4 as". Retournez la carte du dessus face en l'air sur table : un as, idem pour les 3 autres cartes, la carte choisie a disparu. Climax : ruban du jeu tel quel: une carte est face en l'air, c'est le 9 de pique signé choisi par le spectateur. Vous pouvez tout donner à examiner.

(DUVIVIER)

EFFET :

4 as sont sortis du jeu et placés face en bas sur la table. Une carte est choisie librement et perdue dans le jeu par mélanges. Le magicien retrouve la carte d'une façon rapide.

Cette carte choisie et signée est placée face en bas sur la table; le jeu est mis de côté à droite. Les as sont posés sur la carte choisie qui est toujours visible des spectateurs. Le magicien recompte les cartes pour bien montrer qu'il y a 5 cartes : 4 as + la carte choisie. Il dit alors qu'il va faire disparaître la carte du paquet d'as. Passe magique, il ne reste plus que 4 cartes dans sa main, elles sont retournées : ce sont les 4 as. Ruban du jeu : la carte choisie signée est face en l'air dans le centre.

TECHNIQUES EMPLOYEES :

Comptage Elmsley, levée double, comptage Hamman, retournement Vernon.

ARRANGEMENT :

Sortez du jeu les 4 as. Le jeu est face en l'air sur table. Placez, face en l'air sur le jeu face en l'air, l'as de cœur. Retournez le jeu face en bas. Placez les 3 as face en l'air sur table de la manière suivante as de pique, dessus as de carreau, as de trèfle.

Le paquet de 3 as est tenu en main gauche, as de trèfle visible. Comptage Elmsley en disant, "je vais faire un tour avec les as" (sans préciser "les 4 as"). Retournez ce paquet face en bas et posez le à gauche. Prenez le jeu en main et faites choisir une carte dans le centre : exemple : 9 de pique ; faites signer cette carte. Contrôlez le 9 de pique sur le

Vient de paraître

Après

Cartomagie Année 2001

voici

**Cartomagie
année 2002**

de Dominique DUVIVIER

Prix : 30 F.



Il y a quelques années, j'ai vu exécuter un tour de combinaison qui nous vient, je crois, d'Amérique et dont l'effet est le suivant :

Un spectateur pense à une carte, prend le jeu et le coupe.

Il compte en main droite, en les inversant, 28 cartes si la carte pensée est noire, 27 cartes, si la carte pensée est rouge et place ses cartes sous le jeu.

Il fait ensuite passer dessous le nombre de cartes du dessus qui correspond au double de la valeur de sa carte (V=11, D=12, R=13), mais cette fois sans les inverser, en un seul paquet.

Enfin il fait passer dessous 1 carte, si la carte est un trèfle ou un carreau, 2 cartes, une par une, si la carte est un pique ou un cœur.

Le magicien prend alors le jeu et retrouve la carte pensée :

On ne m'a pas communiqué la solution ; en voici une que j'ai trouvée, sans pouvoir préciser si c'est l'originale.

Dans un jeu de 52 cartes, prendre connaissance de la 1ère et de la 27ème. Ces 2 cartes serviront de cartes clés.

Couper une dizaine de cartes du dessus, dessous, avant de donner le jeu à couper au spectateur (car le tour ne réussit pas, si après la coupe du spectateur, une des clés se trouve sur le jeu).

Faire procéder comme il est dit dans l'effet. Après les opérations effectuées par le spectateur (hors de votre vue, cela va de soi), reprendre le jeu. Eventailler faces en l'air.

Compter pour 2 chaque carte à partir de la carte de face jusqu'à la 1ère clé qui se présente (ne pas compter la clé).

Continuer le comptage en comptant pour 1 chaque carte entre les deux clés, (ne pas compter les clés).

Si au cours du comptage, vous dépassez 56, retranchez 52 et continuer celui-ci.

Soit finalement n le nombre obtenu.

Effectuer le quotient : $q = n : 4$

S'il n'y a pas de reste, la carte est : q 1 à pique

Si le reste est 3 : q à cœur

2 : q à trèfle

1 : q à carreau

Exemple :

Le jeu se présente ainsi à partir des faces : 10 cartes — clé — 3 cartes — clé —

Les 10 premières cartes sont comptées 2, soit 20

Les 3 cartes entre les clés sont comptées 1, soit

23

$n = 23$ $q = 23 : 4 = 5$ (reste 3) : la carte est le 5 de cœur.

Autre exemple :

30 cartes — clé — 6 cartes — clé —

Les 30 premières cartes sont comptées 2, soit 60 (donc $60 - 52 = 8$)

Les 6 cartes entre les clés sont comptées 1, soit

14.

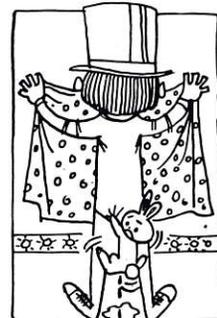
$n = 14$ $q = 14 : 4 = 3$ (reste 2) : la carte est le 3 de trèfle

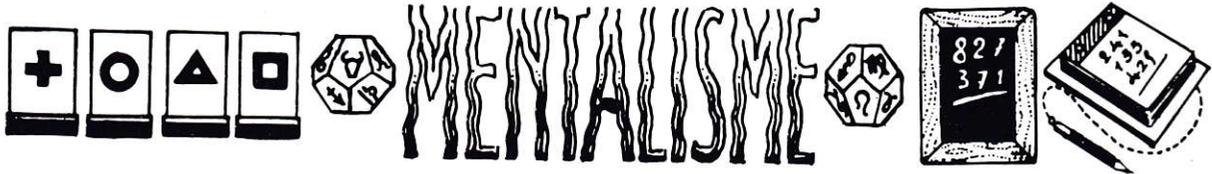
(A n'importe quel moment du comptage, quand vous dépassez 56 vous pouvez soustraire 52)

N.B. Si vos cartes clés sont marquées, vous pouvez retrouver la carte sans regarder les faces des cartes.

(Pancrazi)

Président Honoraire de l'A.F.A.P.





UNE EXPÉRIENCE MENTALE

EFFET :

Sur un support se trouve posée verticalement une plaque de verre derrière laquelle sont fixées six cartes portant des disques de couleurs différentes (Fig. 1).

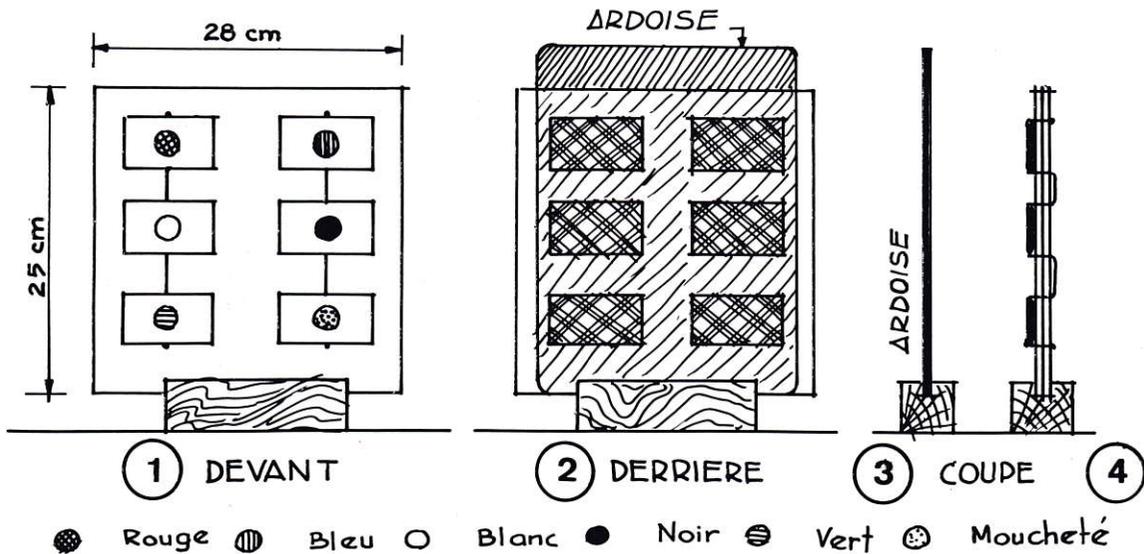
Le Magicien écrit secrètement une prédiction sur une ardoise et place cette ardoise derrière la plaque de verre sur un second support, sa prédiction étant tournée vers l'arrière pour rester invisible. La plaque de verre est retournée sens devant derrière et l'Opérateur enlève les six cartes qui sont retenues par un fil élastique. La Fig. 2. montre la plaque de verre retournée à travers laquelle on voit l'ardoise qui est en second plan. Les élastiques qui retiennent les cartes sont disposés en chicane en passant par des trous comme le montre la figure 4 en coupe.

plaques minces entre lesquelles sont collés six disques de couleurs différentes, disposés de telle façon qu'ils cachent exactement les disques de cartes lorsque celles-ci seront en face. Ils seront donc d'un diamètre légèrement supérieur. Le verso de ces disques est NOIR mat, pour se confondre ultérieurement sur le fond NOIR de l'ardoise qui sera placée derrière et servira de fond.

On comprend, maintenant que dans la Fig. n° 1, alors que le public croit voir les disques des cartes qui sont derrière, ce sont les disques collés entre les deux plaques de verre qu'il voit.

Et, lorsqu'ayant tourné la plaque de verre, on enlève les 6 cartes qui se présentent de dos (Fig. 2) les disques collés sont invisibles du fait que leur verso NOIR se confond avec le fond noir de l'ardoise.

Enfin, dévoilons que les six cartes ont un disque de la même couleur (par exemple JAUNE) comme votre prédiction.



Il fait mélanger les cartes et les replace dans leur nouvel ordre, inconnu de tout le monde, sur la plaque de verre (Fig. 2) dos vers le public. Une des six cartes est désignée librement par un spectateur. Cette carte est retournée et porte par exemple un disque de couleur JAUNE. L'ardoise est à son tour retournée et la prédiction écrite indique bien la couleur JAUNE !

EXPLICATION :

La plaque de verre est en réalité composée de deux

Il est bien évident que quelque soit la carte désignée que vous aurez enlevée de la plaque, celle-ci aura un disque JAUNE !

NOTA :

Au lieu de plaques de verre, on peut utiliser des plaques de Plexiglas qui sont incassables et plus faciles à perforer pour le passage en chicane du fil élastique qui retient les cartes à leurs places.

Une dimension convenable de ces plaques pour des

cartes de la grandeur d'une carte à jouer est 25 cm de haut et 28 cm de large.

La figure n° 4 montre une coupe de la figure n° 1 avec les disques collés entre les deux plaques, et les cartes derrière, retenues par l'élastique en chicane.

Ajoutons que si, enlevant toutes les cartes de la plaque, vous les échangiez contre un autre jeu de six

cartes avec, par exemple, des disques rouges, vous pourriez recommencer l'expérience.

L'échange serait très facile au moment où l'on efface l'ardoise pour y inscrire une nouvelle prédiction.

Traduction libre et adaptation
de Georges POULLEAU (Diavol)

MAGIE ATTRACTIVE

DIVINATION D'UNE CIGARETTE

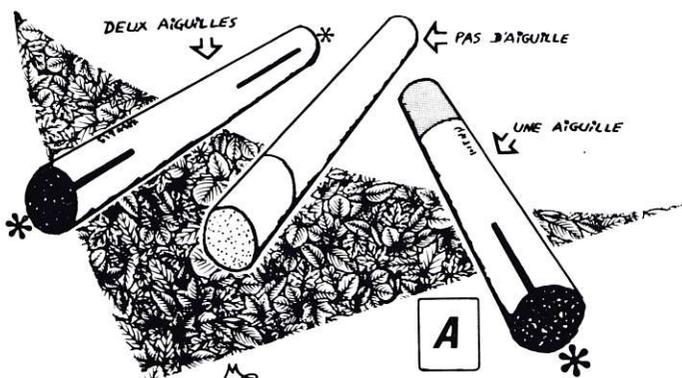
EFFET :

Trois cigarettes, de marques différentes, et un petit tube de matière plastique sont confiés par le magicien à un spectateur. Celui-ci, en grand secret, introduit une cigarette dans le tube qu'il redonne à l'artiste.

Si vous pensez que ledit artiste reconnaît la marque sans ouvrir le tube, vous avez gagné... le droit de lire la suite et de voir le truc.

PREPARATION :

Les trois cigarettes, ou plutôt, deux cigarettes, ont été truquées dans le secret de l'ancre diabolique du presti. Des fragments d'aiguille à coudre (donc d'acier) sont glissés dans le tabac, avec beaucoup de soin. On se trouve avec une cigarette contenant un morceau d'aiguille à une extrémité, une cigarette farcie de deux morceaux d'aiguille et une cigarette non truquée (figure A).



Le tube de plastique opaque, ouvert aux deux bouts, comporte donc un bouchon à chaque extrémité. Comme vous vous en doutez maintenant, ces bouchons sont aimantés. Il suffit de coller à l'intérieur un aimant en rondelle (tel qu'on en trouve dans certaines fermetures de

meublés) et de cacher cet aimant par un disque de carton de papier-aluminium (figure B).

PRESENTATION :

Comme pour tous les tours de close-up-mentalism (1),



elle est directement fonction du caractère de chaque présentateur et je me garderai bien de vous imposer un style quelqu'il soit.

Le principe est le suivant :

Quand vous manipulez nonchalamment le tube contenant la cigarette, vous "sentirez" si la cigarette adhère un peu à un bouchon, ou aux deux ou reste parfaitement libre. Vous devinerez ainsi le nombre d'aiguilles cachées et, par conséquent, la marque que vous devez annoncer.

Un dernier conseil : ne fumez pas la cigarette à deux aiguilles, sa fumée serait très piquante !

(d'après Glenn Gravatt in "Genii")

MICROMAGIE

CANIFS

Routine de FRED KAPS décrite par ASCANIO

EFFET :

Le magicien montre un canif blanc. Le canif devient rouge. Pour expliquer le tour, il sort de sa poche le canif blanc précédemment disparu (?) et fait observer au public qu'il s'agit simplement d'un échange.

Ensuite, le magicien place le canif blanc dans son poing droit et le rouge dans son poing gauche. Les canifs permutent.

Il exécute enfin une autre permutation des canifs avec l'aide d'un mouchoir emprunté.

MATERIEL :

Il suffit de trois canifs : un blanc, un rouge et un blanc/rouge.

Au début du tour, les canifs normaux sont au fond de la poche droite de la veste et le canif truqué se trouve dans cette même poche, dans la petite poche pour allumettes.

ROUTINE :

Première partie :

1 - Vous sortez le canif truqué de votre poche. Peu importe la couleur visible du public. Admettons que ce soit le côté blanc. Vous montrez le canif et vous effectuez le retournement classique et une apparition au petit doigt.

2 - Vous ouvrez le canif pour montrer qu'il est normal et bien affûté. Vous effectuez un retournement avec le lame ouverte. Vous le refermez.

3 - Vous exécutez une nouvelle apparition au petit doigt, puis, un changement de couleur. Vous montrez, par un retournement

classique, que le canif est rouge des deux côtés (?). Vous effectuez ensuite la "vuelta ultra-rapida". (N.D.L.R. : nous supposons connus le retournement classique et l'apparition au petit doigt ; nous donnerons une description de la "vuelta ultra-rapida" dans un prochain numéro pour ceux qui ne la connaissent pas).

4 - Vous prenez le canif en main droite et vous demandez au public : "Vous ne savez pas comment se fait le tour?". Vous introduisez la MD dans la poche de la veste, vous laissez dans la poche pour allumettes le canif truqué et vous sortez les deux canifs normaux en disant : "J'utilise en fait deux canifs", Pour le public, vous vous êtes contenté de prendre dans votre poche le second canif.

5 - "Une fois que l'on connaît l'existence de deux canifs - dites-vous- le truc s'explique facilement Il suffit d'échanger les canifs". Vous vous adressez à un spectateur pour lui demander : "Vous, Monsieur, avez-vous remarqué l'échange ? Non ? Alors je vais vous le montrer pour que vous puissiez en faire autant lorsque vous rentrerez chez vous."

6 - Vous mettez ostensiblement le canif rouge dans la manche droite, en ajoutant que c'est la seule préparation. Vous montrez le canif blanc et vous effectuez quelques retournements et des apparitions au petit doigt comme au début du tour. Vous expliquez que, pendant que vous montrez le canif blanc, vous laissez tomber le bras droit pour que le canif rouge sorte de la manche. Vous faites bien remarquer au public que vous cachez le canif rouge dans la main.

7 - Vous rapprochez les deux mains, la MD recouvre la MG et fait semblant de frotter le canif blanc. Dans ce geste, elle dépose le canif rouge dans la MG et le canif blanc est envoyé dans la manche droite. Vous persuadez le public que ce n'est pas difficile et vous recommencez la manipulation. Vous avez gagné la confiance des spectateurs et préparé le terrain pour réaliser les deux effets de la seconde partie.

Seconde partie :

8 - L'explication fournie par le magicien satisfait toujours le public et relâche son attention. Il croit que le tour est fini. Il faut précisément profiter de cet instant pour plonger la main dans la poche droite de la veste et échanger le canif blanc contre le canif truqué. Cet échange passe inaperçu.

Vous avez maintenant dans les mains le canif rouge et le blanc (-rouge). Pour le public, il s'agit des deux canifs normaux précédemment utilisés.

A - Permutation entre les mains.

9 - Vous dites : "Une chose est curieuse : on peut recommencer le tour même quand on connaît l'explication". Vous placez le canif rouge sur les phalanges de la MG et vous montrez le canif blanc en effectuant quelques retournements.

Vous la posez, parallèlement au premier, sur la racine des doigts et vous ajoutez : "Un canif rouge et un autre blanc". Vous montrez les deux canifs avec l'index droit. (fig. 1).

10 - Vous fermez la MG et vous la retournez. A l'aide du pouce, vous faites sortir du poing le canif truqué côté rouge. (fig. 2) Simultanément vous annoncez : "Je prends l'un des canifs ; le rouge, par exemple". Vous le prenez avec la MD et vous effectuez un ou deux retournements pour montrer qu'il est bien rouge. Vous le laissez reposer sur les doigts droits et vous fermez la main. (Si vous ouvrez la main, le canif doit être blanc. (fig. 3)

11 - Vous avancez la MD vers le public en demandant : "Ce canif est..." Lorsque les spectateurs répondent rouge, vous ouvrez la main gauche et paraissez étonné : "Non, non, le rouge est ici ! Et ce canif est blanc" (dites-vous en ouvrant la MD). L'impact sur le public est considérable.

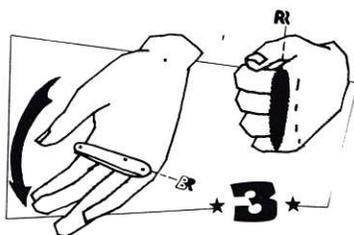


B - La passe au mouchoir :

12 - Vous empruntez un mouchoir. Vous placez le canif blanc (rouge) en travers de la main, à la



racine des doigts ; le canif rouge normal est posé parallèlement au premier, sur les doigts, à deux ou trois centimètres.



13 - Vous placez le mouchoir sur la MG, recouvrant les canifs et la main. Avec la MD, vous soulevez le bord du mouchoir situé à l'avant. Vous montrez une nouvelle fois les canifs en disant : "Un rouge et un blanc". Puis, vous recouvrez les canifs avec le mouchoir.

14 - Vous annoncez alors : "Je laisse sous le mouchoir le canif blanc et je prends le rouge pour le poser sur le mouchoir". En réalité vous sortez le canif truqué après l'avoir retourné sous le couvert du mouchoir. Vous le posez à la place qu'il occupait à même la main, c'est-à-dire à la racine des doigts gauches (fig. 4).

15 - "Le rouge est ici et le..." Sans terminer votre phrase, vous relevez l'avant du mouchoir. Le public s'attend à ce que vous ajoutiez : "...et le blanc est ici". En fait le mouchoir laisse apparaître le canif rouge sur les doigts. En même temps (et c'est ce qui est génial dans cette passe) le canif rouge (blanc) est retourné par le mouchoir que l'on soulève et que l'on ramène vers l'avant-bras ; le public ne remarque rien car il est surpris de voir le canif rouge sous le mouchoir. (fig. 5)

16 - Lorsque vous soulevez le mouchoir, vous vous étonnez : "Tiens ! Que s'est-il passé ? Le canif rouge est ici ?" Vous rabattez le mouchoir vers l'avant et vous laissez voir le canif maintenant blanc posé sur le tissu. La permutation produit un grand effet sur le public.

17 - Pour terminer élégamment la routine, vous saisissez le mouchoir par le bord droit et vous tirez horizontalement d'un coup sec. Les canifs restent sur la main. (fig. 6)

RESUME DE LA ROUTINE :

1 - Vous montrez le canif truqué et vous le faites changer de couleur.

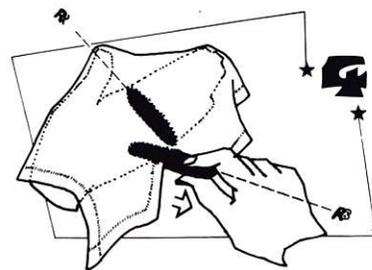
2 - Vous expliquez le tour ; vous procédez à l'échange de canif dans la poche de la veste.

3 - Vous expliquez le changement de couleur à l'aide de deux canifs normaux.

4 - Comme si le tour était fini, vous prenez le canif blanc et le mettez dans la poche pour l'échanger avec le canif truqué. Vous sortez ce dernier, face blanche visible.

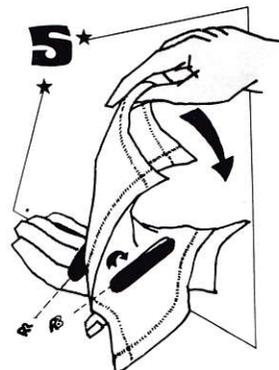
5 - Vous mettez les deux canifs

dans la main gauche. Vous refermez la main. Vous retirez du poing le canif truqué, face rouge visible. Vous le gardez en main droite et vous refermez les doigts.



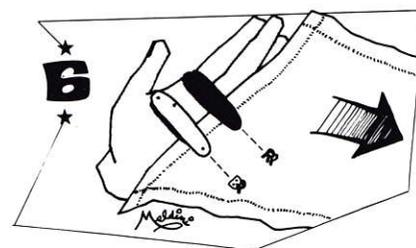
6 - Vous ouvrez la MG et montrez le canif rouge ; vous ouvrez la MD et montrez le blanc.

7 - Vous posez les deux canifs sur les doigts de la MG. Vous les recouvrez d'un mouchoir. Vous



sortez le canif truqué côté rouge visible, et vous le placez sur le mouchoir.

8 - En relevant le mouchoir, vous montrez que le canif rouge se trouve sur la main. En rabattant le



mouchoir, vous faites constater que le canif blanc se trouve maintenant au-dessus.

9 - Vous tirez le mouchoir et conservez les canifs.

Traduction Rémi VERLET

TOURS D'ARTS

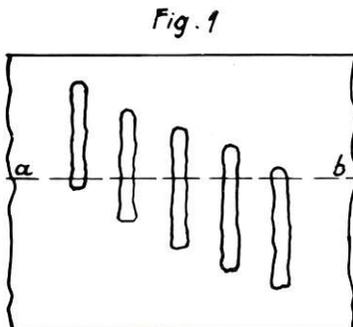
LE FANTÔME ÉVANQUI

Explication d'un "Paradoxe géométrique" par E. Deleau

Cette petite illusion est l'application d'un paradoxe géométrique dont le principe est très ancien. Il a été décrit dans un livre intitulé "Mathématique, Magie et Mystère" par M. Gardner (Editions Dunod). Le livre donne le nom du premier problémiste américain ayant inventé la première application de ce principe : Sam Lloyd en 1896 ; puis Théodore Dehand en 1907 y a apporté des variantes. Désirant posséder cette petite illusion, que je ne trouvais pas dans le commerce, j'entrepris de la fabriquer moi-même avec des personnages différents (de formes et de nombre) de ceux déjà décrits. J'ai choisi des fantômes enchaînés. Le dessin se compose de trois bandes assemblées, une inférieure de toute la longueur du dessin et deux bandes supérieures de longueurs différentes. Il y a donc deux assemblages possibles que nous avons donnés ci contre. Le premier assemblage comportant la bande la plus petite, en haut et à gauche, montre 16 fantômes ; quand on intervertit la position des deux bandes supérieures, la petite à droite, (deuxième assemblage) on ne compte plus que 15 fantômes.

Voici l'explication :

D'abord, traçons sur une bande de papier cinq silhouettes quelconques, à peu près semblables, de hauteurs diverses et disposées à des niveaux différents (fig. 1). Il faut, avant tout, que leur espacement soit exactement semblable.

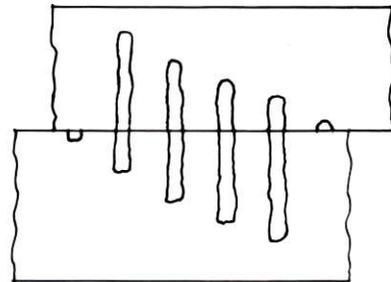


Traçons une ligne droite a b, qui divise toutes les silhouettes en deux parties (inégaux forcément). Coupons le papier suivant la ligne a b et faisons glisser la bande

supérieure vers la droite jusqu'à ce que le haut de la première silhouette se raccorde avec le bas de la deuxième.

On obtient alors l'assemblage fig. 2, sur lequel il ne reste plus que quatre silhouettes complètes, plus deux petits bouts, à gauche et à droite. Pour que l'illusion soit parfaite il faut donc éliminer ces deux détails.

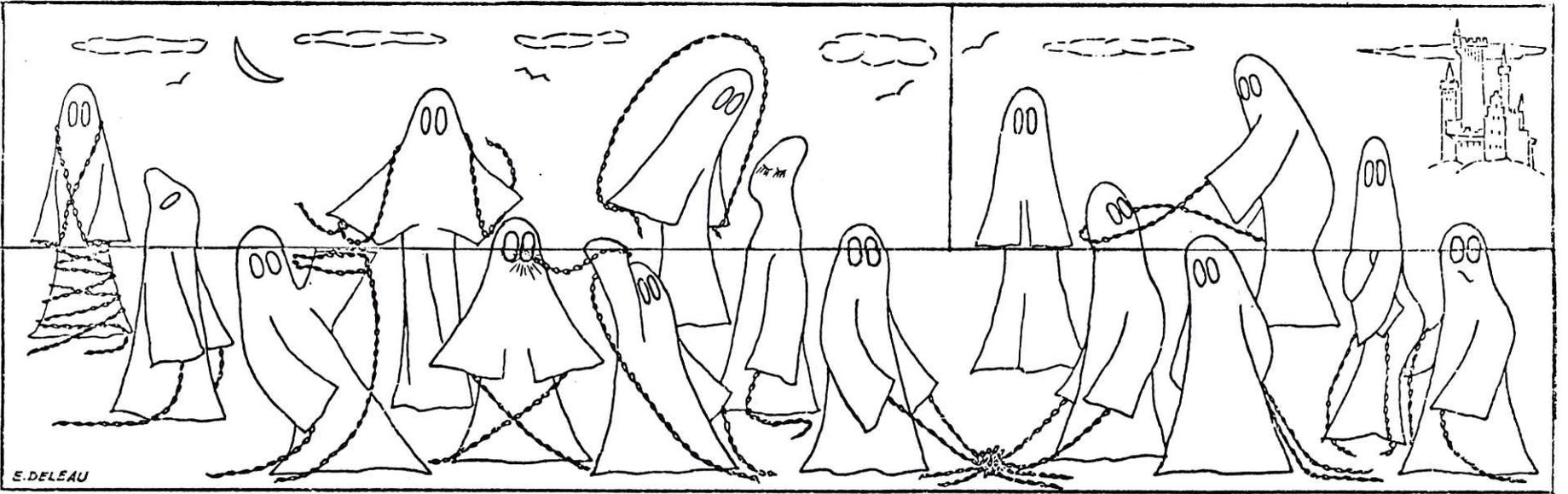
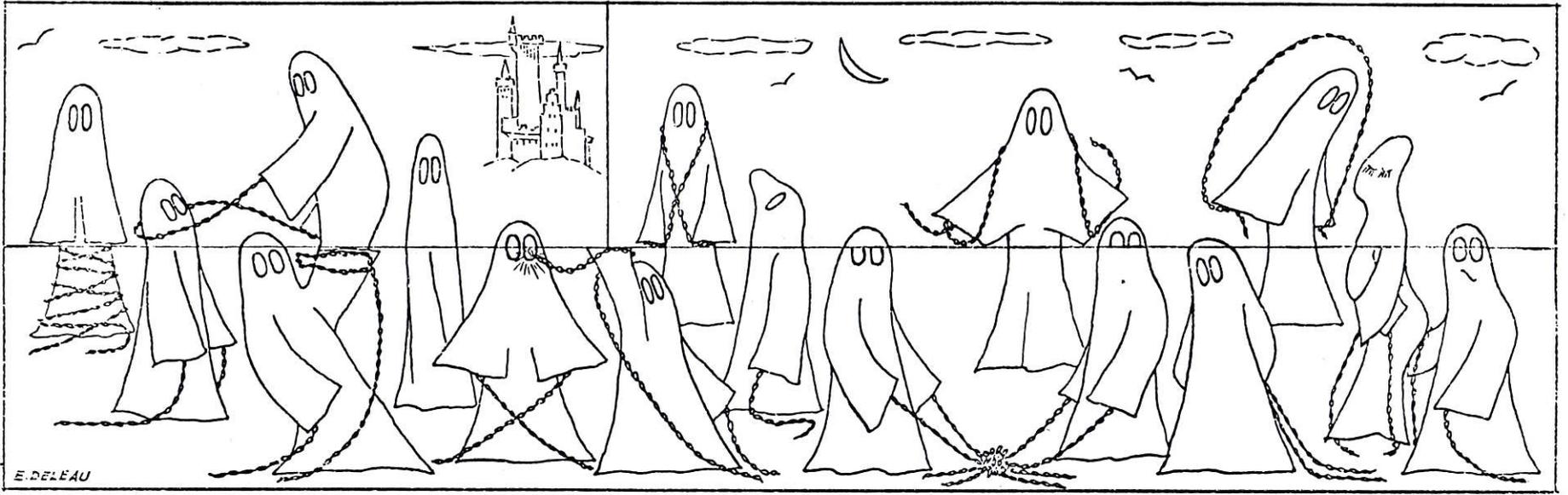
Fig. 2



Voici comment on a procédé pour les fantômes :

Ici il s'agit de dissimuler un sommet de crâne et le bas d'un drap. Le 6ème fantôme à partir de la gauche (compté sur la bande inférieure) a une manche levée en l'air. Cette manche est coupée droite dans le 1er assemblage, et elle est arrondie dans le 2ème assemblage. C'est le sommet d'un crâne qui complète la manche et qui est donc éliminé comme crâne. Le 3ème fantôme, en haut dans le 1er assemblage, a le bas de son drap caché par la manche de celui du dessous. Bien que l'on compte 16 fantômes sur cet assemblage, il n'y a en réalité que 15 bas de draps. Mais le spectateur n'y prête pas attention, puisqu'il ne sait pas encore ce qu'on va lui montrer.

Dans le 2ème assemblage, ce fantôme est entier comme tous les autres. Donc, dans ce cas, le camouflage a été fait à l'avance, comme si, en reprenant l'exemple des figures 1 et 2, on avait tout simplement omis de tracer le bas de la première silhouette sous la ligne a b. Il n'apparaîtra donc pas dans la fig. 2. Dans le dessin des fantômes il n'est pas dessiné, mais supposé caché par une manche ; il est donc censé exister pour le spectateur.



LEVITATION D'UN LAPIN SUR UNE PLANCHE

MATERIEL :

Vous aurez besoin d'un lapin, de deux verres normaux pour servir de socle à la planche et faciliter la prise (Fig. 1). La planche sur laquelle repose le

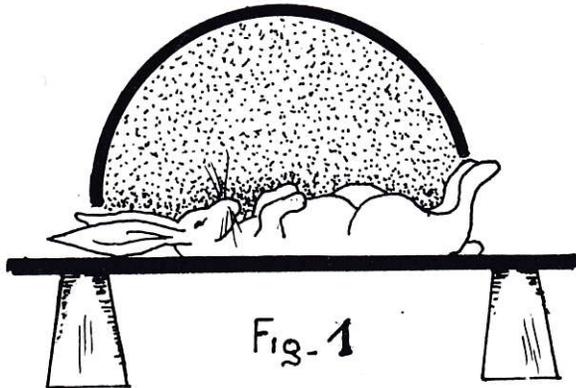


Fig-1

lapin doit avoir une épaisseur de trois centimètres afin qu'on puisse y profiler une encoche en forme de

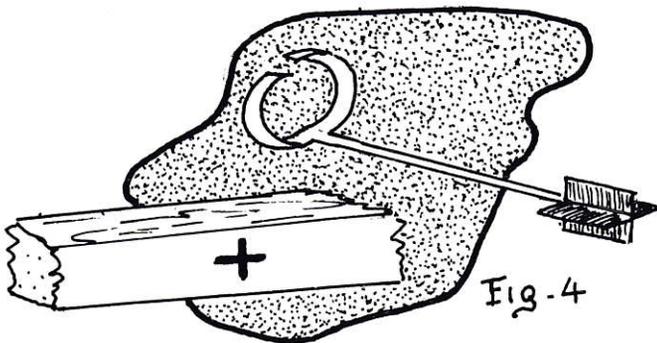


Fig-4

croix devant avoir quatre ou cinq centimètres de profondeur (fig. 4). Vous avez également besoin d'un "gimmick" composé d'une tige qui se fixe au bras à

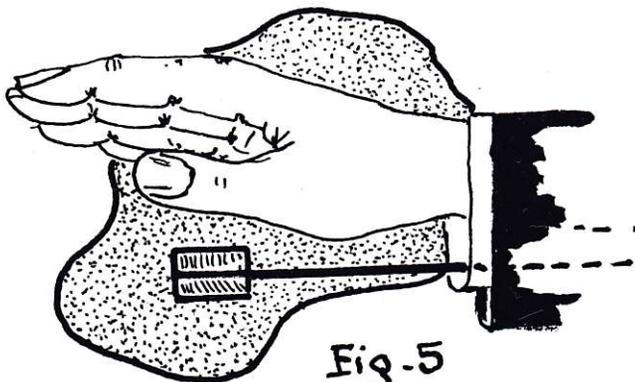


Fig-5

l'aide d'un large anneau et dont une extrémité est profilée en croix (fig. 4). Cette extrémité est destinée à pénétrer dans l'encoche de la planche ; le profil en croix maintient la planche à l'horizontale.

PRESENTATION :

Au moment où vous présentez le tour, vous sortez en partie le "gimmick" (fig. 5) et vous vous

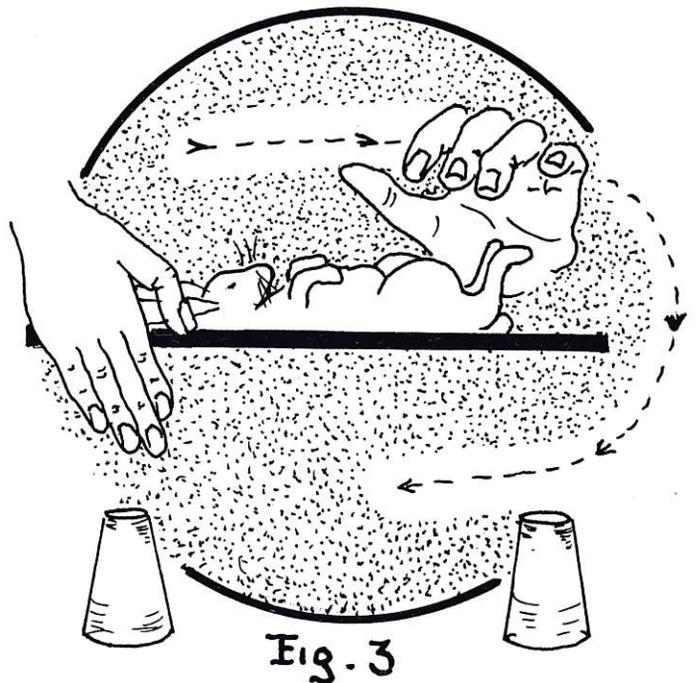


Fig-3

approchez du lapin. Vous l'hypnotisez avec les mouvements d'usage. Le geste d'introduire le "gimmick" dans l'encoche de la planche passe inaperçu (fig. 3).

La planche et le lapin peuvent être soulevés. (3).

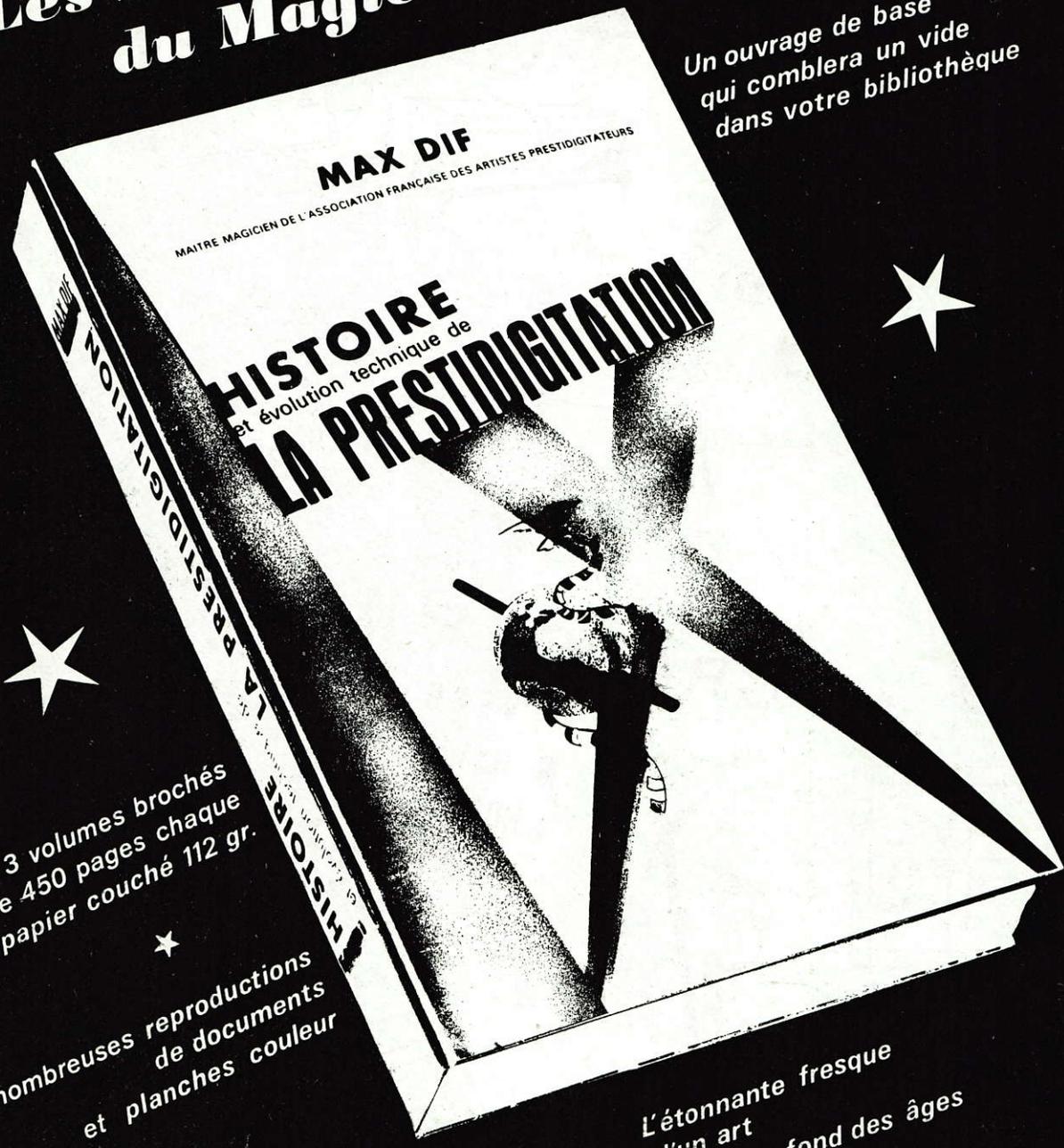
Pour finir, prendre le lapin de la main qui détient le "gimmick". L'animal masquera la tige. Vous le tendrez à un assistant qui s'emparera en même temps de la tige ; vous pouvez également le déposer dans sa cage et abandonner derrière elle le "gimmick".

Vous montrez la planche de tous côtés en ayant soin de masquer l'encoche avec deux doigts.

Traduit et adapté de "GENII"
par Remi VERLET.

★
**Les belles Etreannes
du Magicien**

Un ouvrage de base
qui comblera un vide
dans votre bibliothèque



★
3 volumes brochés
de 450 pages chaque
sur papier couché 112 gr.

★
nombreuses reproductions
de documents
et planches couleur

L'étonnante fresque
d'un art
venu du fond des âges

MAX DIF, 19, rue de Texonnières - C.C.P. 1020 - 21 LIMOGES

Les 16 fascicules ont actuellement parus

En vente également chez Michel HATTE (successeur) "Mayette Magie Moderne" 8, rue des Carmes, Paris (5^e)



50 GRANDES ILLUSIONS

R. VENO
M. HATTE
J. HODGES

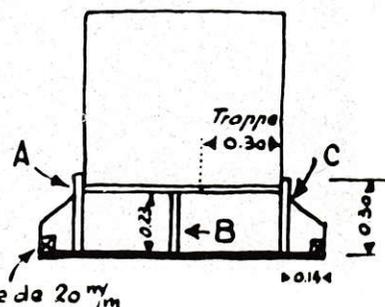
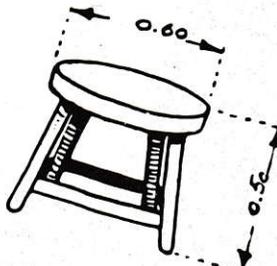
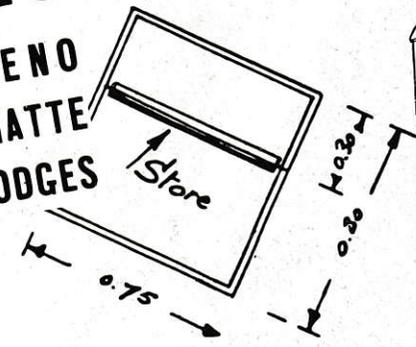
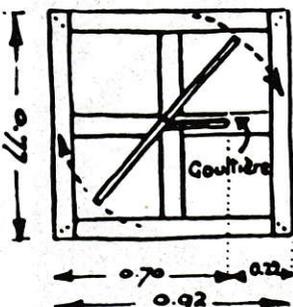


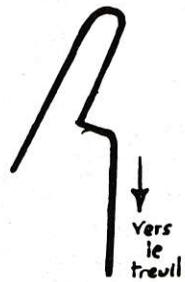


Fig. 1

LEVITATIONS
ET
SUSPENSIONS
DANS
L'ESPACE



Fig. 2



Vers le treuil

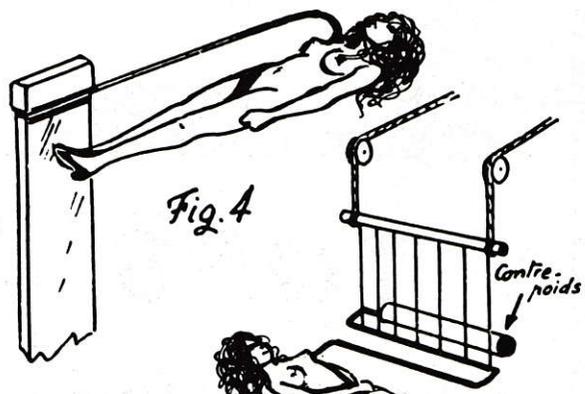


Fig. 4



Fig. 5

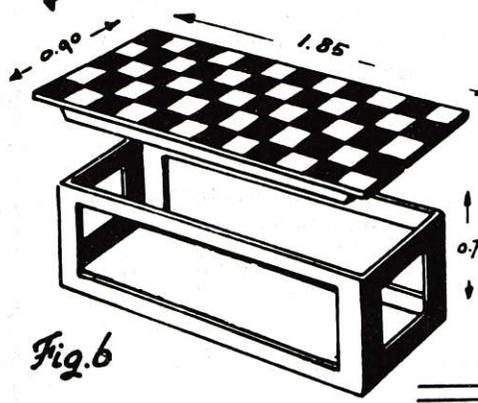


Fig. 6

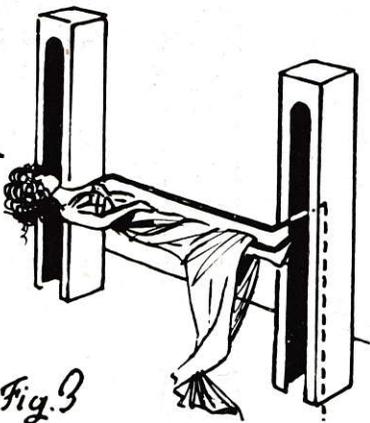


Fig. 7

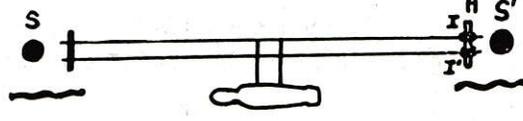


Fig. 8

Passage du cerceau

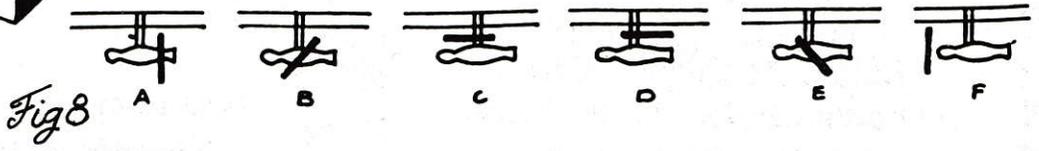
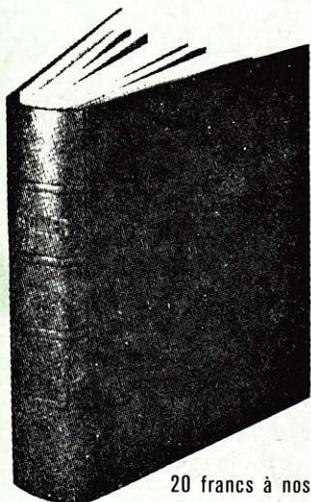


Fig. 9



RELIURE

Conservez votre
**JOURNAL DE LA
PRESTIDIGATION**

Reliure pleine toile rouge
à tringles amovibles

Dos rond avec titre or
Ouverture parfaite

Prix : 22 francs franco

20 francs à nos réunions 163, rue St-Honoré - Paris 1^{er}

Les "PETITS LIVRES ROUGES" du Jour-
nal de la Prestidigation

**LA VENTRILOQUIE (1)
LES ÉVENTAILS DE CARTES (2)**

(1) 25,00 F — (2) 20,00 F
+ 3,00 F frais d'envoi

DIAPPOSITIVES EXPOSITION " HÔTEL DE SENS "

10 photos - Série A 15 F.
10 photos - Série B 15 F.

+ frais de port : 3 F.

Pour compléter votre collection

**12 numéros anciens du Journal de la
Prestidigation**

Pour 60,00 F.

UNE SEULE ADRESSE

Ecrire R. CHALET

20, rue Nélaton PARIS 15^{ème}

TOPS

Magazine Of Magic

SUBSCRIBE TODAY—

75c per copy—\$7.00 Yearly
2 Years \$13.00—3 Years \$18.00

TOPS MAGAZINE

**ABBOTT'S
MAGIC COMPANY**
Colon, Michigan 49040
(Abbott's Catalog No. 20-\$2.00)
(Outside U.S. add 50¢ additional)

en direct
des INDES

pays du mystère

SWAMI

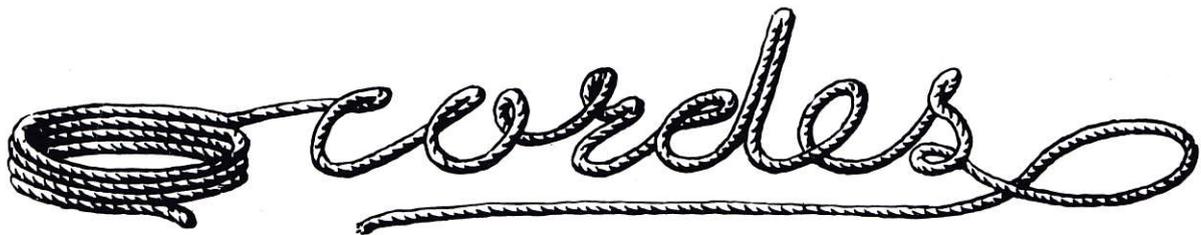
revue mensuelle remplie de
magie exotique publiée par
Sam Dalal (en langue Anglaise).

le volume I comprend 51 ef-
fets décrits par 29 créateurs
internationaux.

PRIX : £ 2.

Souscription pour 1 année : £ 2.
(expédié par avion)

M/S Ramdev et Sons (P) Ltd
P.O. Box 858 - CALCUTTA - Indes
(par mandat international).



ALLIANCE, CORDONNET ET FOULARD

Un joli tour de MAGIE de TABLE qui ne nécessite pas un grand matériel et facile à réaliser.

EFFET.

Un cordon de soie est posé sur la table et bien tendu. Un foulard est posé sur le cordon dont les deux extrémités dépassent et restent visibles. L'on emprunte une alliance à un spectateur ou mieux, une chevalière cachet, ce qui exclut toute idée d'échange.

On la glisse des deux mains sous le foulard quelques secondes. On écarte le foulard et la chevalière est traversée par le cordon, bien que les spectateurs en aient toujours surveillé les deux extrémités.

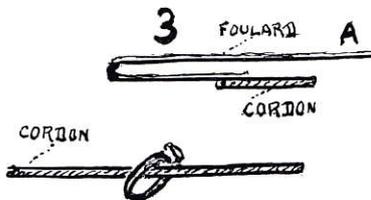
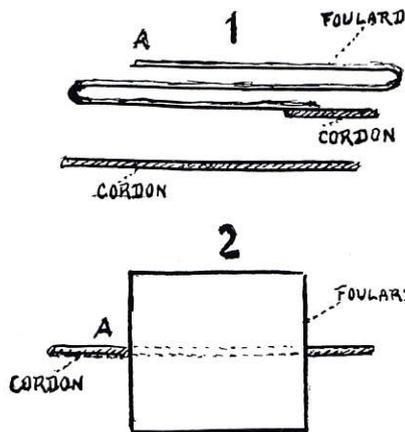
EXPLICATION :

Le secret se trouve dans le foulard. Au milieu de l'un des côtés est cousu un morceau de cordon de 4 cm environ de la même sorte que celui qui sera employé pour l'expérience.

Après avoir étendu le cordon sur la table le magicien prend dans sa poche le foulard, qui a été plié auparavant de façon à pouvoir le poser sur le cordon comme le montre la Fig. 1.

Le foulard doit être posé de façon à ce que l'extrémité droite

du cordon posé sur la table ne soit pas visible. L'on prend à présent le côté A du foulard avec les deux mains et on l'étend sur le cordon vers la gauche.



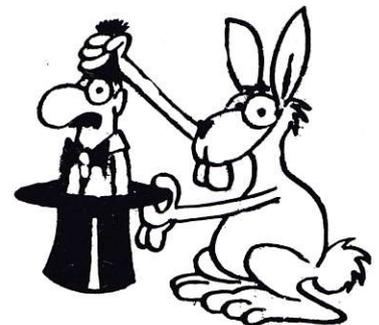
Le spectateur voit à présent les deux extrémités du cordon qui dépassent du foulard (fig. 2). Ce que le spectateur voit à droite est en réalité le morceau de cordon cousu au foulard.

Lorsqu'on sort le foulard de la poche, il faut le prendre de façon à ce que le petit morceau de cordon ne soit pas visible.

La suite est très claire : sous le couvert du foulard, on glisse le cordon à travers la chevalière ou l'alliance. L'on prend tout de suite le côté A du foulard que l'on déplace vers la droite et les spectateurs voient l'alliance qui est traversée par le cordon.

L'on donne le cordon et l'alliance à visiter, tandis qu'on ramasse le foulard que l'on glisse dans la poche.

Extrait de "Magische Welt"
Traduction Dalriss



Sans légende.
(DuBoufflon)



REMINISCENCE DU CONGRES DE MONTE-CARLO

Transposition de pièces d'argent et de cuivre avec deux foulards

de MIKE SKINNER

EFFET :

Deux foulards sont montrés. Dans l'un, sont enveloppées 3 pièces d'argent ; dans l'autre, 3 pièces de cuivre.

Les pièces changent de main.

Les pièces changent de place.

MATERIEL :

Deux foulards, un clair pour les pièces d'argent et un foncé pour les pièces de cuivre.

Trois pièces d'argent. Six pièces de cuivre (de l'équivalence de nos pièces de 1 Fr et de 0 F,20)

EXECUTION - PRESENTATION :

Dans le texte, M.D, main droite ; M.G, main gauche.

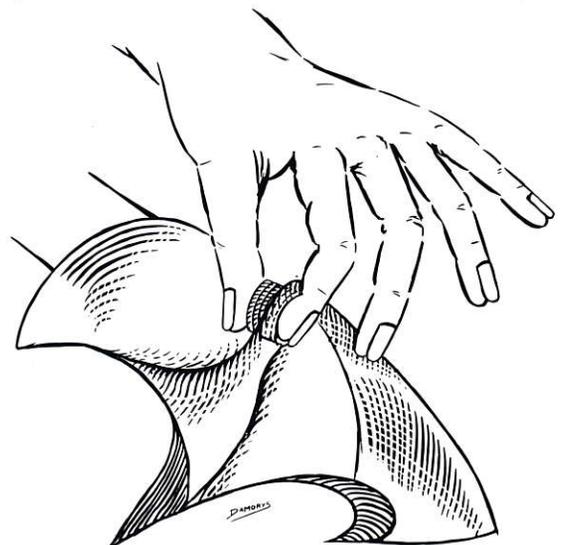
Trois pièces de cuivre sont, au début, à l'empalmage des doigts de la M.D. ignorées des spectateurs.

Le premier foulard clair est montré, puis étalé sur la M.D, un des grands angle repose sur l'avant bras. Les trois pièces d'argent sont placées au centre du foulard, au-dessus des trois pièces de cuivre qui sont empalmées aux doigts, en dessous, dans la M.D.

C'est ici qu'intervient un change ingénieux, facile à exécuter, une fois bien compris et assimilé.

Le bout du pouce de la M.G vient se poser sur les pièces d'argent rassemblées en une petite pile de trois, l'extrémité de l'index vient se placer devant

les pièces d'argent et contre le foulard ; en se repliant vers le pouce, il entraîne une portion de foulard et la ramène au **DESSOUS** des pièces de cuivre, ce qui vient former une petite poche dans laquelle celles-ci sont retenues à l'**INTERIEUR** du foulard, les extrémités du pouce et de l'index se rejoignent en se redressant : les pièces d'argent restent à l'**EXTERIEUR** maintenues par le pouce contre le foulard. On élève la M.G pour dégager le foulard et l'on vient poser sur les doigts de la M.D la partie du foulard où sont pincées les pièces



d'argent, qui viennent remplacer les pièces de cuivre à l'empalmage des doigts. La M.G se retire vers les extrémités qui pendent au devant des doigts allongés de la M.D - qui a toujours les trois

pièces d'argent à l'empalme des doigts - vient reprendre le foulard que l'on présente suspendu aux bouts des doigts, comme un petit sac, en faisant entendre le tintement des pièces à l'intérieur en venant le faire sauter par petites secousses sur la paume de la M.G ouverte.

Avec les pièces d'argent à l'empalme, la même opération est répétée pour les pièces de cuivre avec le deuxième foulard.

Le premier foulard est alors déposé sur la table à gauche de l'opérateur, les pointes en avant.

Même présentation pour le second foulard.

Il ne reste plus qu'à ramener les angles pour montrer tour à tour les pièces de cuivre et celles d'argent qui ont permuté de place.

N.P - On peut avoir au début les pièces de cuivre empalmées en M.G suivant la facilité de chacun, les mouvements sont identiques.

Il va de soi que l'on pourrait confier les foulards contenant les pièces à deux spectateurs au lieu de les déposer sur la table.

Pour se débarasser des pièces de cuivre gardées à l'empalme, un bon moyen : lorsqu'on ramène l'angle du premier foulard en arrière pour découvrir les pièces, est de les abandonner dessous. On a alors les mains vides pour la suite. En rassemblant pièces et foulards, il est facile de les reprendre.

Paul ANTOINE (Paul ALSSY)

CONGRÈS

15 et 16 février 1975

CONGRÈS MAGIQUE BELGE et 25^{ème} anniversaire du BELGIUM RING.

Gala... Concours... Foire aux trucs, auront lieu à la salle 44 à Bruxelles.

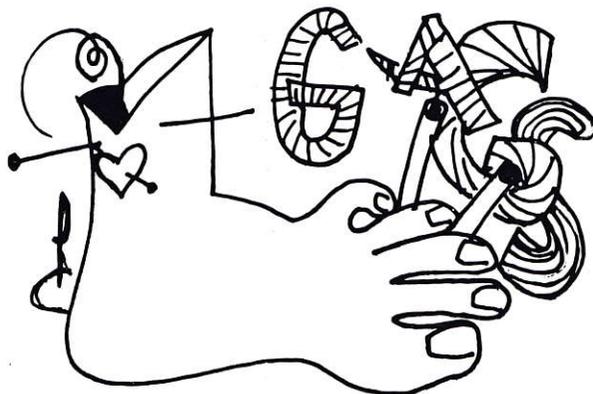
Tous renseignements à :

KLINGSOR,

12, rue des Chartreux Bruxelles.

Le Président, les Vices Présidents, le Secrétaire Général, le Trésorier, le Comité de Rédaction du Journal, les Membres du Conseil National présentent leurs meilleurs vœux les plus sincères à l'occasion de la naissance de la nouvelle année.

Le Président de l'A.F.A.P., le Secrétaire Général, le Trésorier, le Comité de Rédaction du Journal, les Membres du Conseil National adressent leurs meilleurs vœux aux Membres de l'A.F.A.P. et s'excusent de ne pouvoir répondre à toutes les cartes de vœux.



UN GAG D'OUVERTURE

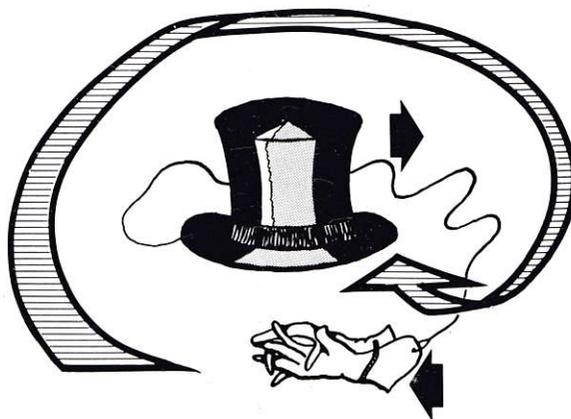
par Wayne Rogers

Magigram Juillet 1971

EFFET :

Le magicien entre avec son chapeau haut de forme et ses gants.

Il mime le geste de lancer ses gants pour les rattraper dans son chapeau. Les gants sont alors lancés au-dessus à environ 60 cm. Juste au moment où les gants redescendent, le magicien écarte son chapeau sur le côté - les gants tombent,

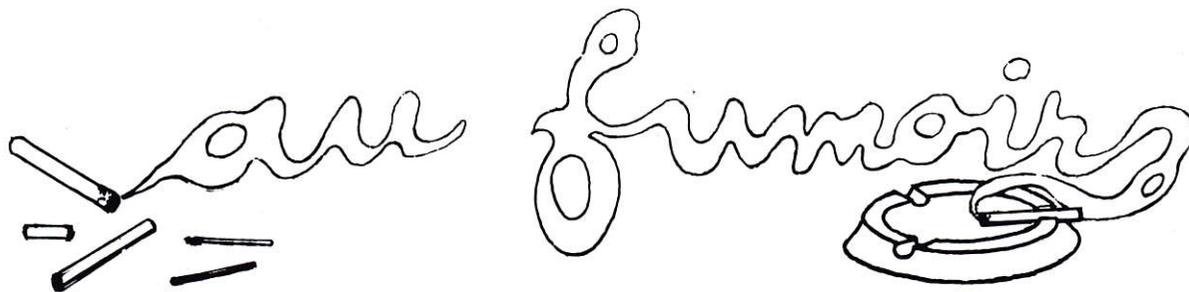


font un demi cercle sous le chapeau et remontent de l'autre côté pour tomber dans le chapeau. Le magicien le refait une seconde fois et continue.

LE SECRET :

Les gants sont attachés au chapeau avec un long fil noir. Tout ce que vous avez à faire est de lancer les gants en l'air et le truc marche tout seul.

Le mouvement du chapeau donne le balancement nécessaire pour faire faire aux gants le demi cercle autour du chapeau. Le fil est suffisamment long pour pouvoir faire une révolution complète avant de tomber dans le chapeau.



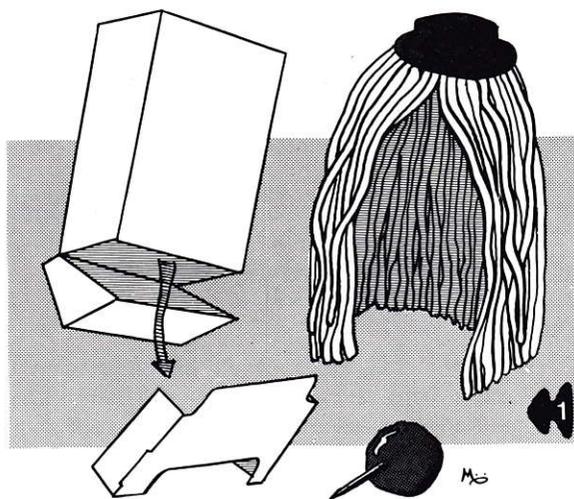
Le paquet de cigarettes qui discute

Vous êtes ventriloque ? Débutant seulement ? Tant mieux ! Ce petit bidule va certainement vous intéresser.

Au cours d'un repas de famille ou d'une soirée entre amis, vous sortez votre paquet de cigarettes de votre poche et, avec beaucoup d'impolitesse, vous servez le premier. Mais votre égoïsme sera puni car le paquet ne contient rien de fumable. En effet, vous n'en sortez qu'un paquet de filasse, une capsule de plastique et une boule de coton... Mais en retournant le paquet dont vous aviez jusqu'ici caché une partie (avec votre adresse coutumière), on peut voir une face de clown brillamment maquillée. La filasse devient perruque, la capsule devient chapeau et la petite boule se transforme en appendice nasal peu discret, bref un beau pif !

Et voilà ! La boîte de cigarettes est devenue la tête d'un petit bonhomme chahuteur, qui réclame des "cibiches" aux messieurs, fait des propositions inconvenantes aux dames, etc...etc...

pour vos manipulations d'entraînement. Enlevez également la partie sur laquelle se rabat le couvercle (figure 1).



Pour réaliser ce mini-mannequin, achetez un paquet de cigarettes, en carton, s'ouvrant sur un petit côté par un couvercle "à bascule". Enlevez les cigarettes et utilisez-les

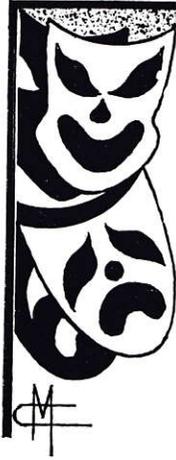
Fabriquez une longue perruque de laine munie d'un chapeau de plastique (toujours figure 1) et un nez rouge avec une boule de coton traversée par une épingle (encore figure 1).

Avec du papier à dessin et des stylo-feutre, dessinez une magnifique tête d'Auguste que vous collerez sur le devant du paquet, en faisant coïncider la bouche et la fente du couvercle.

En tenant la boîte d'une main, le petit doigt sous le couvercle, on peut actionner la mâchoire du clown et réaliser ainsi les effets les plus simples de ventriloquie (figure 2).

De toute façon, voici une utilisation des paquets de cigarettes beaucoup moins dangereuse pour votre santé que l'utilisation habituelle de leur contenu...

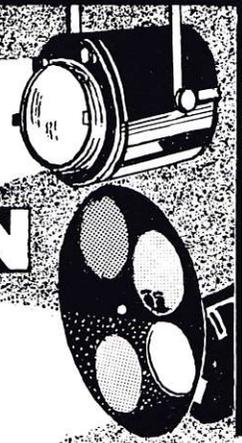
D'après G. Harvey ("Magigram")
Adaptation de MELDINI



SCÈNE ET PRÉSENTATION

L'Art de la Scène
pour un illusionniste

un petit cours de J.V. ASTOR



Cher lecteur ! D'après ce que nous avons écrit jusqu'ici, vous pouvez facilement admettre, que l'art du comédien (et, à un certain degré, celui de l'illusionniste aussi) est de la psychologie pure. Chaque attitude sur la scène doit influencer le spectateur et faire naître une certaine illusion. Aujourd'hui, nous allons faire un pas de plus dans l'étude de ce joli domaine qui, je l'espère, nous guidera vers une meilleure connaissance de la psychologie en illusion.

LE SALUT.

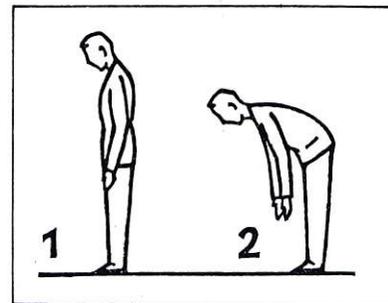
Nous avons déjà beaucoup appris et nous pouvons sans souci monter sur scène. Nous savons comment on fait les premiers pas, un amical sourire aux lèvres. Nous allons, avec les pas de scène, jusqu'au milieu du plateau. Notre regard parcourt la salle. Jusqu'à l'arrivée au milieu de la scène nous regardons toute la salle, pas seulement les spectateurs, mais nous apprécions, pour ainsi dire, la salle, comme avec un projecteur. Ainsi chaque personne présente se sent personnellement considérée et nous avons immédiatement le contact avec tous les spectateurs, ce qui est important, comme chacun s'en doute. Entre temps, nous avons gagné le milieu et nous sommes "souriant" en face du public. Comme nous prenons à cœur ce que nous avons déjà appris, le public est gagné et nous accueille par des applaudissements.

Que l'on nous applaudisse ou pas, nous faisons un salut, car nous devons saluer le public. C'est également le seul cas où nous devons nous incliner sans que les applaudissements aient précédé.

Mais comment fait-on ce salut ?

C'est une question à laquelle il est malheureusement difficile de répondre clairement. Il y a d'aussi nombreuses manières de saluer qu'il y a d'artistes.

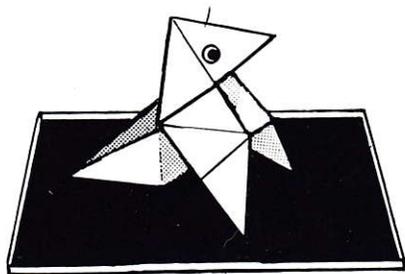
Chacun le fait à sa façon, suivant son tempérament. Ce que l'on peut dire ici est encore négatif : comment on ne doit pas faire ce salut. Observez, s'il vous plait, les dessins I et 2.



Les deux attitudes sont fausses. L'artiste du dessin 1 penche seulement la tête, ce qui donne une attitude arrogante et prétentieuse. Le deuxième se courbe trop, comme un laquais devant son maître. La bonne révérence de scène se trouve à peu près entre les deux exemples, elle n'est ni trop faible ni trop marquée. Elle n'est ni fanfaronne ni servile mais polie. Etudiez très exactement le salut des bons comédiens. S'il y a de nombreux applaudissements, faites ceci : regardez d'abord d'un côté, faites un léger salut, recommencez de l'autre côté et finalement un salut plus marqué de face. Ainsi vous montrez votre reconnaissance pour les encouragements reçus que vous rendez aux spectateurs. Ceux-ci pensent alors : voici un homme poli qui nous a prouvé ses grandes capacités et qui mérite nos encouragements. Il est reconnaissant, c'est vraiment un homme agréable. Ils applaudissent encore plus.

(à suivre)

Traduit de « Magische Welt »,
par DALRISS.
adaptation G. UNAL de CAPDENAC.



PAPIERS

LES PAPIERS CHANGÉS EN BILLETS

par Fred KAPS

Dans le numéro qu'il présente actuellement, Fred KAPS compte six morceaux de papier. Instantanément, les morceaux de papier se changent en six dollars qu'il montre aussitôt recto-verso. Finalement, les dollars redeviennent de vulgaires papiers.

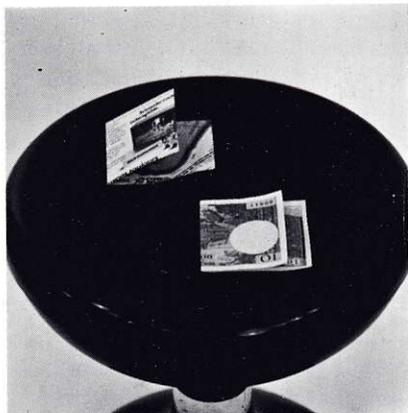


photo 1

Ce tour produit beaucoup d'effet sur le public, car la transformation est

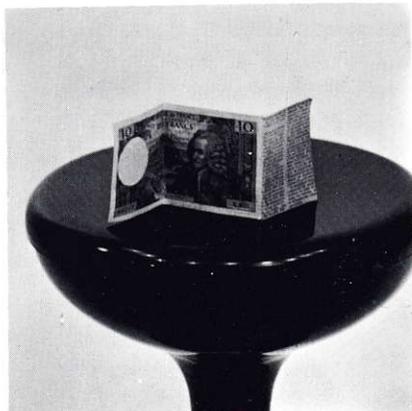


photo 2

extrêmement rapide et sans bavure. Fred KAPS a expliqué le tour au cours de sa conférence.

Richard ROSS a repris ce tour et l'a inclus dans le numéro avec lequel il s'est



photo 3



photo 4

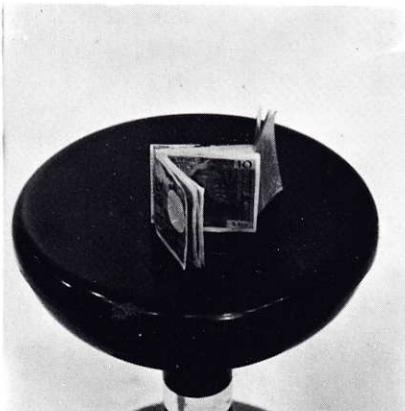


photo 5

vu décerner, pour la deuxième fois, le Grand Prix International.

PREPARATION :

- prendre 6 billets de dix francs ;
- découper six morceaux de papier de la dimension exacte des billets ; le papier



photo 6

doit être de bonne qualité ; les pages glacées des réclames en couleur des



photo 7

hebdomadaires conviennent parfaitement ;

- plier les billets et les papiers en deux, mais pas tout à fait au milieu : le décalage doit être d'un centimètre environ (photo 1) ;
- roder le pli des billets et des papiers ;

- prendre un papier et un billet et les coller tête-bêche comme indiqué sur la photo 2; le pliage n'étant pas situé au milieu, le papier et le billet seront encollés sur la partie constituée par le



photo 8

rectangle le plus grand, le rectangle le plus petit restant libre.

- poser les cinq autres billets sur le billet collé au papier (photo 3) et replier le tout;

- poser les cinq papiers sur le morceau de papier juxtaposé au billet (photo 4); la photo 5 montre clairement le montage terminé: d'un côté, sont pliés les billets, et de l'autre, les papiers. Le tout est introduit dans le portefeuille.

PRESENTATION

1) - Sortir du portefeuille les papiers, en prenant garde de ne pas montrer les billets repliés derrière.

2) - Compter un à un les papiers, en faisant d'abord passer en main droite le papier truqué et les billets (photo 6) et, ensuite, les autres papiers; ceux-ci seront placés un à un devant le papier truqué et seront montrés recto-verso (photo 7) au fur et à mesure qu'il seront passés en main droite.

3) - Egaliser les papiers et les placer en main gauche comme décrit en photo 8:



photo 9

les billets doivent être tenus dans la fourche du pouce et la partie supérieure des papiers doit rester libre devant les doigts gauches.

4) - La main droite vient alors saisir l'arête du pli et retourne le paquet d'un geste rapide. Les billets se déplient instantanément et les papiers se trouvent repliés et cachés dans la fourche du pouce gauche (photo 9).

5) - Procéder au comptage des billets (photo 10) en faisant d'abord passer le billet truqué et en montrant les autres, un à un, comme décrit plus haut. On peut placer un à un les billets en éventail au-dessus des papiers repliés.

Il est alors possible de montrer l'éventail recto-verso en retournant la main car les papiers sont parfaitement cachés.

6) - L'éventail est refermé et les billets sont replacés dans le portefeuille.

7) - Il est également possible de transformer les billets en papier: il suffit de recompter les billets pour faire passer les papiers au-dessus du paquet et de saisir comme indiqué plus haut l'arête du



photo 10

paquet pour faire réapparaître les morceaux de papier.

Rémi VERLET
Photos Serge BOURDIN

Abracadabra

La seule revue magique
"hebdomadaire"

- en Anglais, 20 pages imprimées chaque semaine depuis maintenant 27 ans.
- Envoyez nom et adresse pour recevoir 1 exemplaire.

Les 52 numéros (1 an) - 6,25 livres

GOODLIFFE

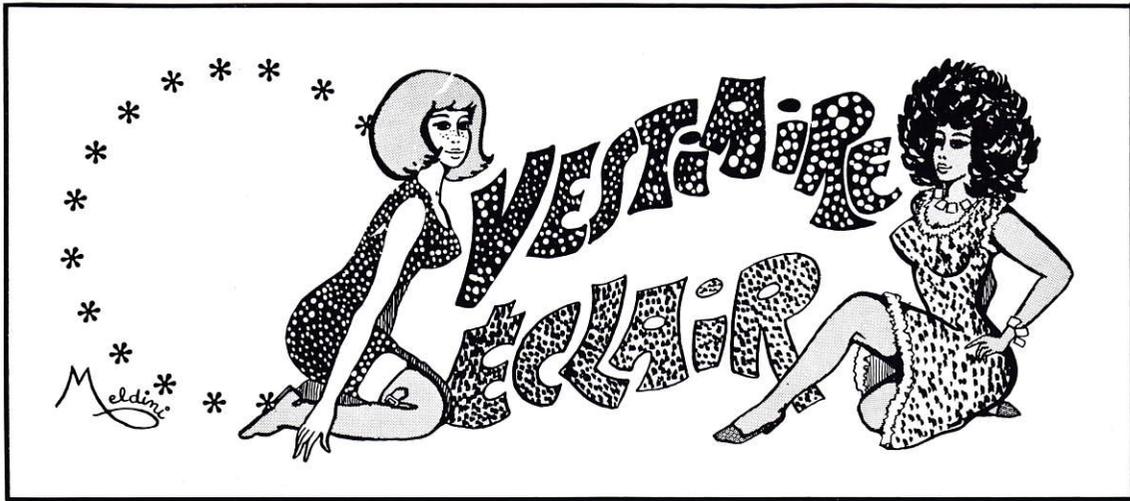
Arden Forest Estate
ALCESTER
(WARWICKSHIRE)
(Angleterre)



MAINTENANT DANS SA 36^e ANNÉE
44 pages ou plus chaque mois

Toutes les dernières nouvelles
et nouveautés en provenance
des États-Unis, et du Monde entier
Souscription pour 1 année (12 n^{os})
8 dollars U.S.

Écrire directement à :
Genii : P.O. Bosc 36068
LOS ANGELES
(California 90036)
USA



A LA COUR DU ROI LOUIS

par Meldini

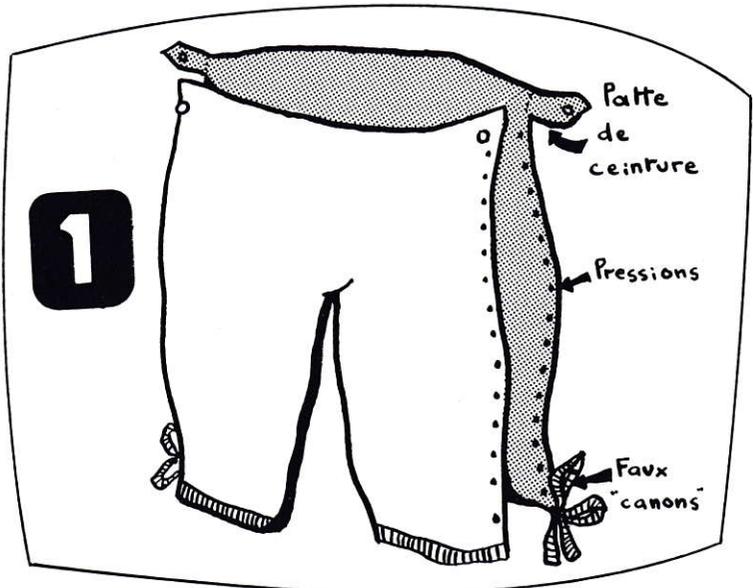
Pour rester dans la même simplicité technique que lorsque nous parlions de Merlin (1), nous allons envisager le cas d'un illusionniste opérant vêtu en "petit marquis".. Les tours réussis par Pinetti sont

article dont la conformation gêne beaucoup la rapidité de l'habillage. Je veux parler du pantalon.

Essayez de changer de pantalon en moins de 5 secondes et vous comprendrez la complexité du problème !... Heureusement, notre marquis ne porte pas de pantalon, mais une culotte. Nuance importante.

chatoyante et ses bas blancs qui le feront passer pour un faquin.

Le clavecin égrène son menuet pendant que l'artiste précieux montre au public un énorme boule, rutilante de strass, posée sur un guéridon. Avec soin, il la recouvre d'une voile mais... soudain le clavecin se tait. Les violons le remplacent... jouant "Le Beau



toujours du goût du public. La carte clouée au mur, le sac à l'œuf, la montre brisée, etc... forment un programme attrayant. Il suffira pourtant au courtisan-physicien de se cacher quelques secondes pour apparaître en illusionniste moderne.

Bien sûr, la pose rapide de la jaquette est relativement facile. Mais il y a une difficulté. Depuis de nombreux siècles en effet, le vêtement masculin comporte un

Mais voyons-le en scène :

C'est sur un air de clavecin qu'il fait apparaître les cartes et transforme sa canne en un foulard vapoureux qu'il multiplie avec élégance. Ah ! l'élégance ! Mais il en déborde, avec sa magnifique jaquette ouverte sur gilet assorti et jabot de dentelle fort précieuse. Et ce ne sont pas sa culotte

Danube Bleu"

Surpris par cet anachronisme, le petit marquis s'arrête, se réfugie dans les coulisses et reparait... au bout de 5 secondes. Il est vêtu d'un habit tel qu'en portait Johann Strauss.

Les oh ! de surprise et les applaudissements couvrent un instant la célèbre

mélodie. Puis, le spectacle continue... et la boule évolue, et valse sous le foulard, gracieuse et aérienne.

Rendons-nous maintenant chez l'habileuse

Comme vous le pensez, les véritables auteurs de ce tour de magie sont la couturière et l'habilleuse.

Cela a commencé dans un livre. Un livre d'images, où il a fallu choisir le costume historique. Et là, faites très attention ! Par pitié, ne mélangez pas les styles. Si, au premier coup d'œil, on ne remarque pas que vous portez une jaquette à la prussienne, un gilet Louis XV et des culottes Louis XVI, soyez sûr que l'ensemble n'aura pas bonne mine. Respectez l'histoire et votre vêtement aura cette harmonie dont s'inquiétaient tant les petits maîtres.

L'habit de style XIX^{ème} sera de couleur foncée, pas obligatoirement noir, Violet, marron ou vert conviennent parfaitement. Par contre, l'habit XVII sera de couleur vive.

La culotte en sera l'élément le plus truqué. Elle se porte sur le pantalon XIX retroussé audessus du genou (retroussé en accordéon et non replié). Elle se fixe sur les côtés par une bande de boutons-pressions ou par du Velcro (Figure 1). Deux pattes au niveau de la ceinture lui assurent, une meilleure tenue.

Des rubans cousus sur cette culotte, avec de faux-nœuds froufrouants semblent maintenir les bas blancs, qui tiennent, bien sûr, par une bordure élastique (parfaitement ignoré à l'époque...).

La jaquette ressemble par sa fermeture à une blouse de chirurgien. Elle est fendue dans le dos et cette ouverture est munie de pressions ou de Velcro (Figure 2). Le rabat de dentelle et le gilet sont aussi faux que les manchettes et, comme elles, fixées sur la jaquette (Figure 3). (A ce sujet, prévoyez des attaches permettant de changer rabat et manchettes qui se salissent plus vite.)

Le changement de costume est facile à comprendre. C'est un simple déshabillage. L'illusionniste doit, de préférence, se faire aider par une personne habile, mais il peut se débrouiller seul. De toutes façons, prévoyez une première tenue très résistante. Doublez les parties qui risquent de se déchirer avec la toile de tailleur soigneusement cousue à

l'intérieur. Renforcez les coutures avec du ruban d'extrafort.

Si vous voulez raffiner, glissez dans le laçage de vos souliers noirs une boule dorée

à agrafe.

Et pour le menuet ! En cadence Messieurs... En cadence...

(à suivre)



THE MAGIC CIRCLE

Founded 1905

JOHN SALISSE

Hon. Secretary

34 ETON AVENUE

LONDON NW3

Clubroom, Theatre, Museum & Library.

84 Chenies Mews, LONDON, W. C. 1."



LES GRANDS TRUCS DANS L'ANTIQUITÉ

par Jacques VOIGNIER

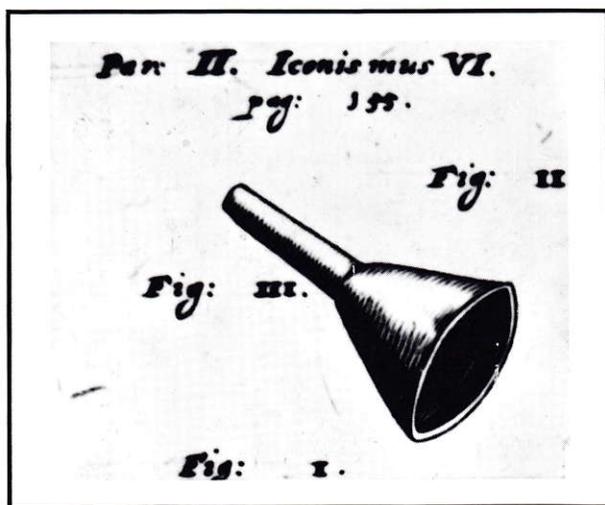


LES PHILOSOPHOUMENA

C'est le nom d'un ouvrage consacré à la réfutation des erreurs des philosophes et qui est attribué à ORIGENE. Né à Alexandrie, ORIGENE vécut de 185 à 253

tions. D'après les indications des autres parties de l'ouvrage, il est à peu près certain qu'il s'agit de trucs utilisés par les prêtres babyloniens. Le texte, établi d'après un

pierres roulent en descendant sur des planches de bois et tombent ensuite sur des plaques d'airain ; elles imitent ainsi le bruit du tonnerre. En entourant d'une petite cordelette une planchette légère, semblable à celle dont les foulons se servent pour presser les vêtements, et en tirant brusquement la corde, on produit un mouvement de rotation de la planchette et cette rotation produit le bruit du tonnerre".



après J.C. Le chapitre IV du livre IV dont nous allons donner un extrait est incomplet. Le début et le titre manquent et il y a beaucoup de lacunes et de transposi-

manuscrit grec, a été publié en 1860.

"... Le tonnerre s'imite de plusieurs manières : de nombreuses

"... Les Mages préparent une chambre close et en peignent le plafond en azur. Ils apportent avec eux et suspendent quelques tentures bleues ; puis, ils placent à terre, au milieu de la chambre, un bassin plein qui, réfléchissant le bleu du plafond, paraît donner l'image du ciel. Il y a en plus, dans le plancher, une ouverture cachée sur laquelle on place le bassin, qui est en pierre, mais dont le fond est en verre. Au-dessous du bassin, il y a une chambre secrète dans laquel-

le se réunissent les compères qui ont pris la figure des Dieux que le Mage veut faire apparaître. En voyant les Dieux, les fidèles sont

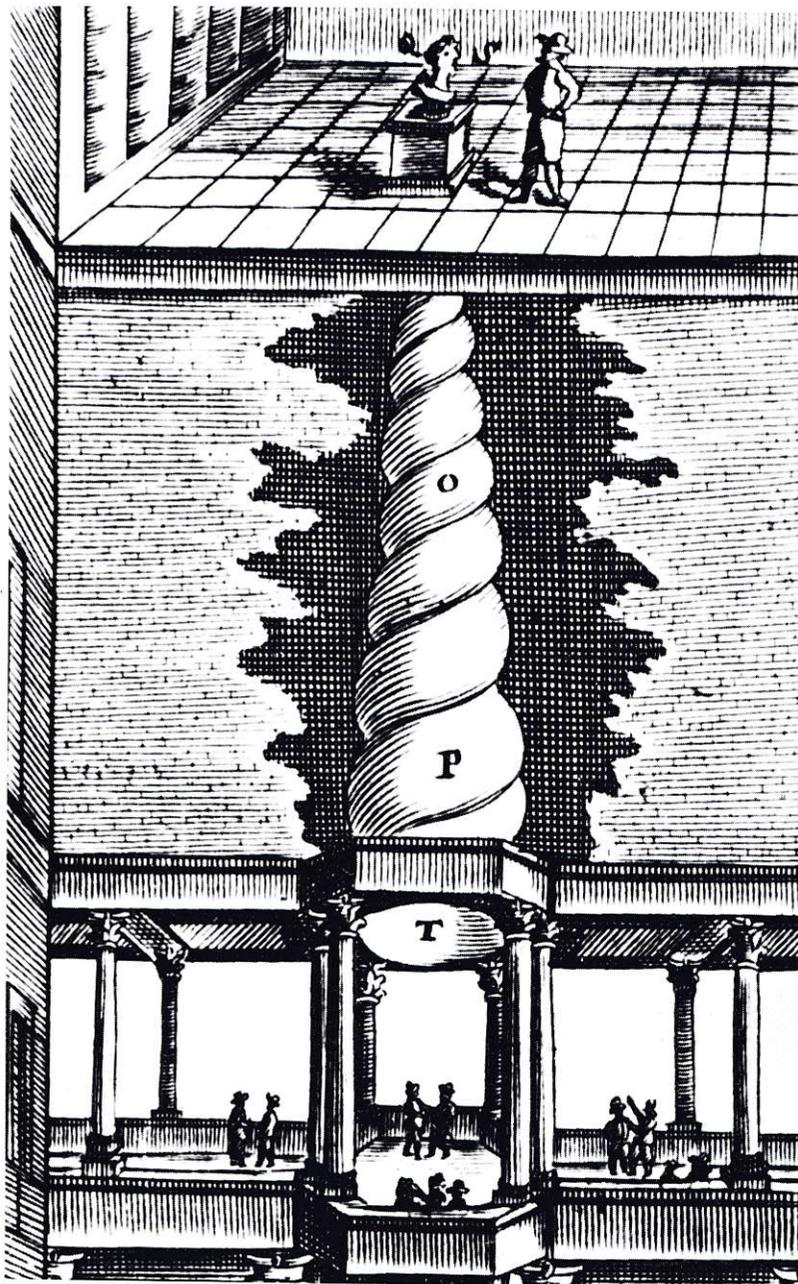
miné, puis on amène les fidèles en les persuadant qu'on va leur faire voir la déesse chevauchant l'air sous la forme d'une flamme. Le

"Dieu infernal, terrestre et céleste BOMBO, déesse des grands chemins, des carrefours, toi qui apportes la lumière et qui marche la nuit, apporte la terreur aux mortels et assiste d'un œil propice à nos sacrifices". A peine ces paroles sont-elles dites que l'on voit apparaître un feu voltigeant dans l'air. Saisis d'effroi à la vue du prodige opéré par la déesse, les fidèles tombent sans voix à terre en se cachant le visage. Tout le merveilleux de l'artifice s'explique de la manière suivante : le compère qui est caché, lâche, aussitôt qu'il a entendu les derniers mots de l'invocation, un milan ou un vautour autour duquel est attachée de l'étoffe qu'il enflamme à ce moment là. L'oiseau, épouvanté par la flamme, s'élance et vole de plus en plus vite. Les imbéciles qui en sont témoins croient voir quelque chose de divin et se cachent. L'oiseau entouré de feu va buter contre tout ce qu'il rencontre et porte les flammes tantôt à l'intérieur de la chambre, tantôt à l'entrée. C'est ainsi que les Mages procèdent pour leur divination.

"... Voyons maintenant comment ils montrent la lune ou les étoiles briller dans un plafond :

Après avoir posé au milieu du plafond un miroir, le Mage place également au milieu du plancher un bassin rempli d'eau ; puis, il dispose dans la chambre, à une certaine hauteur au-dessus du bassin, un globe d'apparence peu brillante de telle façon que par réflexion sur l'eau du bassin, il semble dans le miroir être la lune elle-même. Le plus souvent on suspend au plafond un tambour que l'on entoure de quelque étoffe, de telle manière qu'un compère puisse le tenir caché jusqu'au moment où, grâce à une lampe placée derrière, il le fasse apparaître. A un signal convenu, le compère retire une partie de l'étoffe de manière à donner au tambour la forme qu'a la lune à ce moment là. Il enduit les parties translucides du tambour avec du cinabre et de la gomme.

(à suivre)



frappés de stupeur et accordent créance à tout ce que diront par la suite les Mages".

"... Voici maintenant par quel artifice les Mages montrent HECA-TE voltigeant sous la forme d'un feu aérien : il faut d'abord cacher un compère dans un endroit déter-

Mage leur demande de bien faire attention à se prosterner, la face contre terre, dès qu'ils verront apparaître la flamme dans l'air et de rester ainsi jusqu'à ce qu'il appelle. Ces choses faites, il prononce dans une obscurité complète les paroles suivantes :

III Y A CIENT ANS

(1875 - 1975)

par ROBELLY

CLEMENT DE LION (Knud, Valdemar CLEMENT). Né à Copenhague (Danemark) le 31 décembre 1875, décédé à Aalborg (Danemark), le 18 août 1965.

Il se présenta pour la première fois en public, dans un engagement professionnel au *Théâtre Arena* de Copenhague en 1895.

En 1898, il décida de se spécialiser dans les manipulations de cartes et de pièces et, avec ce



nouveau numéro, il voyagea dans l'Europe entière. Entre-autres, il succéda à Howard Thurston au Palace de Londres, en Mars et avril 1901.

C'est le 25 décembre 1901, que Clément de Lion présenta pour la première fois un numéro entièrement consacré aux boules de billard, dans un spectacle qui était donné au *Salone Margherita* de Naples (Italie).

Parlant de cet engagement, Clément écrivait à ses parents au Danemark : "Mon nouveau numéro a été un tel succès qu'il me sera probablement inutile de monter de nouveaux tours avant deux ans..." Cela montre que Clément de Lion ne prévoyait pas que,

pour le restant de ses jours, son nom serait associé aux tours de boules de billard.

Au cours de son numéro, il faisait apparaître douze boules de ses mains vides, puis, ce qui est bien plus difficile et jamais égalé, il les faisait disparaître. Quelle dextérité !

Il fit trois séjours aux Etats-Unis où il fut engagé dans les tournées Hammerstein, Poli, Keith, P.G. William et Orpheum.

En 1904, Consadi-Horster, le marchand Berliinois, fabriqua une imitation du numéro de boules de billards et la présenta à sa clientèle dans ses catalogues ; en 1910, Burling Hull publia son livre *Expert Billard Ball Manipulation*, le premier ouvrage traitant exclusivement de cette branche de la Magie dont Clément de Lion était indiscutablement le créateur.

En 1906, il donna deux fois son numéro dans la même semaine, les 20 et 26 mai, au Palais Royal de Madrid, devant le roi Alphonse XIII et la famille royale.

Il présenta pour la dernière fois son fameux numéro de boules de billard en 1922, puis se retira en France, sur la Côte d'Azur, jusqu'en 1940. Entre 1922 et 1935, il accepta quelques engagements dans des cabarets au Danemark ; il y présenta des manipulations de pure adresse avec toutes sortes d'objets... sauf des boules de billard !

Depuis 1940, Clément de Lion et sa femme vivaient à Aalborg (Danemark). Durant la guerre, la Résistance installa un poste clandestin de radio sous le toit de sa maison mais ceci est une autre histoire...

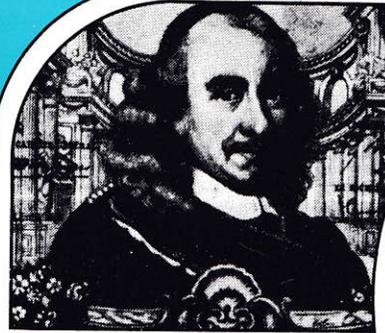
Clément de Lion est universellement reconnu comme créateur des manipulations de boules de billard et son nom demeurera dans l'histoire de la Magie.

Dernière minute

Nous apprenons, le décès de notre dévoué ami et collaborateur de notre journal membre de notre association.

ROBELLY

Que sa famille trouve ici nos condoléances unies et attristées.



1975
COTISATION A. F. A. P.
(Abonnement compris)
France 80 F. Etranger 90 F.

ABONNEMENT SIMPLE
(Non membres de l'A. F. A. P.)
France 90 F. Etranger 100 F.



Prenez la peine de lire ces quelques lignes, cela vous évitera du retard dans la réception de votre "Journal" et facilitera le travail de tous ceux qui bénévolement œuvrent pour l'acheminement de notre "JOURNAL DE LA PRESTIDIGITATION".

1°) Vous avez un compte en banque :

Vous établissez votre chèque à l'ordre de l'A.F.A.P. et l'expédiez dans l'enveloppe jointe après avoir complété les renseignements qui figurent au dos de celle-ci.

2°) Vous avez un C.C.P. :

Vous établissez un chèque de virement à l'ordre de l'A.F.A.P. C.C.P. 4625-33 PARIS. Sur la partie correspondance vous notez votre numéro de carte A.F.A.P. (pour les cotisations). Vous expédier votre chèque **directement** à votre centre de chèques postaux.

3°) Vous n'avez ni compte bancaire ni C.C.P. :

Vous allez à la poste où vous établissez un virement à : A.F.A.P. C.C.P. 4625-33 PARIS. Dans la partie correspondance notez le n° de carte s'il s'agit d'une cotisation.

N'envoyez pas de mandat lettre

4°) Vous habitez l'étranger :

Envoyez chèque bancaire à l'ordre de l'A.F.A.P. dans l'enveloppe jointe ou faites faire un virement à notre C.C.P. : 4625-33 PARIS

A partir du 31 janvier 1975, pour nous permettre une récupération partielle des frais occasionnés pour nos réglemens de la cotisation un supplément de 10 f. sera demandé.

LE JOURNAL DE LA PRESTIDIGITATION est l'organe de l'Association Française des Artistes Prestidigitateurs dont le siège social est : 163, rue Saint-Honoré - PARIS (1^{er})

Présidente et Président d'honneur :

M^{me} Jules DHOTEL et M. Paul ROBERT-HOUDIN

Président : M. EDERNAC

Vice-Présidents : MM. MARCALBERT, Maurice PIERRE et HORACE

Secrétaire Général : M. G. BRICOUT
 27, rue Pasteur - 59400 FONTAINE-NOTRE-DAME

Secrétaire-Adjoint : M. CHALET

Secrétaire Administratif chargé des adhésions :
 M. RONSIN-SCHMITT - 10, allée Baratin - 93340 LE RAINCY

Trésorier : M. VAILLANT
 102, parc de Cassan - 95290 L'ISLE-ADAM

Trésorier-Adjoint : M. MAILLARD

Publication Mensuelle

FRANCE : 90,00 F. - ÉTRANGER : 100,00 F.

Prix du numéro : 10,00 F.

Abonnements : A.F.A.P. - C.C.P. 4625-33 PARIS

Pour se procurer un des numéros du "Journal de la Prestidigitation", s'adresser à : CHALET, 20, rue Nélaton - PARIS (15^e)

Tout changement d'adresse et toute erreur dans l'envoi du Journal doivent être signalés à Alec DECHAUX.

Toutes les traductions et descriptions de tours doivent être adressées à Jacques CAUSYN.

Tout ce qui concerne la partie administrative doit être adressé à G. UNAL de CAPDENAC.

Commission Paritaire : 33166

Imprimerie PAQUEZ - 37, rue Kellermann, 51000 CHALONS-SUR-MARNE

Le Gérant : MARCALBERT

JOURNAL DE LA PRESTIDIGITATION

163, rue Saint-Honoré - PARIS (1^{er})

Fondateur : (1905-1914) : AGOSTA-MEYNIER

Directeurs : (1928-1965) : Dr DHOTEL (HEDOLT)
 (1965-1968) : Jean MÉTAYER

Directeur : MARCALBERT

• 25, boulevard de Sébastopol - PARIS (1^{er})
 Tél. : 231.00.24

Directeur-Adjoint : G. UNAL de CAPDENAC
 22, rue de Dunkerque - PARIS (10^e)

Tél. : 878.87.71

Rédacteur en Chef : Jacques CAUSYN
 76, rue de la Tombe-Issoire - PARIS (14^e)
 Tél. : 331.29.99

Secrétaire Administratif : Alec DECHAUX
 40, rue de la Voûte - PARIS (12^e)
 Tél. : 307.37.75

Service Technique : HORACE
 51, rue Grande-Étape - 51000 CHALONS/MARNE
 Tél. : (26) 68.09.17

Publicité : Zum POCCO

Archiviste : Richard CHALET

Comité de Rédaction et Spécialistes :

G. POULLEAU	ASCANIO	MICKELIS
Paul ANTOINE	Bernard BLAY	RAIMBAULT
Henri BAROLET	CHESNOY	RIFFAUD
E. PANCAZI	DALRISS	Jacques VOIGNIER
Michel SELDOW	Adam MARCEL	Zum POCCO

Documentation :

ROBELLY, Jacques GARNIER, TUMMERS

Photographie :

Serge BOURDIN, Alain BELCŒIL

Dessinateurs :

CAMBET, DELEAU, HODGES, MELDINI, MIC, PHUC, RICHARD

Relations extérieures : RENELYS et Remi VERLET

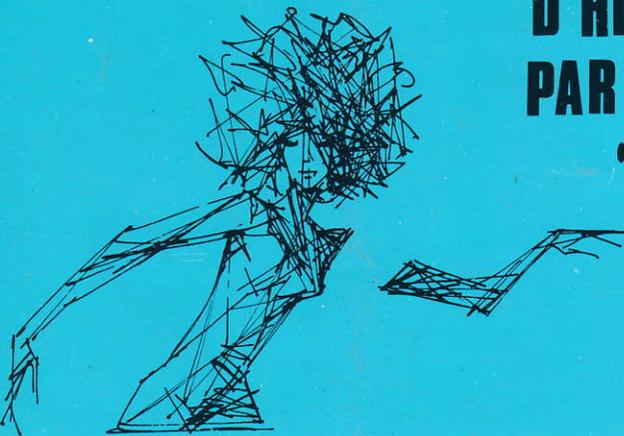
LA
TRES LUXUEUSE
EDITION

Prix 350 F.

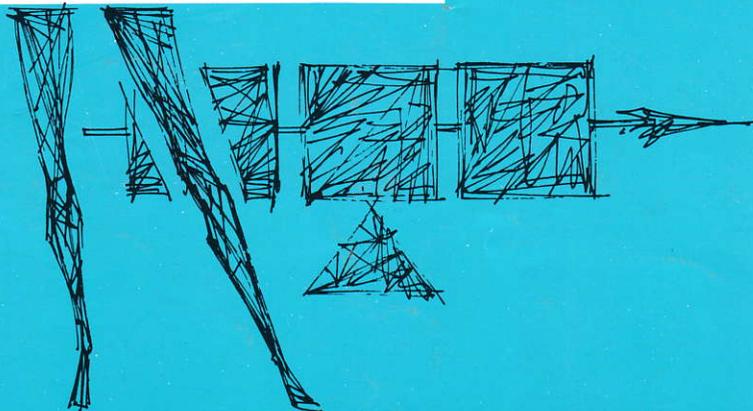
50 GRANDES ILLUSIONS

D'HIER ET D'AUJOURD'HUI
PAR

ROBERT VENO
MICHEL HATTE
JAMES HODGES



VIENT DE PARAÎTRE - TIRAGE TRES LIMITE



RENSEIGNEMENTS A MAYETTE MAGIE MODERNE M-HATTE SUCCESSEUR 8 RUE DES CARMES
75005 PARIS