

Les 100 meilleurs tours de MAGIE

Tous les gestes,
étape par étape



★ IAN ADAIR ★



SOLAR

Les 100 meilleurs tours de
MAGIE

IAN ADAIR

SOLAR

Titre original de cet ouvrage
100 MAGIC TRICKS

Traduction-adaptation
Jean-Michel Frémont
Photographies : Tim Cox
Illustrations : Rob Shone

© 1991, Quintet Publishing Limited, pour l'édition originale
© 1993, Éditions Solar, Paris, pour la version française
© 2002, Éditions Solar, Paris, pour la présente édition

ISBN : 2-263-03310-6
Code éditeur : S03310
Dépôt légal : mars 2002

Photocomposition : Nord Compo, Villeneuve-d'Ascq
Imprimé à Singapour

Si vous souhaitez recevoir notre catalogue
et être tenu au courant de nos publications,
envoyez-nous vos nom et adresse, en citant ce livre
et en précisant les domaines qui vous intéressent.

Éditions SOLAR
12, avenue d'Italie
75013 Paris
Internet : www.solar.tm.fr

NOTE DE L'ÉDITEUR

Si ce livre est destiné à un enfant,
veuillez noter que certains tours utilisent des allumettes,
des cigarettes et des matériaux inflammables.
La surveillance d'un adulte est donc impérative.

SOMMAIRE

Introduction au monde merveilleux de la magie 6

★

Tours de passe-passe et manipulations 12

★

Tours de cartes 30

★

Grands classiques 48

★

Magie rapprochée (close-up) 84

★

Numéros divers 92

★

Mystères de l'esprit 108

★

L'illusionniste en spectacle 115

★

Bibliographie 122

★

Glossaire 124

★

Index 126



INTRODUCTION AU MONDE MERVEILLEUX DE LA MAGIE

Bienvenue dans l'univers merveilleux de la magie ! Et bienvenue parmi les magiciens dont vous allez partager les secrets. Que vous souhaitiez faire de l'illusionnisme un passe-temps agréable ou votre profession, cet ouvrage vous apportera une aide précieuse.

La magie déroute, enchante et envoûte. Toutefois, elle doit avant tout distraire, tant les participants que les spectateurs. On peut toujours perfectionner les techniques et affiner sa dextérité, mais le plus difficile reste de se retrouver face au public, qui attend d'être divertit. L'étonner ne suffit pas, et le débutant se rendra rapidement compte qu'un discours habile, des gestes soigneusement étudiés et une maîtrise parfaite sont aussi importants que les secrets des numéros exécutés.

L'amateur pourra se familiariser avec le monde de la magie de multiples façons. Par exemple en se rendant dans les magasins spéciali-

sés qui proposent des accessoires professionnels ; ou en assistant à des manifestations réunissant toutes les stars de l'illusionnisme, des conférences ; en contactant un artiste professionnel (par exemple à la retraite) susceptible de donner des cours ; ou encore en fréquentant l'un des nombreux clubs et associations de magie que l'on trouve à travers le monde.

L'illusionnisme comprend diverses branches, convenant à des personnalités différentes. Cet ouvrage aborde les principales d'entre elles. Il en décrit les techniques majeures et propose une quantité de tours, ainsi que des conseils pour leur représentation en public. Il ne suffira peut-être pas à faire de vous un magicien accompli, mais, si vous faites preuve d'assiduité et d'application, il vous permettra de progresser très avant sur les voies de la prestidigitation.



★ LES RÈGLES DE LA MAGIE ★

Toute activité, professionnelle ou non, possède ses lois auxquelles il faut se soumettre. En ce qui concerne la magie, la règle primordiale est qu'un illusionniste ne doit jamais divulguer les secrets de son art. Car, dans ce domaine, l'attirance du public tient

en grande partie au mystère qui entoure les numéros de prestidigitation. L'explication d'un tour satisfait momentanément la curiosité légitime des spectateurs, mais, à court terme, diminuerait considérablement leur plaisir et leur intérêt. Beaucoup même seraient

décus en découvrant le trucage et se sentiraient dupés.

D'ailleurs, dans certaines associations, les artistes sont tenus de prêter le « serment du secret ».

Pouvez-vous garder un secret ?



★ LA PRATIQUE ★

Après l'apprentissage, la pratique est essentielle. Ce qui est valable dans tous les domaines l'est d'autant plus en matière de spectacle : pour les acteurs de théâtre comme pour les acrobates ou les prestidigitateurs, seuls l'entraînement régulier et la répétition avec les éventuels partenaires permettent de réussir. Et l'artiste avisé est conscient que l'expérience et le soin du détail sont les garants de son succès. Cela exige de la patience, de la volonté... et du temps.

Je me souviens d'avoir vu un néophyte très enthousiaste se lancer dans un numéro sans avoir préparé son programme. Il s'em pêtrait avec ses accessoires, oubliait son commentaire et, d'une façon générale, se rendait ridicule. Il avait une bonne apparence, ses tours et leur exécution étaient corrects, mais leur présentation n'était pas à la hauteur. Il n'avait pas, ou pas suffisamment, répété ses gestes ni son spectacle. S'il est remarquable d'effectuer habilement un numéro, il est d'autant plus regrettable de né-

gliger sa mise en scène. Et il n'est rien de plus affligeant que de voir un magicien maladroït se baisser pour ramasser un accessoire qui lui a échappé.

On peut répéter devant un miroir, mais ce n'est pas toujours la meilleure méthode. En effet, on a alors tendance à rester dans la même position et, devant une assistance, on risquera de paraître statique. Je connais un jeune homme qui s'entraînait dans sa chambre. De son lit, face à la glace, il réalisait ses tours l'un après l'autre. Lorsqu'il présenta son numéro sur scène, il n'y avait pas de miroir et encore moins de lit : il n'avait pas prévu la disposition de ses accessoires ; il fut désorienté et, lors de la première, sa prestation fut un fiasco.

Entraînez-vous à aller et venir, à ne jamais tourner le dos aux spectateurs sauf, bien sûr, si le numéro l'exige. Le salut peut vous sembler chose aisée ; toutefois, il risque de vous faire paraître grotesque si vous vous sentez ridicule. Lorsqu'un tour a atteint son apogée,

signalez-le clairement à votre auditoire : un sourire, les bras s'écartant en l'air, puis un léger salut soulignent l'effet obtenu et font naître les applaudissements qui couronnent une prestation réussie.

Vous devez avoir l'air sûr de vous. Pour cela, répétez chacun de vos tours jusqu'à ce que vous puissiez pratiquement les exécuter les yeux fermés. Si vous envisagez de devenir professionnel, entraînez-vous encore et encore, jusqu'à ce que le moindre détail soit ancré dans votre esprit. Soignez votre apparence et votre mise en scène. Vous devez vous mouvoir avec grâce, vos gestes doivent être souples, précis et élégants ; en un mot, il faut vous rendre séduisant aux yeux du public.

Un grand magicien me confia un jour qu'il avait tellement rodé son numéro que, lorsqu'il le présentait sur scène ou devant les caméras, il pensait au repas qui l'attendait après le spectacle ! Il n'est pas nécessaire de parvenir jusque-là...

BIEN CHOISIR ★ SA VOIE ★

Certains magiciens présentent une sélection de tours issus de différentes branches de la magie, d'autres se spécialisent dans un seul domaine : télépathie, spectacles sur scène ou rapprochés... Pour choisir son option, il faut être prudent. Trop souvent, le débutant enthousiaste s'engage dans une voie qui ne lui convient pas, ce qui le conduit alors au désastre.

Si vous avez un faible pour les spectacles comiques (généralement un numéro de magie agrémenté d'un commentaire amusant),

ne vous en privez pas. Mais, si vous n'êtes pas de ceux qui font rire les gens en racontant des histoires drôles, vous risquez de ne jamais réussir dans ce type de prestation.

Si vous sentez, en revanche, que vous serez plus à l'aise dans une atmosphère teintée de mystère et d'ésotérisme, vous pouvez envisager la télépathie. Mais assurez-vous d'abord que vous serez à même de gagner la confiance de vos spectateurs et de les surprendre par vos révélations. D'ailleurs, ressemblez-vous à l'idée

que l'on se fait des médiums et des devins ?

Si vous cherchez simplement à amuser vos amis, vous n'êtes pas tenu de vous spécialiser : vous serez un magicien généraliste. Étudiez les tours décrits dans ce livre, et sélectionnez ceux que vous préférez et dans lesquels vous vous sentez le plus en confiance. Répétez-les longuement, soignez leur présentation, puis divertissez votre public. Mais choisissez votre moment et n'exécutez jamais vos numéros sous la pression : vous risqueriez de tout rater.

★ ORIGINES DE LA MAGIE ★



A GAUCHE Robert Houdin (1805-1871), prestidigitateur et illusionniste français, fut célèbre pour ses illusions d'optique. Il fut le premier à utiliser l'électromagnétisme dans ses effets. Il est considéré comme le père de la magie moderne.

A DROITE Les jongleurs firent leur apparition en Europe au cours du Moyen Age ; ils allaient de ville en ville, divertissant les foules avec leurs jongleries, leurs acrobaties, leurs numéros d'aveurs de sabres et de cracheurs de feu. La tradition du spectacle de rue s'est perpétuée jusqu'à nos jours.

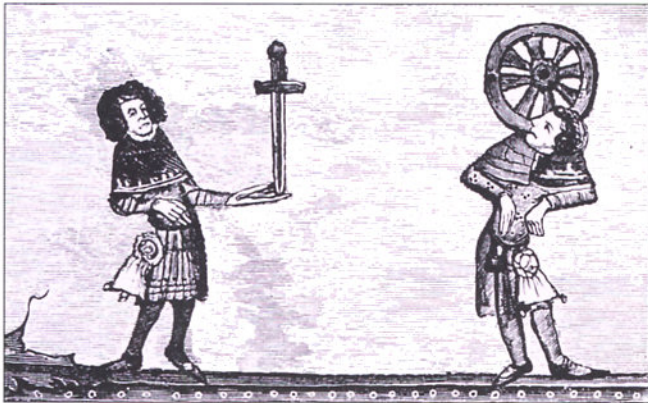
EXTRÊME DROITE Harry Houdini (1874-1926), né Erich Weiss, adopta son nom de scène en hommage à Robert Houdin, dont il avait lu les mémoires dans son enfance. Expert dans plusieurs domaines de la magie, il fut surtout connu dans le monde entier comme un virtuose de l'évasion.

La magie est vieille comme le monde. Des récits attestent que, dès 50000 av. J.-C., elle était pratiquée par les hommes des cavernes, sans doute dans le cadre des rites religieux. Le premier témoignage écrit à propos d'un magicien se trouve dans un texte de l'Égypte ancienne datant d'environ 2000 av. J.-C., le « papyrus de Westcar ». Il relate un exploit de Dedi de Dedsnefu, au cours duquel celui-ci trancha la tête d'un canard

et d'un pélican avant de la leur restituer sans leur faire le moindre mal.

Au Moyen Age, il semble que la plupart des gens croyaient en la magie – toujours étroitement liée à la religion ; on lui attribuait un pouvoir guérisseur.

L'Église dénonçait toutefois ces pratiques et persécutait leurs auteurs ; jusqu'au XVIII^e siècle, nombreux furent ceux

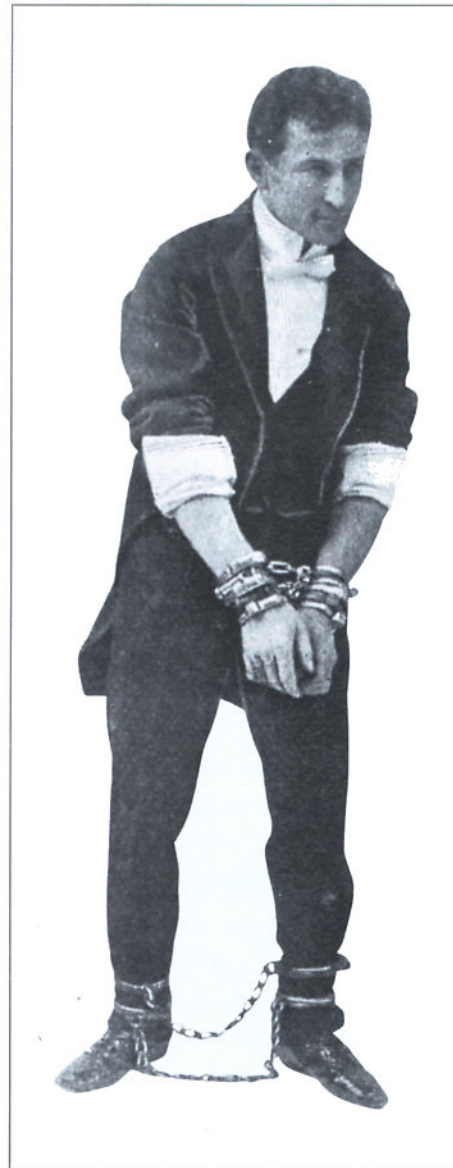


et celles qui, accusés de sorcellerie, moururent sur le bûcher.

Les premiers Européens à gagner leur vie en présentant des tours de magie furent les jongleurs du Moyen Age. Artistes ambulants, avaleurs de sabres, cracheurs de feu, chanteurs et danseurs, ils exécutaient déjà probablement le fameux jeu des gobelets devant qui voulait parier avec eux.

Peu à peu, le répertoire de l'illusionnisme moderne s'enrichit de prestations d'artistes au cours des fêtes locales et, à partir du XIX^e siècle, sur les scènes de music-hall.

Aujourd'hui, longue est la liste de noms d'artistes extraordinaires, tels John Henry Anderson (surnommé le Grand Magicien du Nord), David Devant, Robert Houdin (père de la magie moderne), Horace Goldin, Harry Houdini, Chung Ling Soo, Ching Ling Foo, le Grand Lafayette, Harry Bouton, le Grand Dante, Paul Daniels et David Copperfield. Tous ont marqué de leur empreinte l'histoire de l'illusionnisme ; en proposant de nouveaux concepts et numéros, en introduisant des présentations originales, ils ont élaboré l'univers varié et fascinant que constitue la magie moderne.





FOURNISSEURS D'ACCESSOIRES ★ AU SERVICE DU MAGICIEN ★

Les fabricants d'accessoires de magie innovent sans cesse. Ils commercialisent leurs productions par différents canaux. La plupart proposent un service de vente par correspondance, en publiant leurs offres dans les magazines ou, pour certaines grandes firmes, en éditant leurs propres catalogues.

Les fournisseurs d'accessoires peuvent se classer en trois catégories. On trouve d'abord les petites boutiques de détail, souvent des magasins de farces et attrapes proposant des gadgets et des jouets. Le matériel de magie et les accessoires de scène professionnels n'y occupent qu'une place restreinte, et le choix reste rudimentaire. Seuls les articles les plus classiques y sont disponibles, et les vendeurs ne sont, en général, pas à même de conseiller leurs clients.

Viennent ensuite les petites entreprises spécialisées. Celles qui pratiquent la vente par correspondance se font généralement

connaître au travers des magazines. Le plus souvent, elles ne disposent pas de locaux ouverts au public ; elles expédient les commandes par la poste, et, si certaines offrent un service rapide et efficace, leur gamme est souvent limitée à un petit nombre d'articles.

En revanche, les commerces spécialisés proposent un choix plus vaste, depuis les cartes professionnelles – plus agréables à travailler – jusqu'aux matériels de trucage sophistiqués, munis de leur notice explicative. Ils vendent également les accessoires de scène indispensables pour une présentation réussie. A Paris, on s'adressera plus particulièrement aux magasins suivants :

Mayette Magie Moderne (M. Duvivier)
8, rue des Carmes - 75005 Paris
Tél. : (1) 43.54.13.63

Paris Magic (Guy Lore) - 99, rue de Sèvres
75006 Paris - Tél. : (1) 45.49.00.13

Académie de Magie (Georges Proust)

47, rue Notre-Dame-de-Lorette
75009 Paris - Tél. : (1) 45.36.01.20

Enfin, on trouve les grands fournisseurs professionnels, qui travaillent à une plus large échelle. Ces distributeurs connaissent bien les désirs et les besoins de leur clientèle, et proposent une vaste gamme d'articles, classiques et modernes. Certains éditent leur propre magazine pour favoriser la vente de leurs produits, mais en aucun cas ils ne s'appuient sur le commerce des farces et attrapes pour élargir la diffusion de leurs accessoires professionnels. Parmi ces grands de la vente par correspondance, on retiendra les noms suivants :

Jean-Pierre Hornecker - 3, rue de la Klebsau - 67000 Strasbourg. (Récemment, il a également ouvert un magasin.) Mephisto-Huis - Kanonstraat, B 8500 Kortrijk – Belgique.

Pavel' Top Magic - Studio de magie - 21, rue du Mont-Blanc - CH 1201 Genève – Suisse.

ASSOCIATIONS ★ ET SYNDICAT ★

Il existe diverses associations locales de magie à travers la France. Elles regroupent les artistes illusionnistes de leur région, parfois limités à deux ou trois. Dans les grandes villes, les effectifs sont plus importants, et ces clubs, qui tiennent leurs membres informés des derniers développements de la magie, se consacrent en grande partie à l'apprentissage et au perfectionnement.

Ces amicales sont parfois autonomes,

mais, dans de nombreux cas, sont affiliées aux deux grandes associations nationales que constituent l'AFAP et le CFIJD.

L'AFAP (Association française des artistes prestidigitateurs) et le CFIJD (Cercle français de l'illusion « Jules Dhotel » – du nom d'un médecin, amateur de magie, qui a fait beaucoup pour cet art), à but non lucratif, datent tous deux du début du siècle. Leurs membres sont invités à participer à des

réunions mensuelles, au cours desquelles ils reçoivent des informations, échangent des idées et des nouvelles, ou entendent des exposés – éventuellement faits par des personnalités extérieures. Lors de ces assemblées, ils bénéficient également de démonstrations de fabricants d'accessoires et assistent à des présentations d'expériences : nouveaux tours (mais cela reste assez rare) et perfectionnement. Certains y



montrent leur numéro pour avoir l'avis de leurs confrères. L'AFAP et le CFIJD, qui ont pour vocation de former et de promouvoir des artistes de qualité, organisent tous deux un gala annuel. En outre, l'AFAP propose un cours mensuel et, chaque année, convie ses adhérents à un congrès, qui se tient soit à Paris, soit dans l'une de ses amicales de province. Si vous souhaitez devenir magicien et présenter votre spectacle, il vous est vivement conseillé de contacter l'une ou l'autre de ces associations. Si vous n'habitez pas en

région parisienne, elles vous communiqueront les coordonnées du club le plus proche de chez vous : AFAP (Association française des artistes prestidigitateurs) - 163, rue Saint-Honoré - 75001 Paris.

CFIJD (Cercle français de l'illusion « Jules Dhotel ») (par l'intermédiaire de son président, M. Bernard Rabiet) - 15, rue des Marguerites - 77477 Brou-sur-Chantereine.

Si vous envisagez de faire carrière dans l'illusionnisme comme professionnel, que ce soit pour vous une activité secondaire ou un

métier à part entière, vous pourrez également contacter le Syndicat national des illusionnistes et des visuels du spectacle - 14, rue de Tréaigne - 75018 Paris (tél. : (1) 43.87.25.82). Sous la présidence de M. Jack Alban, lui-même professionnel de la magie, le SNIVS (créé en 1947 et issu de l'ancienne Chambre syndicale des prestidigitateurs) défend les intérêts des acrobates, illusionnistes, artistes du music-hall et du cirque. Il vous fournira toutes les informations et conseils utiles concernant les législations en vigueur.

PROMOTION ★ ET PUBLICITÉ ★

Quand un « étudiant » en magie maîtrise parfaitement une série de tours et qu'il a mis sur pied un spectacle suffisamment au point pour être livré au public, il lui faut envisager de se faire connaître et de se promouvoir. Pour faire sa publicité, l'artiste aura d'abord recours à l'annuaire téléphonique ainsi qu'aux journaux d'annonces locaux, qui présentent l'avantage, même s'ils ne touchent qu'un nombre limité de lecteurs, d'être relativement bon marché.

Quel que soit le support - magazines, journaux ou même vitrines de magasins -, votre annonce doit être parfaitement rédigée et présentée, et contenir les renseignements essentiels, faute de quoi, elle ne retiendra pas l'attention.

Un autre procédé - peut-être moins élégant mais très efficace - pour se faire de la publicité (gratuite) consiste à fournir une information intéressante à la presse locale ou nationale. Si l'on parle de vous, les retom-

bées médiatiques seront bien supérieures à celles que vous pouvez escompter autrement. C'est ainsi qu'un magicien, qui passait chaque semaine des annonces, mais sans résultat, eut un jour l'idée de raconter à des journalistes une histoire de lapin magique échappé de son clapier ; cela lui valut un article qui lui attira plus d'engagements que toutes les publicités dans lesquelles il avait jusque-là investi.

Photographies, films, cartes de visite, prospectus ou distribution de gadgets, tout peut contribuer à la promotion de votre spectacle. Et le jeune public sera particulièrement touché par les ballons imprimés à votre nom ou le portrait du lapin qui vous sert de partenaire... Tâchez de faire votre publicité de façon amusante et originale. Pour la plupart des gens, elle augurera de votre spectacle lui-même. Mettez-vous en valeur, montrez votre talent, le meilleur de vous-même, mais dites toujours la vérité.

TOURS DE PASSE-PASSE ET MANIPULATIONS

Tout magicien digne de ce nom doit faire preuve d'une grande dextérité. Outre que ses gestes en seront plus gracieux, elle lui permettra d'utiliser avec aisance ses accessoires. Par ailleurs, ses numéros de prestidigitation seront plus variés et divertissants s'ils sont entrecoupés de tours de passe-passe.

Il vous faudra beaucoup de temps et de patience pour maîtriser parfaitement ces techniques, mais, quand ce sera fait, votre habileté enchante votre public. Auparavant, n'oubliez pas de vous assurer que vos ongles sont courts et aussi impeccables que vos manchettes.

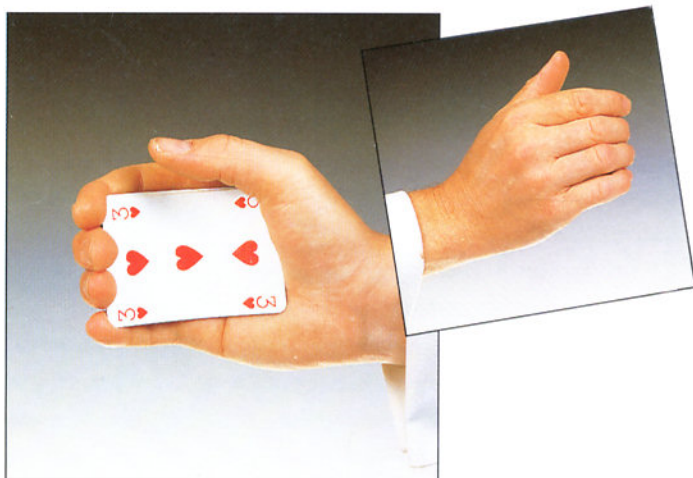
★ CARTES ★

ESCAMOTAGES DE CARTES

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •

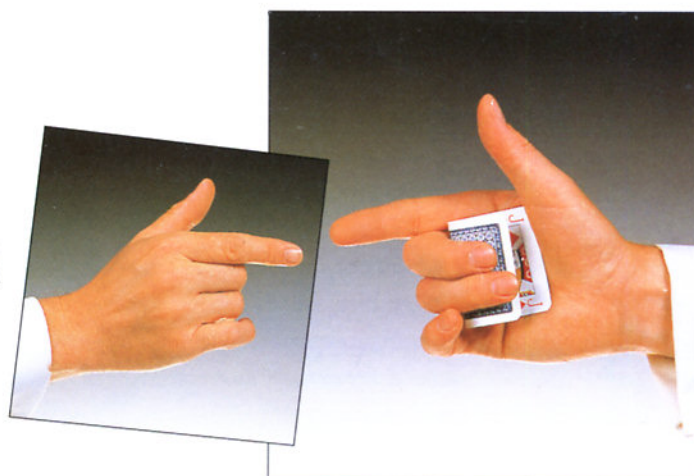
La plupart des tours de cartes sont réalisés par dissimulation dans la paume de la main. Voici deux classiques de cette technique.

Empalmage à plat



Placez la carte à plat dans votre paume, face vers vous. Pour les spectateurs (voir médaillon), la carte est invisible et la position de la main semble tout à fait naturelle.

Empalmage replié



Placez la carte à plat dans votre paume, puis courbez-la en repliant les doigts : elle est invisible pour l'assistance (voir médaillon). Cette version vous permet de présenter votre main différemment.



PRODUCTIONS DE CARTES



Apparition d'une carte

Vous montrerez d'abord la carte, puis la ferez disparaître et réapparaître.



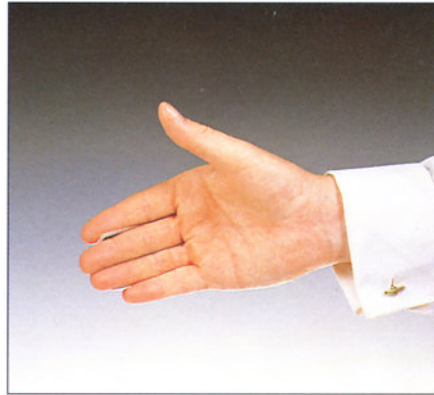
1 Présentez la carte au public.



2 Saisissez les bords de la carte entre l'index et l'auriculaire, repliez le majeur et l'annulaire derrière la carte, et faites-la pivoter à l'aide du pouce...



3 ... ainsi. Les deux doigts du milieu guidant la carte, continuez le mouvement jusqu'à ce qu'elle disparaisse à la vue, tenue...



4 ... du côté du dos de la main.



5 Présentez la main de côté et inversez le pivotement.



6 A l'aide des doigts, faites glisser la carte en position paume à plat.



7 Tournez le dos de la main vers le public pour montrer que la carte a de nouveau disparu.



8 Répétez les étapes 1 à 3 jusqu'à replacer la carte du côté du dos de la main.



9 Pour présenter la carte, levez le bras tout en la faisant pivoter entre les doigts.

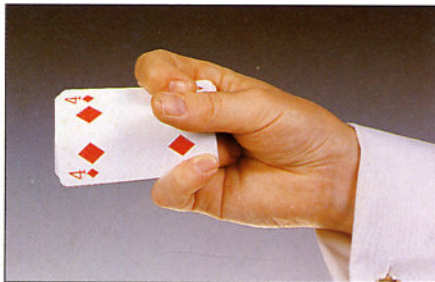


Apparition de plusieurs cartes

Le même pivotement sert à faire surgir plusieurs cartes d'une série dissimulée dans la main. Là encore, les cartes semblent cueillies en l'air.



1 Tenez un petit paquet de cartes au dos de votre main et faites-le pivoter dans votre paume...



2 ... de cette façon.



3 A l'aide du pouce, tirez la première carte du paquet, et replacez celui-ci derrière le dos de la main...



4 ... comme ceci.



5 Répétez cette séquence, en écartant à chaque fois la carte du dessus, jusqu'à épuisement du paquet.

Apparition de plusieurs cartes – variante

La plupart des illusionnistes font surgir des cartes, paume face au public, comme s'ils les cueillaient en l'air.

Dans cette variante, le dos de la main est face à l'assistance.



1 Dissimulez un petit paquet de cartes à l'intérieur de votre paume.



2 Maintenez les cartes avec les doigts. Tirez la première avec le pouce...



3 ... et présentez-la au public entre le pouce et l'index.



4 La carte apparaît ainsi au public. Répétez la séquence et tirez les cartes l'une après l'autre.



★ DISPARITION DE CARTES ★

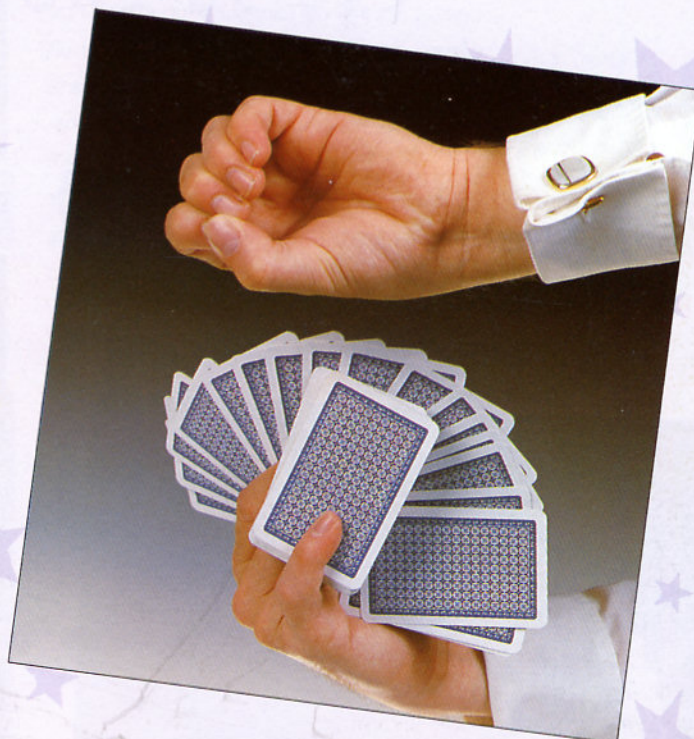
La disparition de la moitié d'un paquet fait toujours son effet.



1 Avec la main gauche, présentez la moitié d'un paquet de cartes regroupées et, dans la main droite, disposez en éventail les cartes restantes.



2 Cachez la main gauche avec l'éventail et, discrètement, prenez le tas de cartes avec les doigts libres de la main droite, tout en tournant la main gauche, en forme de poing.



3 Vue arrière montrant le demi-paquet tenu dans la main droite, derrière l'éventail.



4 Vue de face à nouveau. Ouvrez la main gauche pour montrer que le demi-paquet a disparu, puis réunissez tout le paquet dans la main droite.



Apparition d'éventails de cartes

Le dos de la main joue là encore un rôle capital. Il s'agit de faire surgir un éventail de cartes, de le jeter dans un réceptacle, puis de faire apparaître d'autres éventails dans sa main et de les jeter tour à tour. En fait, chacun d'eux est simplement divisé, la majorité des cartes étant pivotées vers le dos de la main, prêtes à former les éventails suivants, tandis que seules quelques cartes du haut sont rejetées.



3 ... de cette façon.



4 Début du mouvement de rotation vu de derrière.



5 Fin du pivotement, toujours vu de derrière, avec le paquet au dos de la main.



1 Formez un éventail de cartes devant le public.



2 Pliez l'annulaire et l'auriculaire en bas de l'éventail de manière à faire pivoter la majorité des cartes vers le dos de la main...



6 Rejetez les quelques cartes restantes, puis faites revenir le paquet dans la paume pour sortir l'éventail suivant.



★ DÉS ★

PRODUCTIONS DE DÉS

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Apparition d'un seul dé

Un dé apparemment sorti de nulle part vient couronner le pouce de l'illusionniste.



1 Maintenez le dé au dos de votre main entre l'index et l'annulaire, et présentez la paume au public.



2 Le dé est totalement invisible pour l'assistance.



3 Faites pivoter le dé dans votre paume, puis...



4 ... sur votre pouce, comme si vous l'aviez cueilli en l'air.



★ MONTRER DES MAINS VIDES ★

Cette technique s'applique également au « pouce factice »
(voir Grands classiques, pages 73-75)



1 Dissimulez l'index, porteur du dé, derrière le dos de votre autre main.



2 Aux yeux du public, les mains semblent vides.

Apparition d'une succession de dés

Le creux entre le pouce et l'index sert à dissimuler une pile de dés.



Coincez soigneusement une pile de dés dans la partie charnue de la main, entre le pouce et l'index. Pour faire apparaître une succession de dés, l'un après l'autre, faites simplement pivoter un doigt à l'intérieur du premier dé, et ainsi de suite, en passant les dés d'une main à l'autre.

★ LE PORTE-DÉS ★



Cet accessoire permet à l'artiste de se procurer, discrètement et facilement, un ou plusieurs dés, tout en gardant les mains libres. Le porte-dés est généralement fixé et caché dans la veste.



DISPARITIONS DE DÉS

• • • ☆ ☆ ☆ • • •

Escamotage d'un dé

Pour faire disparaître un dé de manière convaincante, cette méthode est très efficace.



1 Montrez le dé sur l'index de la main droite et enfoncez ce doigt dans la main gauche.



2 Vue de derrière : fermez le poing gauche et repliez l'index pour placer le dé dans le creux du pouce.



3 Pour l'assistance, la main gauche semble alors contenir l'index et le dé.



4 Dégagez l'index de la main droite et pointez-le vers le poing gauche pour renforcer l'idée que le dé s'y trouve.



5 Ouvrez le poing gauche, qui se révèle vide : le dé est toujours dans la main droite.



Disparition d'un dé

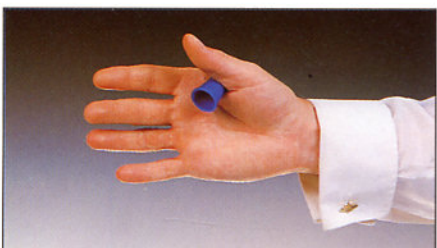
Un dé lancé en l'air disparaît comme par enchantement.



1 Présentez le dé sur l'index.



2 Faites le geste de le lancer en l'air, tout en repliant l'index vers le creux du pouce.



3 Vue de derrière : placez et maintenez immédiatement le dé dans le creux du pouce.



4 Pour le public, la main, ayant accompli son lancer, semble vide.

★ BOULES ★

EMPALMAGE D'UNE BOULE



Adhérence à la paume

Une boule peut adhérer à la paume si la main est moite ou encore enduite d'une crème hydratante.



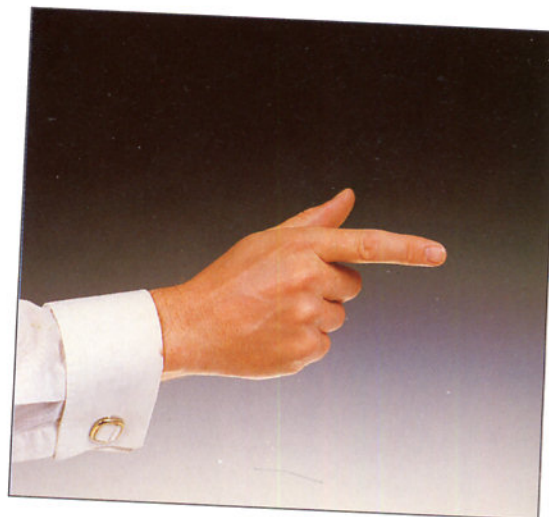
Vue de derrière : la boule adhère à la paume. Maintenez la main dans une position naturelle, rendant la boule invisible au public.

Empalmage par les doigts

Cette variante permet à l'artiste d'adopter une position de main différente.



Vue de derrière : la boule est maintenue entre la paume de la main et les trois derniers doigts.



Pour le public, la position de la main, avec l'index pointé, semble très naturelle, et la boule est totalement cachée.

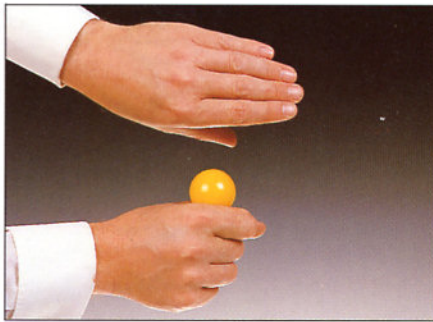


DISPARITION D'UNE BOULE

• • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Trois techniques de disparition à pratiquer et à maîtriser.

Enlèvement



1 La boule étant posée sur le sommet du poing droit, dirigez vers elle la main gauche, en forme de cornet, comme pour la saisir.



2 Faites semblant de prendre la boule dans le poing gauche tout en...



3 ... la laissant glisser dans le poing droit (vue de derrière).



4 Face au public, la boule étant tenue par les doigts dans la main droite, pointez l'index vers le poing gauche.



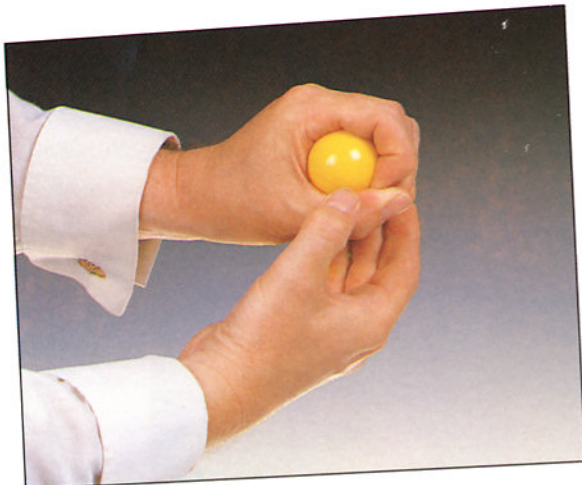
5 ... écartez les doigts de la main gauche pour faire constater la disparition.



6 Cette vue de derrière montre la boule dissimulée dans la main droite.



Enfoncement



1 Fermez la main gauche autour de la boule, en la laissant visible au creux du poing pour le public. Amenez la main droite sous la gauche.



2 Enfoncez la boule dans le poing avec le pouce de la main droite, qui forme une coupe sous la gauche.



3 En même temps, laissez glisser la boule dans la main droite (vue de derrière).



4 La boule étant à présent maintenue par les doigts de la main droite, faites semblant de l'enfoncer dans le poing gauche avec l'index droit, pour donner l'impression qu'elle s'y trouve toujours.



5 La boule étant maintenue dans la paume droite par le pouce, retournez la main gauche...



6 ... et ouvrez-la lentement pour faire constater la disparition.



Faux transfert



1 Tenez la boule sur la paume de la main droite et dirigez la gauche vers elle, comme pour prendre la boule.



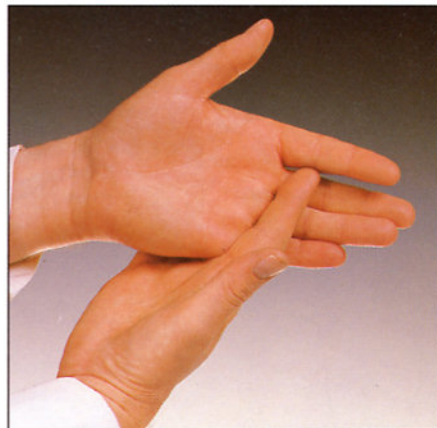
2 Tandis que la main gauche est censée prendre la boule, pivotez la main droite, dos vers le public, tout en retenant la boule dans cette main.



3 La boule étant tenue entre les doigts et la paume de la main droite, pointez l'index vers le poing gauche, puis...



4 ... ouvrez lentement les doigts de la main gauche pour révéler la disparition.



5 Pour renforcer cet effet, tournez partiellement la main droite vers le public, en faisant glisser la boule derrière le dos de la main gauche.



★ CIGARETTES ★

PRODUCTIONS DE CIGARETTES



Apparition d'une cigarette

Une cigarette dissimulée dans la paume semble surgir de nulle part.



1 Tenez la cigarette dans le creux du pouce. Pour le public, à qui vous présentez le dos de votre main, la cigarette est parfaitement invisible.



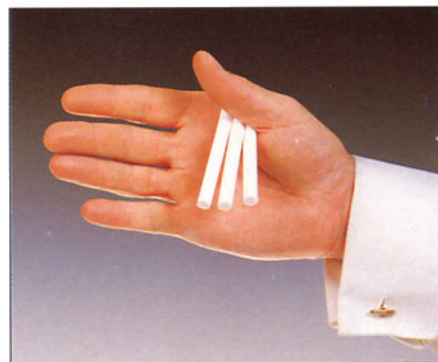
2 Pour la faire apparaître, repliez les doigts et...



3 ... d'un geste rapide et élégant, faites-la surgir entre l'index et le majeur.

Apparitions répétées

La technique décrite ci-contre peut être utilisée ici.



1 Cachez plusieurs cigarettes (autant que vous pouvez en tenir) dans le creux du pouce.



2 Repliez les doigts et prenez la première cigarette entre l'index et le majeur. Répétez cette séquence autant de fois que nécessaire.



Issues d'un chapeau

Dans ce numéro, l'artiste présente un chapeau claqué plié, l'ouvre, puis fait apparaître, une à une, une quantité de cigarettes qu'il rejette au fur et à mesure dans le chapeau. Il vide ensuite ce dernier sur une table. En fait, l'artiste ne montre qu'une cigarette.



1 Utilisez un chapeau claqué, entre les ressorts duquel vous placez les cigarettes.



2 Au début du numéro, présentez au public le haut du chapeau. Celui-ci étant replié, l'assistance est persuadée qu'il est vide. En un geste vif, ouvrez le chapeau, au fond duquel sont dissimulées les cigarettes.



3 Faites surgir une cigarette et, au moment où vous semblez la jeter dans le chapeau, faites-la pivoter vers le creux du pouce. Répétez cette séquence, toujours avec la même cigarette, jusqu'à ce que le nombre nécessaire soit « apparu » et « rejeté ».

★ LA CIGARETTE QUI MONTE ★

Entre diverses apparitions et disparitions de cigarettes, on peut introduire une ou deux fioritures. Celle qui est présentée ici fait toujours son effet et s'harmonise avec la plupart des numéros de cette série : une cigarette serrée dans le poing surgit mystérieusement de la main.



1 Tenez la cigarette à l'intérieur de la main, le pouce rentré vers l'intérieur, à la base de la cigarette. Montrez le dos de la main à l'assistance.

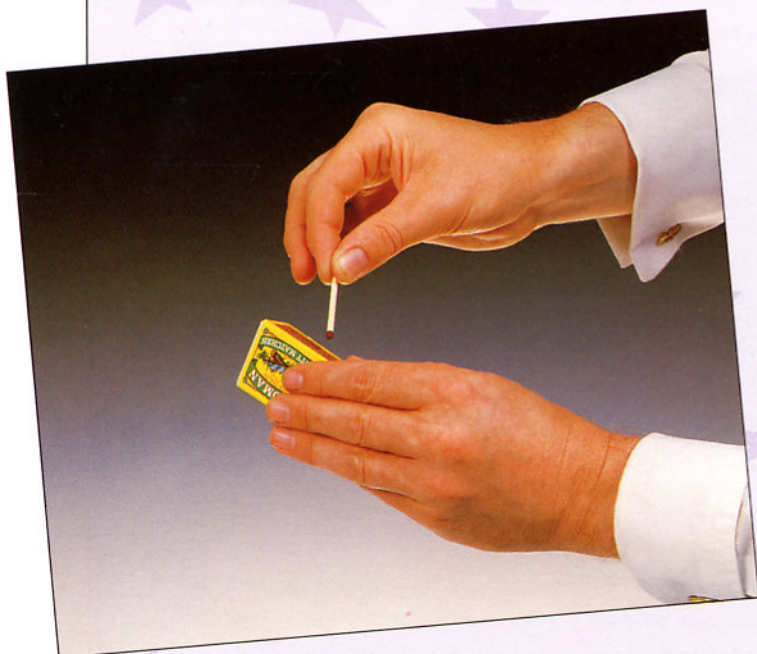


2 Avec le pouce, repoussez la cigarette, afin qu'elle s'élève lentement du poing serré.

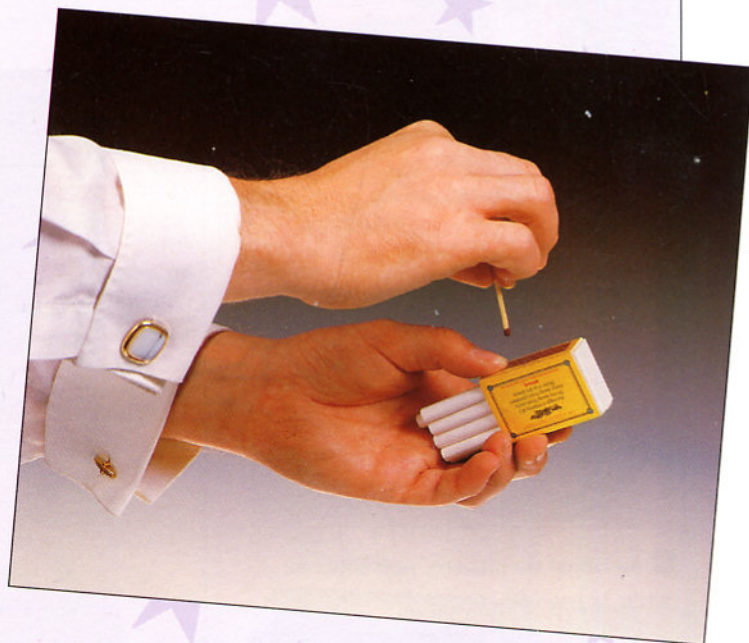


CIGARETTES DISSIMULÉES ★ DANS UNE BOÎTE D'ALLUMETTES ★

Cette technique permet à l'artiste de conserver les mains libres avant d'en faire surgir une série de cigarettes. Ces dernières sont placées dans une boîte d'allumettes, dont un côté du tiroir a été découpé, et qui est tenue en réserve, dissimulée par d'autres accessoires.



Prenez la boîte d'allumettes, en dissimulant bien son extrémité découpée et les cigarettes qui en dépassent à l'intérieur de votre main. Pour le public, les cigarettes sont invisibles, la position de la main semble naturelle et la boîte normale, surtout si l'on y frotte une allumette.



Vue de derrière : inclinez légèrement la boîte, afin d'en faire glisser les cigarettes et de les cacher dans le creux de la main, prêtes à apparaître.

DISPARITIONS DE CIGARETTES



Enfoncement

Le principe est le même qu'avec une boule (voir page 22). Une cigarette semble enfoncée dans le poing gauche de l'artiste par son pouce droit, puis la main gauche est ouverte pour montrer qu'elle est vide. La main

droite cueille ensuite en l'air la cigarette disparue.

En fait, cette dernière a été discrètement glissée dans la main droite et y est restée tout simplement dissimulée jusqu'à sa réapparition.



Enlèvement



1 Présentez la cigarette entre l'index et le pouce de la main droite.



2 Placez la main gauche en coupe au-dessus de la cigarette et faites-la pivoter à l'intérieur de la main droite.



3 Fermez le poing gauche, en faisant discrètement passer la cigarette dans le creux du pouce de la main droite.



4 Frottez le dos du poing gauche. La main droite semble vide.



5 Écartez les doigts de la main gauche pour faire constater la disparition.



6 Vue de derrière : la cigarette est fermement maintenue dans le creux du pouce droit.



★ PIÈCES DE MONNAIE ★

APPARITION ET DISPARITION

★ D'UNE PIÈCE ★

Voici une méthode simple pour faire apparaître une pièce cueillie en l'air ou sur le vêtement d'un spectateur. On peut ensuite inverser le processus pour faire disparaître la même pièce.



1 Tenez secrètement une pièce sur le dos de la main, coincée entre l'index et le majeur.



3 Pour faire apparaître la pièce, repliez les doigts et...



2 Présentez la main paume ouverte, de telle sorte que le public la croie vide.



4 ... à l'aide du pouce, récupérez la pièce pour la montrer à votre auditoire.



★ AVEC PLUSIEURS PIÈCES ★



1 Dissimulez une pile de pièces dans le creux du pouce.



2 Présentez la paume face au public, de telle façon que la main semble vide.



3 Repliez le pouce et saisissez la première pièce de la pile. Répétez ce processus jusqu'à épuisement des pièces.



TOURS DE CARTES

Les magiciens débutants commencent souvent par les tours de cartes : le matériel est peu onéreux et aisément disponible. Toutefois, ils nécessitent beaucoup de pratique, et le néophyte devra faire preuve de patience et de volonté pour parvenir à la perfection.

On peut présenter des tours de cartes de diverses manières, sur une table, sur le sol ou entre les mains de l'artiste. Certains illusionnistes travaillent sur une nappe, les cartes se détachant mieux sur une surface de couleur contrastée.

En ce qui concerne les cartes elles-mêmes, certains préfèrent celles au fini entoilé, alors que d'autres choisissent les modèles plas-

tifiés. Évitez les articles bon marché et de mauvaise fabrication. Ils ont tendance à se craqueler lorsqu'on les courbe, même légèrement, et ils vieillissent vite.

Si vous utilisez des cartes qui ont déjà servi, poudrez-en les deux faces avec un produit à base de stéarate de zinc, afin de rendre l'ensemble plus facile à manipuler et à déployer. Choisissez un jeu dont le dos présente un tarot (dos de la carte) d'un dessin familier au public. Les cartes tordues, déchirées ou gribouillées pénalisent l'artiste, car les spectateurs pensent automatiquement que ce sont des marques destinées à l'aider.

REFLETS



Ce tour peut être effectué à plusieurs reprises sans que le public découvre son secret.

Effet

Un spectateur est invité à enfoncer la lame d'un couteau à l'intérieur d'un jeu et à noter la carte qui se trouve juste au-dessus de la lame. Bien sûr, l'artiste saura dire de quelle carte il s'agit.

Matériel

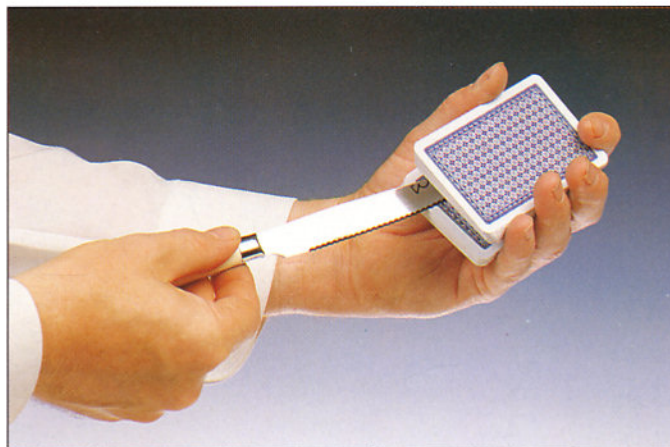
Un jeu de cartes et un couteau de table à lame brillante.

Présentation

Invitez un spectateur à battre les cartes, puis à prendre le jeu dans sa main gauche, face vers le bas.

Tendez-lui le couteau et demandez-lui de l'enfoncer à n'importe quel endroit du paquet, puis de noter la carte qui se trouve au-dessus de la lame.

Reprenez le jeu et, avec la lame toujours



La couleur et la valeur de la carte sélectionnée sont clairement reflétées par la lame brillante du couteau.

glissée entre les cartes, soulevez légèrement la partie supérieure du paquet ; la surface brillante de la lame vous renverra parfaitement le reflet de la couleur et de la valeur de la carte choisie.

Prenez garde toutefois à bien placer la lame du couteau en face du coin inférieur

gauche de la carte, où apparaissent ses valeurs et couleur.

Vous pouvez à présent révéler le nom de la carte choisie par le spectateur. Indiquez d'abord sa couleur, puis sa valeur, afin de rendre ce tour encore beaucoup plus impressionnant.



L'INDICATEUR



Ce tour ne nécessite qu'un jeu de cartes ordinaire.

Effet

Un spectateur choisit librement une carte à l'intérieur du paquet. Elle est replacée sur le dessus du jeu, qui est ensuite coupé. L'artiste explique qu'une carte va se retourner comme par magie à l'intérieur du paquet, et que sa valeur lui donnera la position de la carte sélectionnée. Lorsque le jeu est éventailé, une carte, par exemple le 5 de cœur, apparaît renversée, et la cinquième carte après elle est la bonne.

Matériel

Un jeu de cartes ordinaire.

Préparation

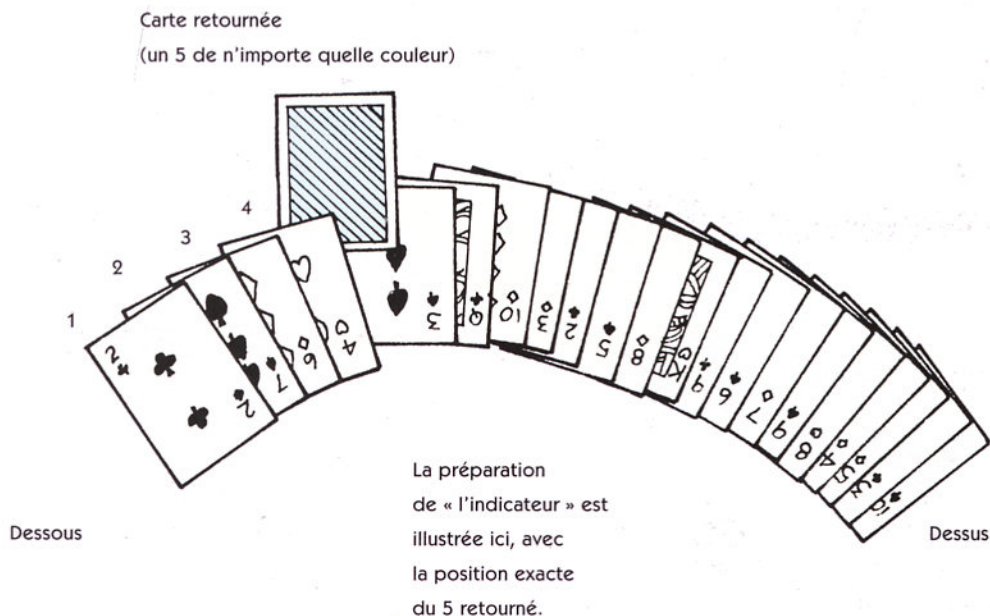
Avant le début du numéro, prenez un 5 (de n'importe quelle couleur), retournez-le et

remettez-le dans le jeu, de façon qu'il devienne la cinquième carte en partant du bas.

Présentation

Étalez le jeu en vous assurant que le public ne voie pas le 5 retourné. Demandez à un spectateur de choisir une carte, puis de la remettre sur le dessus du paquet.

Coupez le jeu, ce qui place la carte à l'envers vers le centre du paquet. Étalez les cartes de façon à montrer celle qui est retournée. Annoncez que la valeur de celle-ci indiquera l'exacte position de la carte sélectionnée par le spectateur. Retournez le 5 ; comptez alors cinq cartes après lui ; la cinquième est effectivement la bonne.





SÉPARATION DES CARTES ROUGES ET NOIRES

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Ce tour, qui se révèle fort impressionnant, se réalise
avec un jeu de cartes ordinaire.



Effet

Un jeu de 52 cartes est présenté puis battu devant le public. Les cartes sont ensuite éparpillées, face cachée, sur une table. L'illusionniste devine alors la couleur de chacune.

Matériel

Un jeu de cartes ordinaire.

Préparation

Avant d'exécuter votre numéro, séparez soigneusement les cartes rouges des cartes noires. Courbez-les légèrement dans le sens

de la largeur, les unes vers le dos, les autres vers la face.

Présentation

Même une fois qu'elles auront été battues et éparpillées sur la table, il vous sera extrêmement facile de déterminer si les cartes sont rouges ou noires : en fonction du sens de leur courbure, vous pourrez révéler leur couleur au public stupéfait.

Pour finir votre numéro, effacez discrètement les courbures par une simple flexion de tout le jeu.

Pour préparer ce tour, séparez les cartes rouges des noires : courbez les unes vers le haut et les autres vers le bas, comme indiqué ici.



DIVINATION DES TROIS CARTES



Par ce tour, qui peut être accompli au milieu de l'assistance, l'artiste se forgera une réputation de brillant cartomancien.

Effet

Un jeu de cartes est battu par un spectateur et rendu à l'illusionniste qui l'étale, faces cachées, sur une table.

L'artiste touche l'une de ces cartes, en indique la couleur et la valeur, puis la met de côté. Il recommence ainsi deux autres fois.

Il retourne alors les trois cartes, qui se révèlent être bel et bien celles qu'il a nommées.

Matériel

Un jeu de cartes ordinaire.

Présentation

Demandez à un spectateur de battre le jeu. Reprenez-le et jetez un coup d'œil discret sur la carte du dessous (dans notre exemple, le 6 de pique). Étalez les cartes, faces cachées, sur la table. Même si elles sont éparpillées au hasard, vous pouvez situer la carte qui était en dessous.

Touchez le tarot de n'importe quelle carte et déclarez qu'il s'agit d'une noire, un 6, le 6 de pique (c'est-à-dire, en fait, la carte du dessous).

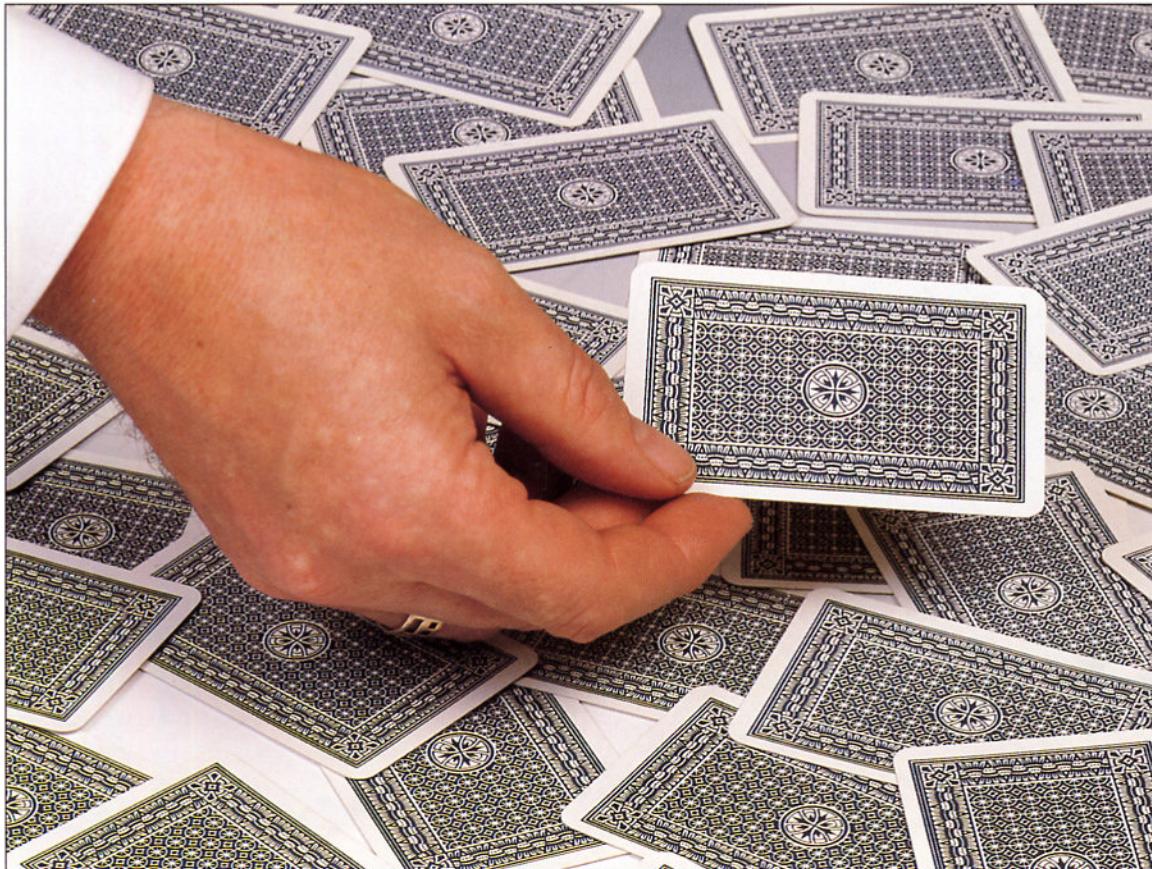
Mettez-la de côté, après l'avoir discrètement regardée. Pointez une deuxième carte,

et annoncez la valeur et la couleur de celle que vous venez de retirer. Mettez cette nouvelle carte de côté, après l'avoir identifiée secrètement.

Touchez alors la carte qui, au début, était en dessous du paquet (le 6 de pique dans notre exemple).

Annoncez la valeur et la couleur de la deuxième carte que vous venez d'isoler. Placez cette troisième carte avec les deux précédentes.

Prenez les trois cartes et retournez-les pour prouver qu'il s'agit bien de celles que vous avez nommées.



Comment deviner la couleur et la valeur de trois cartes à l'intérieur d'un jeu mélangé et étalé, faces cachées, sur une table ? La réponse se trouve plus haut...



L'ÉLIMINATION



Depuis très longtemps, les magiciens se servent de méthodes d'élimination.

Dans le tour suivant, ce procédé sert à contraindre

le choix supposé libre d'un spectateur.

Effet

L'illusionniste sélectionne une carte et ne montre que son tarot au public. Il la place ensuite dans une enveloppe, qu'il ferme et remet à un spectateur.

Il questionne alors à diverses reprises le spectateur, qui, à chaque fois, doit répondre rapidement, jusqu'à ce que le nom d'une carte soit décidé par le spectateur lui-même.

Bien entendu, ce nom correspond à celui de la carte contenue dans l'enveloppe.

Matériel

Une enveloppe et une carte de n'importe quelle couleur et valeur. Dans notre exemple, nous avons choisi le 3 de carreau.

Présentation

Présentez au public le tarot d'une carte, que vous glissez ensuite à l'intérieur d'une enveloppe. Confiez le tout à un spectateur, qui en aura la garde durant toute l'expérience. Adressez-vous à un deuxième spectateur et posez-lui une série de questions. « Pensez à une couleur, rouge ou noir ? » S'il répond « rouge », tout va bien puisque c'est la couleur de la carte que nous avons choisie. Si sa réponse est « noir », constatez : « Ce qui nous laisse les rouges. » Posez une deuxième question : « Figure ou carte basse ? » Si le spectateur répond « basse », c'est parfait. S'il dit « figure », enchaînez : « Ce qui nous laisse les cartes basses. »

Continuez : « Parmi les rouges, choisissez-

vous cœur ou carreau ? » Si c'est « carreau » qui est préféré, approuvez ; si c'est « cœur », poursuivez le processus d'élimination en déclarant : « Ce qui nous laisse les carreaux. » Interrogez toujours : « Voulez-vous un chiffre bas ou élevé ? » Si les chiffres bas sont demandés, reprenez : « C'est donc entre l'as et le 4, et comme l'as ne compte pas, il nous reste le 2 et le 3. » Si le spectateur choisit le 3, c'est gagné, mais s'il opte pour le 2, concluez : « Il nous reste donc le 3. » De même, si votre interlocuteur demande les chiffres élevés, l'élimination joue à nouveau, et vous déclarez que cela vous laisse les chiffres bas... Par cette méthode, vous arriverez toujours à la carte préalablement sélectionnée.

DIVINATION RAPIDE



Trouver rapidement une carte sélectionnée, sans embarras ni accroc, se révèle parfois difficile. La méthode suivante ne manque pas d'audace, mais elle est très efficace.

Effet

Une carte est librement choisie par un membre de l'assistance, qui la replace ensuite à n'importe quel endroit du jeu.

L'illusionniste retrouve cette carte immédiatement.

Matériel

Un jeu de cartes à tranche blanche, un crayon.

Préparation

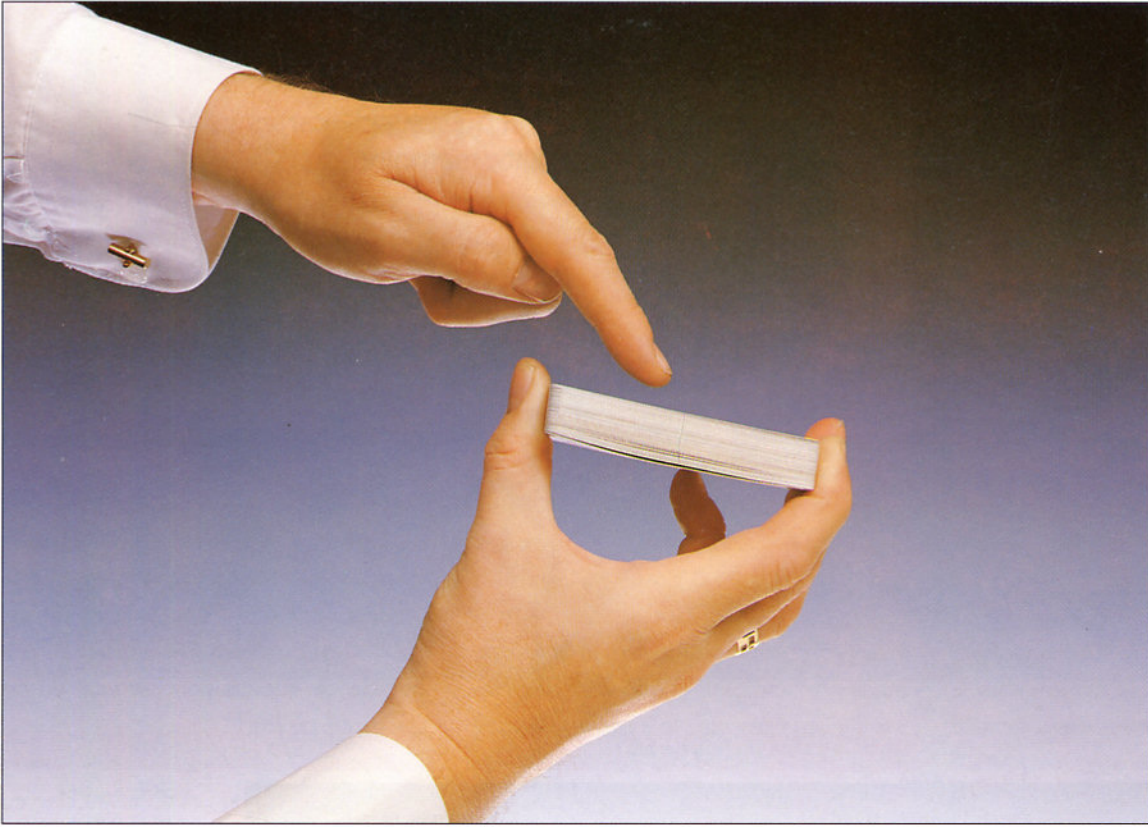
A l'avance et en secret, tracez un trait au crayon sur l'un des côtés du jeu ; cette ligne doit être visible uniquement par vous.

Présentation

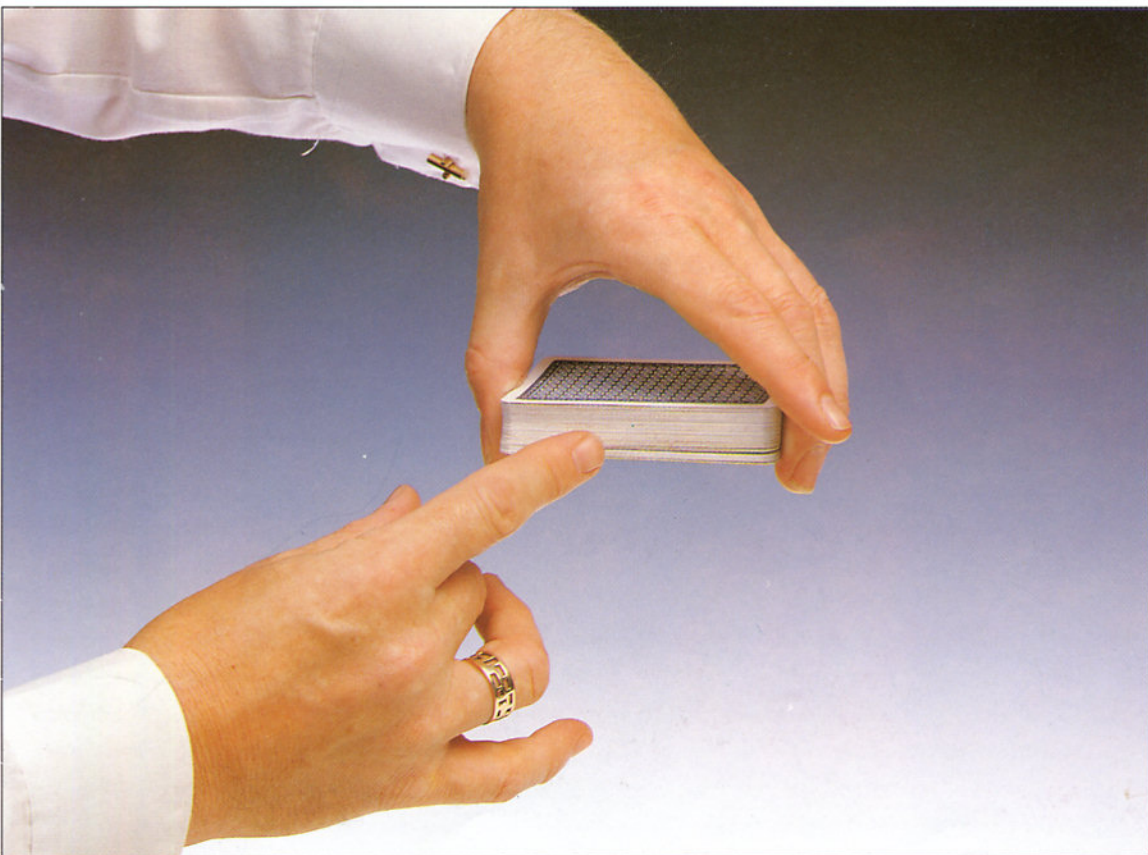
Déployez le jeu de cartes, faces vers le bas, devant un spectateur, et demandez-lui d'en choisir une. Lorsque la carte a été retirée, et

tandis qu'elle est montrée à l'assistance par le spectateur, faites discrètement pivoter le jeu avant que la carte sélectionnée y soit remplacée.

Cette dernière est alors la seule à présenter une marque de crayon parmi les tranches immaculées des autres cartes. Il est donc facile de la repérer et de la retirer du jeu pour la montrer au public.



Préparez ce tour en traçant à l'avance une légère ligne au crayon sur l'un des côtés du jeu.



Au cours du numéro, faites discrètement pivoter le jeu avant que le spectateur ne replace la carte choisie. Celle-ci est immédiatement repérable grâce à sa marque.



CINQUANTE-DEUX DIVINATIONS



Ce tour vous vaudra la réputation d'un habile manipulateur de cartes ou d'une personne douée d'une étonnante mémoire.

Effet

L'artiste révèle, l'une après l'autre, les cinquante-deux cartes d'un jeu battu par un spectateur.

Matériel

Un jeu de cartes ordinaire, voire emprunté à un spectateur.

Présentation

Après avoir fait battre le jeu par un membre de l'assistance, reprenez-le et mémorisez la carte du dessus. Mettez vos mains derrière

le dos et, discrètement, effectuez une coupe à peu près au milieu. Placez les deux parties dos à dos, de façon que l'une d'elles se retrouve face au public, tandis que l'autre est face à vous.

Présentez le jeu à l'assistance, en lui montrant la carte que vous avez mémorisée ; annoncez son nom. Simultanément, jetez un coup d'œil à celle qui, à présent, vous fait face.

Remettez vos mains derrière le dos, écartez la première carte et retournez discrètement le jeu. Présentez-le à nouveau à votre

auditoire : la carte que celui-ci découvre et que vous annoncez n'est pas, comme il le croit, celle qui était derrière la carte devinée, mais la première de l'autre face, que vous venez de regarder.

Continuez votre tour de la même manière jusqu'à ce que toutes les cartes aient été nommées et rejetées, en retournant à chaque fois le jeu derrière votre dos, afin de voir la carte à venir.

A aucun moment le public n'aura conscience que l'illusionniste voit, en fait, une moitié du jeu.



Moitié inversée du jeu, telle que la voit l'illusionniste.



LA COUPE FRANCHE

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Autre tour de cartes utilisant un couteau de table.



Insérez la lame dans l'espace secret du jeu pour révéler la carte choisie.

Effet

Un spectateur choisit une carte à l'intérieur du jeu. Celui-ci est alors coupé en deux et la carte replacée entre les deux moitiés. Le jeu est bien battu, puis, tandis qu'il maintient les cartes dans sa main gauche, l'artiste y fait pénétrer un couteau tenu dans la main droite.

Un spectateur reprend alors le paquet, soulève la moitié supérieure et constate que la carte située sous la lame est bien celle qui a été choisie.

Matériel

Un jeu de cartes ordinaire et un couteau.

Présentation

Ce tour est simple, mais il recquiert un peu d'habileté à détourner l'attention du public. Demandez à un spectateur de choisir une carte et de la montrer à l'assistance. Pendant ce temps, courbez discrètement le jeu, en le tordant de la main droite. Invitez le spectateur à couper et à replacer la carte sélectionnée sur le dessus de la moitié inférieure.

Cette carte crée alors une certaine « rupture » dans le jeu, et, même si celui-ci est très bien battu, il est aisé de la repérer.

Tenez le jeu dans la main gauche et le couteau dans la droite. Insérez la lame dans le léger espace créé à l'intérieur du jeu par la carte non courbée : un spectateur retire la moitié supérieure et la carte choisie se trouve sous la lame.

Il est préférable d'exécuter ce numéro au milieu d'autres tours de cartes, afin que le jeu retrouve sa forme au cours du spectacle.

★ LE DÉTOURNEMENT ★

Le détournement est l'art d'attirer l'attention des spectateurs dans une certaine direction aux moments critiques (par exemple, pour garnir une main vide dans laquelle le public pense qu'un objet est caché). Peut-être avez-vous déjà vu un magicien faire surgir une boule de billard de sa main droite, tandis que sa main gauche s'emparait avec précaution d'une colombe dissimulée dans une poche, afin de préparer le numéro suivant. Si vous tenez un objet et levez la main pour le présenter à l'assistance, tous les regards suivront spontanément. De même, si votre séduisante assistante arrive à point

nommé sur scène, tous les yeux se tourneront vers elle, et vous aurez alors quelques secondes pour effectuer votre manœuvre secrète.

Le détournement permet aux artistes d'accomplir les meilleurs numéros.

La parole peut également servir à distraire la vigilance des spectateurs : votre discours, un simple changement d'intonation attirent l'attention du public, qui relâche pendant un court laps de temps la surveillance de vos mains, vous laissant ainsi le champ libre.



DANS L'OBSCURITÉ



Ce tour surprenant laissera votre public perplexe.

Effet

Un spectateur bat soigneusement des cartes, puis choisit l'une d'entre elles, mais sans la regarder. Sous prétexte de rendre les choses plus difficiles, les lumières sont ensuite éteintes. Dans l'obscurité, la carte sélectionnée est placée face en bas dans la paume du spectateur. Avec un brin d'emphase, l'artiste la nomme alors. Les lumières sont rallumées pour vérification. L'expérience est répétée encore deux fois, avec le même résultat surprenant.

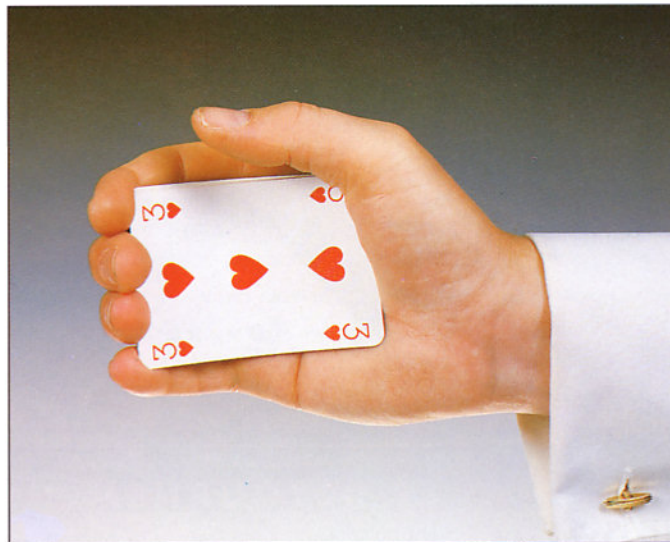
Matériel

Un jeu de cartes ordinaire.

Présentation

Mieux vaut réaliser ce numéro au milieu d'autres tours de cartes. Lorsqu'il est temps, empalmez secrètement trois cartes (voir page 12), notez leurs valeurs et mettez-les dans votre poche.

Au cours du numéro, demandez à un spectateur de choisir une carte mais de ne pas la regarder. Après l'extinction des lu-



Pour réaliser ce tour, il faut empalmer secrètement trois cartes du jeu.

mières, prenez la carte. Au moment de la replacer dans la paume du spectateur, remplacez-la par l'une de celles que vous avez en poche. Plongé dans le noir, le public ne se rend pas compte de la substitution.

Annoncez la couleur et la valeur de la carte choisie. Lorsque la lumière revient et que le spectateur retourne la carte, il découvre qu'il s'agit bien de celle que vous venez de nommer.

Pour éviter toute confusion entre des cartes indésirables et celles que vous avez empalquées, vous pouvez les séparer grâce à un mouchoir plié dans votre poche. Les cartes secrètement placées dans celle-ci seront mises d'un côté du mouchoir, tandis que celles qui ont été écartées iront de l'autre. Ainsi ce numéro peut-il être répété plusieurs fois sans le moindre problème.



LE RÊVE DE L'IMPRIMEUR

• • • ☆ ☆ ☆ • • •

Les imprimeurs aimeraient que les choses soient aussi simples...

Effet

L'illusionniste éventaille un jeu de cartes absolument vierges, montrant qu'elles sont blanches des deux côtés. Lorsqu'il les éventaille une seconde fois devant le public, elles sont miraculeusement imprimées.

Matériel

Cela peut sembler vraiment incroyable, mais cette prouesse ne nécessite qu'un jeu de cartes tout à fait ordinaire, à ceci près, cependant, que leur valeur ne doit apparaître que sur deux de leurs coins et non sur les quatre.

Il est également important que leur tarot, c'est-à-dire leur dos, soit entouré d'une bordure blanche.

Il faut, en outre, deux cartes entièrement blanches (sur les deux faces). On peut les obtenir soit auprès d'un magasin spécialisé dans ce type d'articles, soit en recouvrant soigneusement les deux faces des jokers avec un adhésif blanc.

Préparation

Placez une carte blanche sur le dessus du paquet et l'autre en dessous. Remettez le jeu dans son étui. A présent, vous pouvez commencer votre numéro.

Présentation

Sortez le jeu de son étui et éventaillez-le à l'envers, c'est-à-dire non pas de gauche à droite comme d'habitude, mais de droite à gauche. L'éventail inversé recouvre les valeurs, et, avec la carte blanche sur le dessus du paquet, l'ensemble paraît vierge. La bordure blanche du tarot laisse croire que le dos des cartes est également immaculé.

Rassemblez et égalisez le jeu, retournez-le face en bas, ôtez la carte blanche du des-



Le jeu doit être éventillé à l'envers, c'est-à-dire de droite à gauche. Les cartes blanches placées au-dessus et au-dessous font apparaître le jeu totalement vierge



Le jeu éventillé de façon normale, c'est-à-dire de gauche à droite, révèle les cartes imprimées ; Leur valeur ne doit apparaître que sur deux de leurs coins, et non sur les quatre.

sous du paquet. Montrez-la des deux côtés au public, pour le convaincre que toutes les cartes sont blanches sur leurs deux faces. Replacez-la sur le dessus du paquet, où se trouve déjà l'autre carte blanche.

A présent, retournez le paquet face au public, en continuant à dissimuler la première carte avec l'écran de votre main gauche : quand vous retirez celle-ci, la carte apparaît imprimée. Éventaillez le jeu de la façon habi-

tuelle (de gauche à droite), faisant constater que toutes les cartes sont désormais imprimées. Coupez le jeu, de sorte que les deux cartes blanches se retrouvent à peu près au centre, puis éventaillez à nouveau pour montrer les tarots également imprimés (veillez à ne pas trop exposer les deux cartes blanches du milieu).

Vous venez ainsi, par magie, d'imprimer tout un jeu de cartes vierges !



★ CARTES FORCÉES ★

Pour réussir certains effets, le magicien aura parfois besoin de « forcer » une ou plusieurs cartes auprès d'un spectateur. Certaines méthodes exigent une grande dextérité et

beaucoup de pratique ; d'autres – les plus nombreuses – sont à la portée de tous. Celles qui sont présentées ici figurent parmi les plus faciles à réaliser.

★ FAUX MÉLANGE ★

Pour présenter certains tours de cartes décrits dans cet ouvrage, vous aurez besoin de recourir à ce que l'on nomme un faux mélange : il s'agit de battre le jeu d'une certaine façon, pour maintenir toutes les cartes ou la plupart d'entre elles dans le même ordre. Voici deux méthodes parmi d'autres :



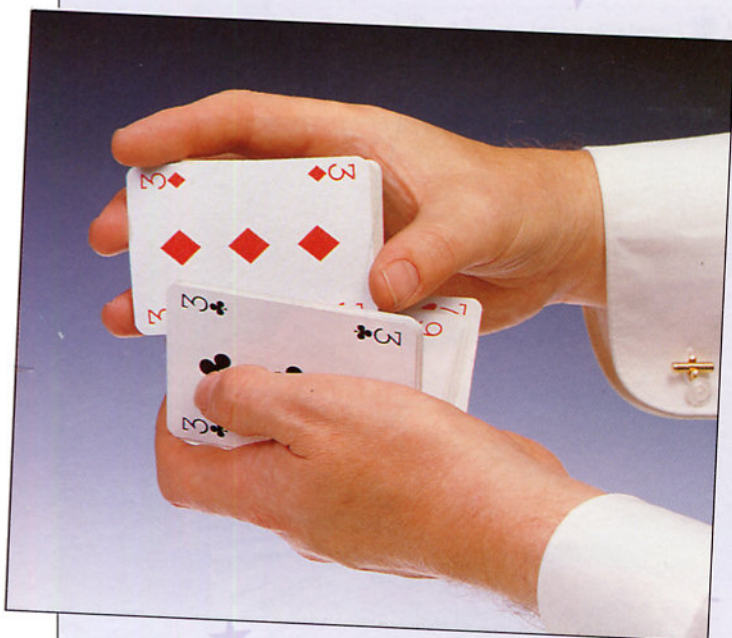
Pour maintenir une carte sur le dessus du paquet, on peut effectuer un mélange à la queue d'aronde : la carte du dessus conservera toujours sa position.



1 Pour maintenir plusieurs cartes sur le dessus du jeu dans leur séquence d'origine, prenez la partie supérieure du paquet dans votre main droite.



3 ... et remplacez celles du dessous au sommet du paquet. Répétez ce processus.



2 Faites tomber quelques cartes du dessous (celles qui ne vous intéressent pas) dans votre main gauche...



4 Les cartes du dessus resteront toujours au sommet du jeu.



L'ÉVENTAIL FORCÉ



Effet

Ce forçage est sans doute le plus convaincant de tous, puisque les cartes sont éventailées et que l'on demande à un spectateur d'en choisir une. En outre, il dispense de tout calcul et ne nécessite aucun accessoire pour dissimuler le jeu. Le public est donc persuadé qu'il n'y a aucun subterfuge.

Matériel

Un jeu de cartes ordinaire.

Préparation

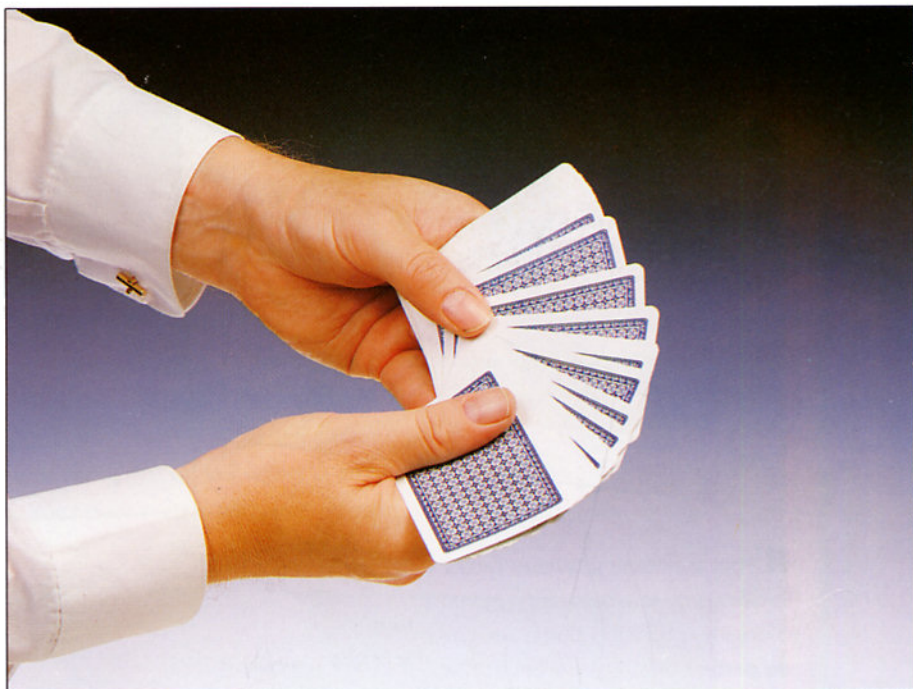
La carte à forcer doit être sur le dessus du paquet. Si vous avez battu le jeu, utilisez un faux mélange pour la maintenir ainsi.

Présentation

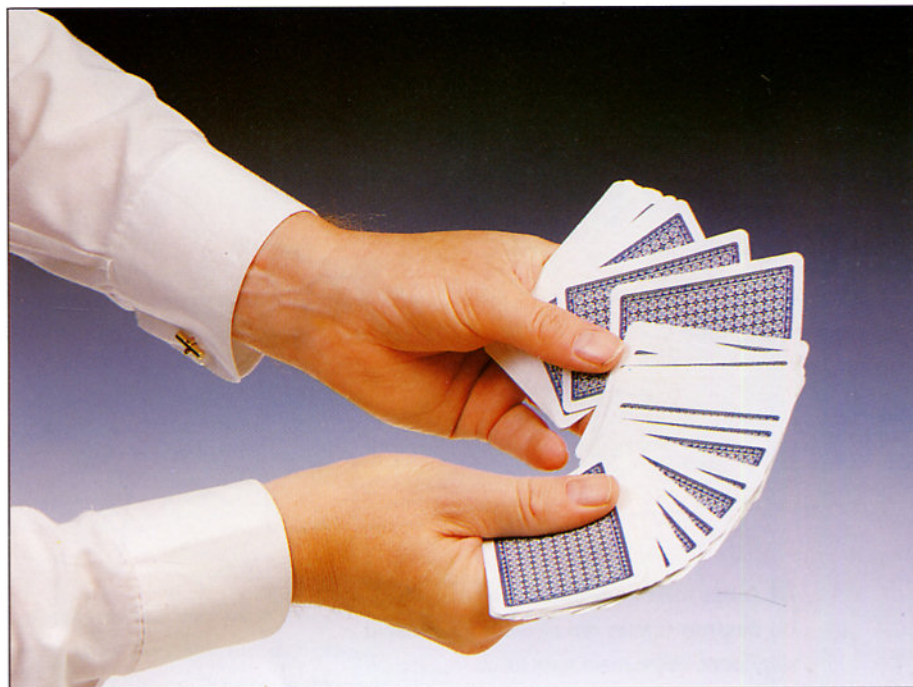
Coupez le jeu, de manière que la carte du dessus se retrouve approximativement au centre, mais sous votre contrôle (utilisez l'auriculaire de votre main gauche pour créer un léger espace marquant sa position). Vous ne devez pas cesser de la maîtriser pendant les mouvements suivants.

Dirigez-vous vers le spectateur et commencez à éventailier lentement le jeu, faces en bas, de droite à gauche, en écartant le plus possible les cartes. Observez le mouvement du spectateur lorsqu'il avance sa main. En fonction de son geste, ralentissez ou accélérez votre mise en éventail, afin que la carte à choisir atteigne l'extrémité de ses doigts au bon moment, sans qu'il ait conscience que la sélection reste sous votre contrôle. Vos mouvements doivent être décontractés pour paraître naturels.

Si le spectateur n'a pas choisi ce que vous désiriez, refermez rapidement le jeu (sans perdre le contrôle de la carte à forcer) et, sous un prétexte quelconque, recommencez tout le processus.



1 Éventaillez lentement le jeu en vous approchant du spectateur.



2 Tenez votre carte prête au moment où le spectateur est sur le point de faire son choix.



3 Forcez la carte que vous contrôlez dans la main du spectateur dès que celle-ci se tend.

DANS LA PAUME DE LA MAIN

. . . ☆ ☆ ☆ . . .

Les amateurs de tours de passe-passe devraient apprécier cette méthode de forçage. Toutefois, il leur faudra d'abord se familiariser avec les techniques d'empalmage décrites page 12.

Matériel

Un jeu de cartes ordinaire.

Préparation

La carte à forcer doit être sur le dessus.

Présentation

Effectuez un faux mélange (voir pages 40-41) en maintenant la carte du dessus en position. Prenez le jeu entre le pouce et les doigts de la main droite ; en le transférant dans la main gauche, faites pivoter la carte du dessus, afin de l'empalmer au moment où le jeu est posé sur la table. La main qui dissi-

mule la carte empalmée doit conserver une apparence naturelle.

Demandez à un spectateur de couper le jeu en deux. Saisissez-vous de la partie inférieure avec la main droite ; celle-ci contient la carte empalmée. Relâchez cette dernière, qui est donc à présent sur le dessus de ce tas. Transférez à nouveau les cartes dans la main gauche et demandez au spectateur de prendre celle du dessus, qui se trouve à l'endroit de la coupe.

Cette technique peut être réalisée avec n'importe quel jeu de cartes et ne nécessite aucune préparation préalable.



LE TROMBONE



Ce forçage inédit est extrêmement simple et ne nécessite qu'un accessoire de bureau ordinaire : le trombone.



Au préalable, fixez un trombone au centre du bord inférieur de la carte que vous souhaitez forcer.

Effet

L'illusionniste annonce la couleur et la valeur d'une carte (celle qu'il a l'intention de forcer). Le jeu est éventailé, faces des cartes vers le bas, devant un spectateur ; celui-ci choisit librement une carte, mais il ne la regarde pas.

On lui remet un trombone, qu'il fixe au bord supérieur de sa carte afin de la marquer. Il replace ensuite cette dernière n'importe où au milieu du paquet.

L'artiste coupe alors le jeu à plusieurs reprises et récapitule ce qui vient d'être fait ; puis il éventaille les cartes en attirant l'attention du public sur celle qui est munie d'un trombone. Lorsqu'elle est retrouvée et retournée, il s'agit bien de la carte annoncée.

Matériel

Un jeu de cartes et deux trombones.

Préparation

Au préalable, choisissez la carte à forcer et fixez-y l'un des deux trombones, au centre du bord inférieur.

Remplacez cette carte n'importe où dans le paquet, le trombone dirigé vers l'intérieur de la main : ainsi, le bord supérieur est parfaitement net et le jeu éventailé paraît démunie de toute marque.

Présentation

Annoncez la couleur et la valeur d'une carte (celle que vous avez préparée). Demandez à un spectateur de choisir une carte à l'intérieur d'un jeu éventailé, faces en bas. Dites-

lui de la maintenir dans cette position, sans la regarder, et de fixer un trombone au centre de son bord supérieur. Il la remet ensuite n'importe où dans le paquet.

En regroupant le jeu, faites lui opérer discrètement un demi-tour : les bords opposés se présentent désormais face au public. Coupez plusieurs fois, puis éventaillez à nouveau, afin que l'assistance constate qu'une carte (qu'elle suppose être celle choisie par le spectateur) est bien munie d'un trombone. Prenez-la, éloignez le reste du jeu, et remettez-la au spectateur, qui révèle qu'il s'agit bien de la carte annoncée.

S'il arrivait que le spectateur choisisse votre carte marquée, prenez la carte, montrez le trombone qui y est fixé et faites constater que c'est la seule à en être munie.



LE FORÇAGE AU CHAPEAU

• • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Ce tour ne démentira pas la réputation qu'ont les magiciens de faire sortir toutes sortes de choses d'un chapeau.



Effet

Yeux bandés, l'illusionniste retrouve parmi des cartes mélangées dans un chapeau celle qu'il a annoncée.

Matériel

Un jeu de cartes et un chapeau – ou tout autre récipient, comme une boîte ou un cylindre.

Préparation

Dissimulez la carte à forcer dans votre manche droite.

Présentation

Au début du numéro, le jeu est mélangé puis jeté dans le chapeau. Annoncez votre carte et bandez-vous les yeux, ou, plus simplement, tournez le dos. Prenez le chapeau dans votre main gauche (ou placez-le sur une table) et, tandis que vous cherchez dedans, laissez-y glisser la carte secrètement cachée dans votre manche droite. Ce geste est camouflé par le chapeau lui-même. Il est alors facile de retirer cette carte, apparemment perdue parmi les autres, et de faire constater qu'il s'agit bien de celle annoncée.

Laissez glisser dans le chapeau la carte que vous avez dissimulée dans votre manche droite.



LE FORÇAGE PAR COUPE EN CROIX



Effet

Le jeu est librement coupé par un spectateur, puis l'illusionniste annonce la carte qui se trouve sous la coupe.

Matériel

Un jeu de cartes ordinaire.

Préparation

Notez au préalable la carte du dessus.

Présentation

Demandez à un spectateur de couper le jeu à peu près au milieu, puis de placer les deux

tas côte à côte. Annoncez que vous allez marquer l'endroit de la coupe en superposant les deux parties en croix. Il vous faut à présent opérer un détournement d'attention : exhibez, par exemple, une enveloppe contenant votre prédiction – si vous ne l'avez pas annoncée auparavant. Tandis que l'attention de votre public est occupée ailleurs, faites votre croix en plaçant le tas du dessous au-dessus du tas coupé. Demandez alors au spectateur de révéler sa coupe en soulevant la partie du dessus et en retournant la carte se situant au-dessous. Cette carte sera celle annoncée.

La coupe du spectateur est repérée en disposant les deux tas en croix. Mais, à l'insu du public, ces deux tas ont été échangés, si bien que la carte annoncée a pris la place de la carte de coupe.





SOUS COUVERT



Voici un forçage très apprécié des débutants.

Effet

L'illusionniste annonce sur quelle carte un spectateur va effectuer une coupe dans un jeu mélangé.

L'astuce consiste à faire couper le jeu sous un mouchoir.

Matériel

Un jeu de cartes ordinaire et un simple mouchoir.

Préparation

Notez secrètement la carte du dessus.

Présentation

Annoncez la couleur et la valeur de la carte qui se trouvera sous la coupe (en fait, celle du dessus, que vous avez notée). Au moment où vous tendez le jeu à un spectateur pour qu'il le mélange, empalmez secrètement les deux cartes du dessus dans la main gauche. Reprenez le paquet et placez-le dans la main gauche : les cartes empalmées se retrouvent faces vers le haut en dessous du jeu qui, lui, est tourné vers le bas. Sortez un mouchoir et recouvrez le tout.

Demandez à un spectateur de couper le jeu à travers le mouchoir, en ne soulevant la partie coupée que de quelques centimètres. Avec la main droite, saisissez-vous de ce paquet et, tandis que vous le retirez, ainsi que le mouchoir, retournez vivement le tas du dessous dans votre main gauche. Les deux cartes empalmées se retrouvent alors faces vers le bas sur le dessus du tas inférieur. Le spectateur retourne à présent la première carte : c'est celle annoncée. La carte immédiatement en dessous d'elle est également face vers le bas, dissimulant le fait que le reste du paquet est faces vers le haut.



Saisissez-vous du tas coupé par le spectateur (les deux cartes empalmées sont alors faces vers le haut en dessous du paquet).



Tandis que vous soulevez la partie coupée, retournez secrètement le tas du dessous, sous couvert du mouchoir. Les deux cartes empalmées se retrouvent à présent au-dessus, faces vers le bas. La carte annoncée a pris la place de la carte de coupe.



GRANDS CLASSIQUES

Tout magicien digne de ce nom devrait maîtriser les grands classiques de la prestidigitation que sont la multiplication des boules, la répétition des six cartes ou le lapin sortant d'un chapeau ; perfectionnés au fil des générations, ils sont devenus familiers aux publics

du monde entier. Certains néophytes commettent l'erreur de négliger cette partie du répertoire ; pourtant, ces tours sont restés aussi populaires que lors de leur création ; leur succès est garanti, surtout lorsqu'ils interviennent au milieu de numéros plus modernes.

LES ANNEAUX CHINOIS



Ce grand classique est réalisé par tous les illusionnistes du monde.

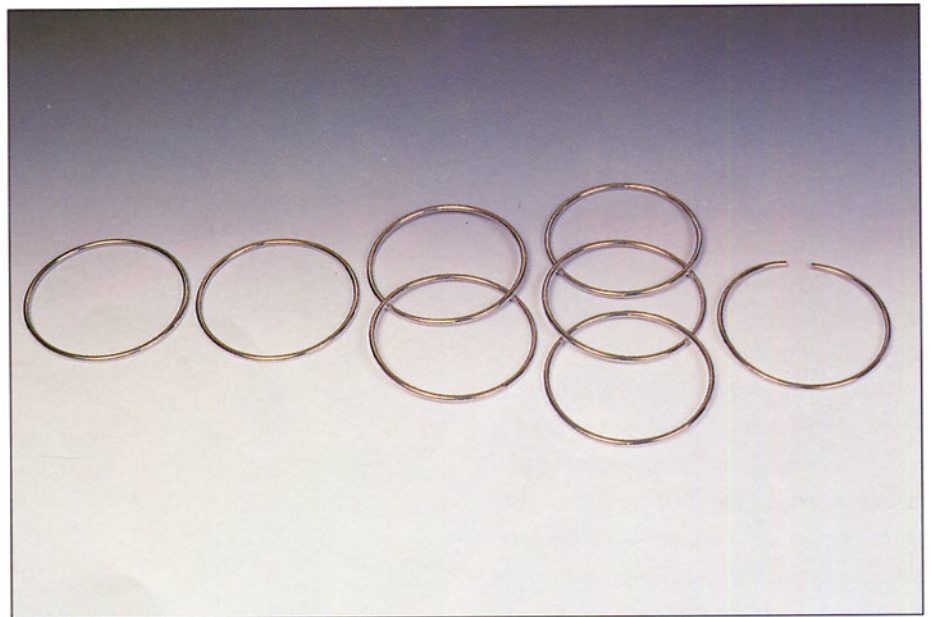
Effet

Le numéro consiste à attacher et détacher des anneaux de métal. Autrefois, il était présenté avec un simple accompagnement musical, mais on peut l'agrémenter d'un commentaire amusant. Au fil des ans, différentes variantes ont été élaborées, certaines nécessitant trois anneaux argentés, d'autres quatre, cinq, huit ou seize. La version la plus courante en utilise huit. Au cours de sa réalisation, chaque anneau semble être présenté individuellement à l'assistance.

Matériel

Vous vous procurerez très aisément un jeu d'anneaux professionnel dans un magasin spécialisé en articles de magie ou encore en vous adressant à une entreprise de vente par correspondance.

Il sera composé de huit éléments, soit : deux anneaux simples, un couple d'anneaux enchaînés ensemble de façon permanente, un groupe de trois anneaux imbriqués de la même manière, et un anneau « clé », c'est-à-dire ouvert.



Préparation

Placez vos anneaux sur une table ou sur le dossier d'une chaise. Ils doivent se présenter dans l'ordre suivant, en partant du dessous : l'anneau « clé », un anneau simple, la chaîne de trois, la chaîne de deux et le second anneau simple.

Présentation

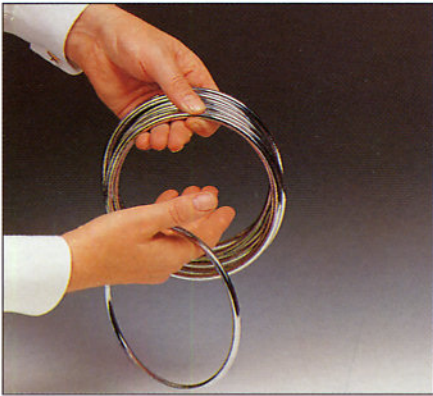
Vous pouvez commencer votre prestation en expliquant que ce numéro extrêmement ancien nous vient de Chine, d'où son nom. Invitez votre auditoire à compter les anneaux avec vous, en insistant sur le fait qu'ils sont solides, fermés et indépendants.



☆ COMPTAGE DES ANNEAUX ☆



1 Tenez les anneaux en main gauche et faites-les glisser dans la droite.



2 Laissez tomber le premier anneau simple dans votre main droite. Abaissez légèrement celle-ci, afin que l'anneau se sépare du reste du jeu.



3 Faites ensuite glisser un à un les deux anneaux enchaînés, puis abaissez à nouveau votre main droite.

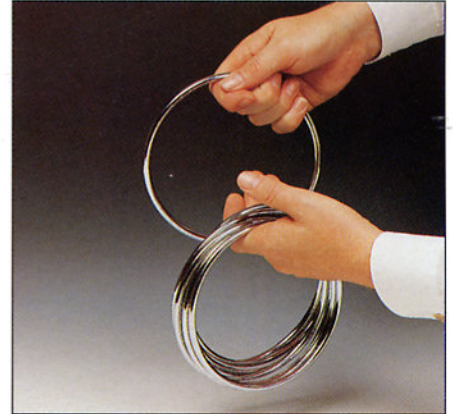


4 De la même façon, manipulez les trois anneaux enchaînés, qui doivent sembler tomber séparément dans votre main droite. Pour finir, laissez alors glisser le deuxième anneau simple, puis l'anneau « clé ». Ainsi, vous avez apparemment huit anneaux fermés et indépendants.

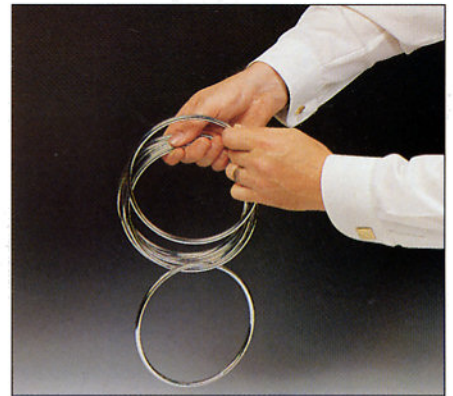


5 Maintenez les anneaux dans leur ordre d'origine et reprenez-les dans la main gauche. L'ouverture de l'anneau « clé » doit toujours être dirigée vers le haut et dissimulée par le pouce.

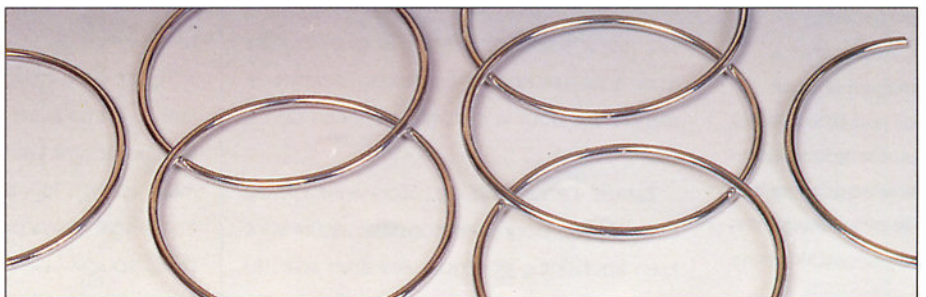
☆ ENCHAÎNEMENT DE DEUX ANNEAUX ☆



1 Prenez avec la main droite le premier anneau simple et faites-le percuter les autres. Simultanément, laissez tomber le premier des deux anneaux enchaînés de l'index de votre main gauche.



2 Pour le public, il semble que vous soyez parvenu à faire pénétrer le premier anneau dans le second. Montrez les deux anneaux pour faire constater qu'ils sont parfaitement enchaînés et présentez-les à un spectateur pour une inspection.



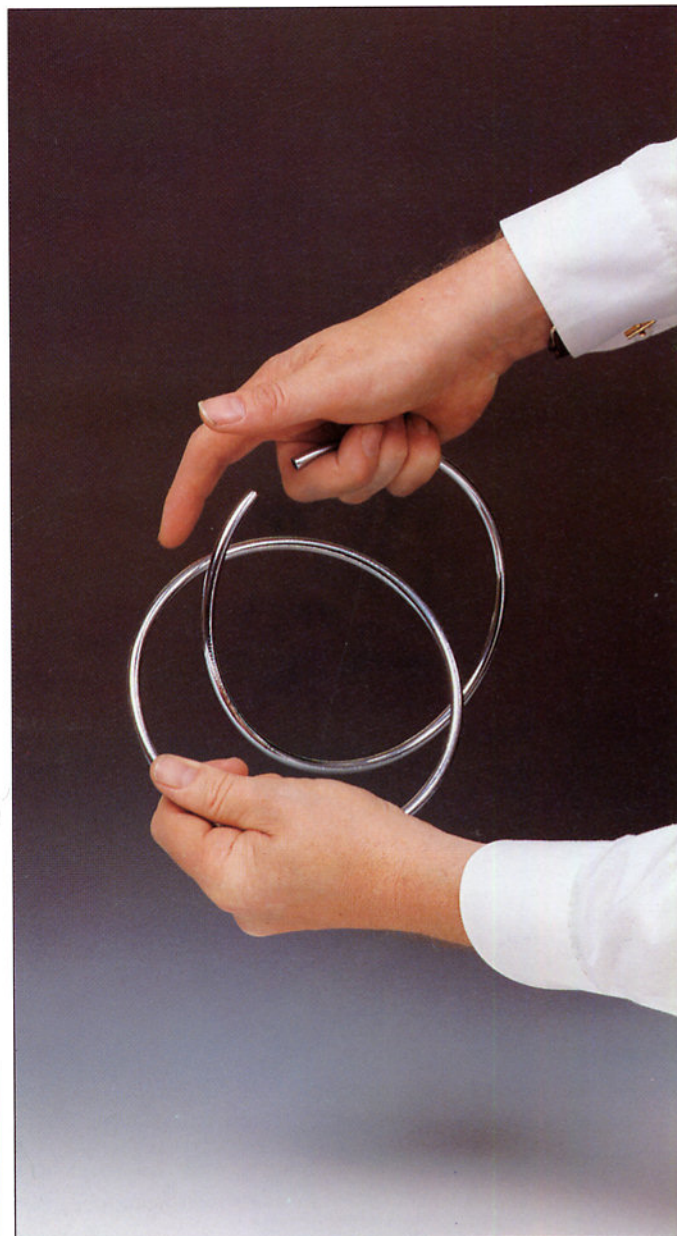


Pour « enchaîner » trois anneaux, répétez le processus décrit à l'étape précédente. L'anneau simple percute le reste du jeu, et le premier, puis le deuxième anneau du groupe de trois font leur apparition.

☆ ENCHAINEMENT DE TROIS ANNEAUX ☆

Avec la main droite, reprenez l'anneau simple – toujours en première position – et faites-le à nouveau percuter les autres. Laissez alors glisser et pendre le premier des trois anneaux enchaînés. Recommencez la manœuvre pour le deuxième anneau de ce trio.

Retirez l'ensemble des trois anneaux du reste du jeu pour faire constater qu'ils sont bien enchaînés, et tendez-les à un spectateur afin qu'il vérifie.



☆ LES DEUX DERNIERS ANNEAUX ☆

A ce stade, il vous reste trois anneaux simples, dont l'anneau « clé ». Placez l'un des deux anneaux fermés autour de votre bras.

Tenez dans une main l'anneau fermé restant et, dans l'autre, l'anneau « clé » ; frottez l'un contre l'autre en engageant le premier dans le second. Poursuivez le frottement pendant quelques secondes puis, soudain, laissez descendre l'anneau fermé, à présent enchaîné à l'anneau « clé ».

Un anneau fermé et l'anneau « clé » sont enchaînés en faisant simplement passer le premier par l'ouverture du second.



☆ LE BOUQUET FINAL ☆

Revenez vers le premier spectateur, qui tient la chaîne de deux éléments, et demandez-lui de vous imiter en tous points. Tenez l'anneau fermé et l'anneau « clé » accrochés devant vous, et frottez-les l'un contre l'autre : ils se séparent (veillez à dissimuler l'ouverture de l'anneau « clé » avec votre main), tandis que ceux du spectateur restent désespérément attachés.

Maintenant, reprenez l'anneau simple enroulé autour de votre bras et frottez-le contre les deux autres ; ce faisant, engagez les deux anneaux simples dans l'anneau « clé ». Rassemblez vos trois éléments, ôtez l'un des anneaux fermés et demandez au second spectateur d'en faire autant, avec son groupe de trois, ce qui est, bien sûr, tout à fait impossible. Séparez l'anneau « clé » – votre pouce dissimulant son ouverture – et lancez le troisième en l'air, afin de prouver que vos trois anneaux sont à présent complètement séparés, tandis que ceux du spectateur demeurent attachés. Enchaînez à nouveau vos trois anneaux.

Reprenez les deux anneaux du premier spectateur et frottez-les contre les trois vôtres. Enchaînez-les tous ensemble, en introduisant l'un des anneaux du jeu de deux dans l'ouverture de l'anneau « clé ».

A présent, reprenez le jeu de trois des mains du deuxième spectateur et, de la même façon, enchaînez-le aux autres. Présentez au public vos sept anneaux suspendus au huitième que vous tenez dans la main.

Le numéro pourrait s'arrêter là, mais vous pouvez encore faire mieux. Annoncez que les anneaux vont redevenir indépendants et, élevant le jeu au-dessus de votre tête en le tenant écarté de votre corps, dégagez l'ouverture de l'anneau « clé » : tous les autres s'éparpillent alors à terre, apparemment séparés à nouveau, l'anneau « clé » étant le dernier à tomber.

Bien que ce numéro classique soit assez facile à réaliser, il demande une certaine pratique et de la dextérité.



Avant d'être à nouveau séparés, les huit anneaux se retrouvent enchaînés ensemble.



LA MULTIPLICATION DES BOULES DE BILLARD

* * * * ☆ ☆ ☆ * * * *

Ce tour fait partie des premiers numéros qu'apprennent tous les débutants.

Effet

Dans la main levée de l'artiste, une boule rouge apparaît. Trois autres font ensuite successivement leur entrée. Les quatre boules sont présentées entre les doigts, avant de s'interchanger puis, éventuellement, de disparaître.

Matériel

Vous vous procurerez par votre canal habituel un jeu comprenant trois boules pleines et une coquille (une demi-boule creuse). Cette coquille est conçue pour s'ajuster sur n'importe laquelle des autres boules. Peignez le tout en rouge, afin que ce soit bien visible pour le public. Munissez-vous également d'un foulard de soie.

Préparation

Placez l'une des boules, coiffée de la coquille, dans la poche droite de votre pantalon. Placez la deuxième dans la poche gauche et la troisième dans la poche gauche de votre veste, avec le foulard de soie.

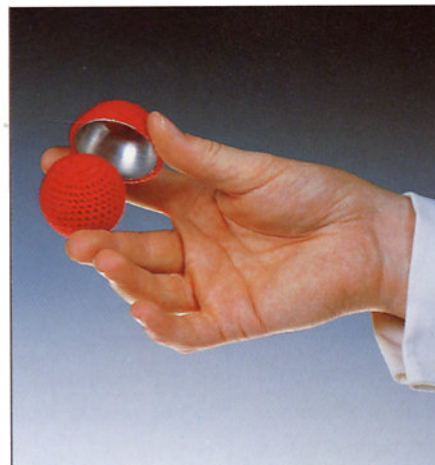
Présentation

Vous maîtriserez parfaitement ce tour, en apparence difficile, en vous entraînant régulièrement, de préférence devant un miroir.

☆ PRODUCTION DE DEUX BOULES ☆



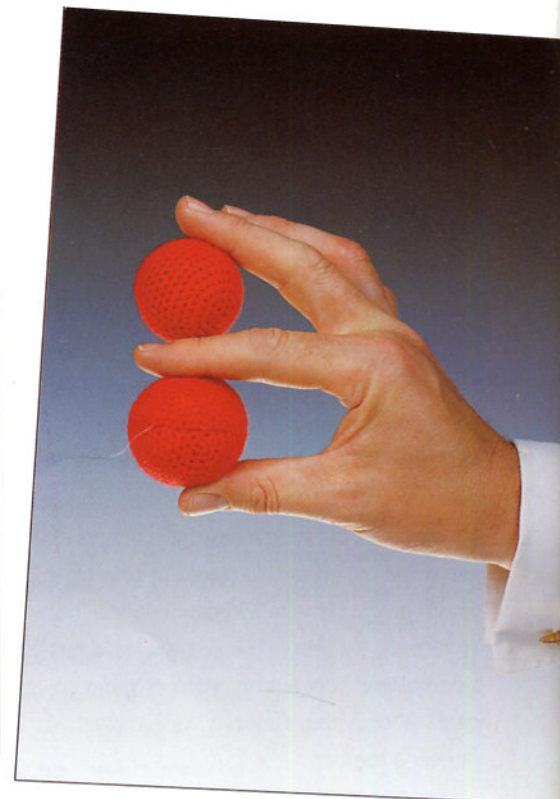
1 Mettez discrètement votre main droite dans la poche droite de votre pantalon et empalmez la boule munie de la coquille. Ayez l'air de faire surgir cette boule de nulle part en la présentant entre le pouce et l'index. Montrez-en les deux côtés, comme s'il n'y avait qu'une boule.



2 Abaissez le majeur de la main droite pour faire sortir la boule pleine de sa coquille...



3 ... de cette façon.



4 Pour le public, vous semblez tenir deux boules pleines.



☆ DISPARITION ☆

Élevez la main gauche comme pour prendre la boule tenue entre l'index et le majeur. En fait, cette main sert d'écran pendant que, avec la main droite, vous faites pivoter la boule pour la faire rentrer à l'intérieur de la coquille.

Retirez votre poing gauche, censé contenir une boule, de devant votre main droite ; celle-ci ne présente plus qu'une boule, maintenue entre le pouce et l'index. Ouvrez alors lentement le poing gauche pour faire constater qu'il est vide.

☆ PRODUCTION DE TROIS BOULES ☆

Plongez la main gauche dans la poche gauche de votre pantalon pour y empalmer la deuxième boule. Face au public, « cueillez-la » en l'air. Tandis que vous la positionnez entre l'index et le majeur de la main droite, faites rapidement pivoter la boule contenue dans la coquille pour la placer entre le majeur et l'annulaire. A présent, trois boules apparaissent comme par magie.

☆ AUTRE DISPARITION ☆

Masquez la boule centrale avec votre main gauche, et faites semblant de vous en emparer. Pendant ce temps, placez-la dans la coquille.

Cette fois, ayez l'air de mettre cette boule dans votre bouche, avec votre main gauche, qui est censée la contenir. Tandis que votre poing gauche fermé se dirige vers votre bouche, pressez la langue contre votre joue, afin de donner l'illusion que la boule s'y trouve.

Montrez que votre main gauche est vide

et, avec votre index, repoussez la « bosse » vers l'intérieur, comme si vous avaliez la boule.

☆ PRODUCTION DE QUATRE BOULES ☆

Avec votre main gauche, empalmez la boule qui se trouve dans la poche gauche de votre veste. Faites-la apparaître et placez-la fermement entre l'annulaire et l'auriculaire de la main droite ; montrez ces trois boules des deux côtés.

Faites sortir la quatrième boule de sa coquille par pivotement et calez-la entre l'index et le majeur.

☆ DISPARITIONS SUCCESSIVES ☆

Présentez votre main droite avec les quatre boules ; secouez-la en l'air : une boule disparaît (vous avez fait pivoter celle qui se trouvait entre l'index et le majeur à l'intérieur de la coquille). Montrez les trois boules restantes au public.

Avec la main gauche, déplacez la boule maintenue entre le majeur et l'annulaire, et repositionnez-la entre l'index et le majeur de la main droite. Simultanément, ôtez secrètement la boule contenue dans la coquille, en la laissant simplement glisser dans le poing gauche. Effectuez un deuxième escamotage, en faisant pivoter la boule située désormais entre l'index et le majeur à l'intérieur de la coquille. Remettez discrètement celle que dissimule votre main gauche dans votre poche.

A présent, positionnez la boule maintenue par l'annulaire et l'auriculaire entre l'index et le majeur. Comme précédemment, empalmez simultanément dans votre main gauche la boule contenue dans la coquille.

☆ TRANSFERT ÉCLAIR ☆

Laissez retomber votre main gauche sur le côté de votre corps, en présentant son dos au public. De la même façon, abaissez la main droite maintenant les deux boules (l'une d'elles étant, en fait, la coquille).

Avec la main droite, faites le geste de lancer quelque chose et escamotez la boule tenue entre l'index et le majeur en la faisant pivoter à l'intérieur de la coquille. Simultanément, faites apparaître la boule empalmée à l'intérieur de votre main gauche.

☆ DISPARITION AU MOUCHOIR ☆

Placez la boule qui vient d'apparaître dans la main gauche entre l'index et le majeur de votre main droite et, discrètement, retirez celle contenue dans la coquille.

Plongez la main dans la poche gauche de votre veste pour y prendre le mouchoir de soie, tout en y déposant la boule extraite de la coquille. Tenez le mouchoir par un coin avec votre main gauche, drapez-en les boules, puis passez la main dessous, en faisant semblant de prendre l'une d'elles. En réalité, faites pivoter la boule à l'intérieur de la coquille, puis retirez votre main comme si elle était pleine.

Écartez lentement les doigts de la main gauche pour montrer que la boule a disparu, puis retirez le mouchoir pour faire constater qu'il ne reste qu'une boule dans la main droite.

Enfin, si vous désirez finir votre numéro comme vous l'avez commencé, c'est-à-dire les mains vides, faites disparaître la dernière boule et la coquille en utilisant l'un des tours de passe-passe décrits pages 21 à 23.



LE JEU DES GOBELETS

• • • ☆ ☆ ☆ • • •

Le numéro des gobelets est peut-être le plus ancien du monde. Autrefois, en Inde, les fakirs le réalisaient à même le sol, et, aujourd'hui encore, il n'est pas rare de voir certains charmeurs de serpents le présenter dans la rue. Ce tour a été repris dans tous les pays, avec toutes sortes de verres ou de tasses. Très répandu en Europe, il est connu, en France, sous le nom de « Jeu des gobelets ».

Effet

Il existe de nombreuses variantes de ce numéro, mais le principe reste toujours le même : il s'agit de transférer ou de faire apparaître et disparaître des balles, voire de les transformer (en fruits, en poussins, etc.).

Matériel

Ce numéro peut être présenté avec n'importe quelles timbales opaques, mais mieux vaut utiliser des gobelets prévus pour cet usage. Les magasins spécialisés proposent des jeux de trois gobelets en aluminium, cuivre ou laiton. Quelle que soit leur forme, ils peuvent s'empiler les uns sur les autres et

possèdent tous un bourrelet. Lorsqu'ils sont emboîtés, ce bourrelet permet de conserver un certain espace entre chacun d'eux, espace à l'intérieur duquel on peut facilement dissimuler une balle. Leur fond présente une petite dentelure qui, lorsqu'un gobelet est renversé sur la table, retient la balle et l'empêche de tomber.

Le débutant pourra commencer à s'entraîner avec des gobelets en plastique transparent, ce qui lui permettra d'avoir une vision plus claire de la localisation de chaque balle.

Pour réaliser ce numéro, vous aurez besoin de trois gobelets ou de trois timbales parfaite-

ment opaques, de quatre petites balles en mousse ou en liège, et de trois balles en mousse plus grosses.

Préparation

Dissimulez les trois grosses balles dans la poche droite de votre pantalon et trois des petites dans celle de gauche. Placez la quatrième dans l'un des gobelets et emboîtez les deux autres dedans.

Avant de commencer votre numéro, placez les gobelets imbriqués à votre gauche, à la verticale, l'ouverture se trouvant dirigée vers le haut.



Les gobelets s'emboîtent bien l'un dans l'autre. Leur bourrelet extérieur les empêche de s'enfoncer trop profondément, et l'espace ainsi ménagé entre eux permet d'y dissimuler une balle. La dentelure du fond retient cette balle et l'empêche de tomber.



Présentation

☆ GALOP ☆



1 Présentez les gobelets en les prenant dans la main gauche, l'ouverture tournée vers le public. Avec la main droite, saisissez celui du dessous.



2 Renversez sur la table le gobelet du dessous, dans lequel est dissimulée la balle ; celle-ci doit se détacher du fond mais rester cachée sous la timbale.



3 Déboîtez alors les deux autres gobelets et placez-les en ligne, renversés, à gauche du premier.



☆ EMPALMAGE ☆



1 Approchez votre main gauche comme pour prendre la balle contenue dans la main droite.



2 Fermez ensuite le poing gauche, comme s'il contenait la balle. Empalmez secrètement la balle dans la main droite et pointez votre index vers la main gauche pour renforcer la feinte.

☆ CHARGEMENT ☆



Avec la main droite (contenant la balle empalmée), soulevez un gobelet pour révéler une ou plusieurs balles. Basculez-le de manière que son ouverture rejoigne votre paume droite. Secrètement, laissez-y tomber la balle empalmée, prête pour le prochain effet.

☆ TRANSFERT ☆

Dans votre poche gauche, prenez une petite balle parmi les trois et mettez-la dans la main droite. Faites semblant de la faire passer de la main droite à la gauche, mais, en fait, gardez-la dans la droite en l'empalmant (voir encadré ci-contre). Avec la main droite (dans laquelle est dissimulée la balle), soulevez le gobelet de gauche, en le basculant vers le public. Ayez l'air d'y déposer la balle que vous êtes censé tenir en main gauche, alors qu'elle demeure cachée dans la droite. Annoncez à votre auditoire que vous allez, à présent, opérer un transfert : la balle va passer du gobelet de gauche à celui de droite.

Soulevez le gobelet de gauche : l'assistance constate qu'il est vide. Soulevez celui du centre, également vide. Soulevez alors celui de droite avec la main droite, en basculant son sommet vers le public pour lui faire constater que la balle a été « transférée ». (En fait, elle s'y trouve depuis le galop – voir page 55.) Tandis que l'attention des spectateurs est détournée par ce geste, laissez la balle cachée dans votre main droite tomber discrètement dans le gobelet (voir la technique de chargement dans l'encadré ci-contre). Exécutez à nouveau le galop, en intervertissant les gobelets, mais en maintenant celui qui contient la balle secrètement « chargée » sur votre droite.

☆ PRODUCTION D'UNE BALLE ☆

Tenez la balle dévoilée à l'étape précédente dans votre main droite. A nouveau, faites semblant de la placer dans la main gauche et empalmez-la dans la droite.

En fixant votre poing gauche, demandez à un spectateur de choisir le gobelet sous lequel la balle réapparaîtra. S'il désigne celui de gauche ou celui du milieu, soulevez-le avec la main droite, en basculant son sommet vers le public, et libérez en dessous la balle empalmée.

S'il opte pour le gobelet de droite, soule-



vez-le simplement pour révéler la balle qui y a été dissimulée. Mais, comme il faut qu'une balle reste cachée sous le gobelet de droite pour le tour suivant, « chargez » la balle empalmée dans la timbale au moment où vous la soulevez. Exécutez alors un nouveau galop.

☆ D'AUTRES PRODUCTIONS ☆

Exécutez à nouveau un galop, en plaçant cette fois le gobelet dissimulant la balle au centre. Escamotez la balle visible depuis

l'étape précédente par un tour de passe-passe (voir Tours de passe-passe et manipulations, pages 12-29). En réalité, conservez-la dans la paume de votre main droite. Avec cette main, soulevez le gobelet du milieu pour révéler la balle. Simultanément, chargez la balle empalmée. Effectuez un nouveau galop et remplacez ce gobelet au-dessus de la balle que vous venez de faire apparaître.

Sortez une nouvelle balle de la poche gauche de votre pantalon et faites-la dispa-

☆ PÉNÉTRATION ☆



1 Le gobelet à votre droite dissimule une balle. Placez la deuxième balle dessus. (La photo illustre ce que voit le spectateur : droite et gauche sont donc inversées.)



2 Emboîtez par-dessus la timbale du milieu, puis celle de gauche, en les percutant pour renforcer l'idée d'une pénétration.



3 Soulevez la superposition de gobelets pour révéler la boule cachée dessous. Pour le public, la boule placée sur le sommet de la timbale a traversé le fond pour tomber sur la table. Continuez avec « D'autres productions ».



raître, en la conservant à l'intérieur de votre paume droite.

Soulevez le gobelet du milieu, pour montrer que la balle « disparue » a rejoint la première. En même temps, chargez-y la troisième balle empalmée.

Remplacez le gobelet sur les deux balles visibles, retirez la dernière petite balle de votre poche gauche, faites-la disparaître puis réapparaître sous la timbale du milieu, toujours selon le même procédé.

Débarassez-vous discrètement de la petite balle empalmée dans la poche droite de votre pantalon et, à la place, empalmez l'une des trois grosses balles. Pendant cette manipulation, disposez, à l'aide de la main gauche, chacune des trois petites balles restantes sur le sommet d'un gobelet.

☆ TRANSFORMATION ☆

Prenez la base du gobelet de droite avec la main droite (contenant la grosse balle empalmée) et basculez-le vers le public, de manière à faire tomber dans la main gauche la petite balle qui se trouve dessus. Le public supposera qu'il ne s'agit que d'une façon pratique et élégante de récupérer la balle placée au sommet sans la toucher. En réalité, vous profiterez de ce geste pour charger la grosse balle empalmée dans la main droite. Reposez le gobelet, l'ouverture toujours sur la table.

Prenez la petite balle dans la main droite et mettez-la dans la poche droite de votre pantalon. Simultanément, empalmez la deuxième grosse balle se trouvant dans cet-

te même poche, tout en pointant le gobelet du milieu et la petite balle qui le coiffe avec l'index gauche. Procédez exactement comme avec la première grosse balle.

Ensuite, recommencez l'opération avec la troisième grosse balle. En remettant dans votre poche la dernière petite balle, dissimulez-la, avec les autres, sous la doublure de votre poche.

Annoncez à l'assistance que les trois balles vont disparaître de votre poche et réapparaître sous les gobelets. Retournez alors votre poche, afin de montrer qu'elle est effectivement vide. Soulevez les gobelets, l'un après l'autre, pour révéler les trois balles, qui, de surcroît, ont gagné en taille ! Si nécessaire, les gobelets et les balles peuvent être examinés par le public.

LE LAPIN SORTI D'UN CHAPEAU

• • • ☆ ☆ ☆ • • •

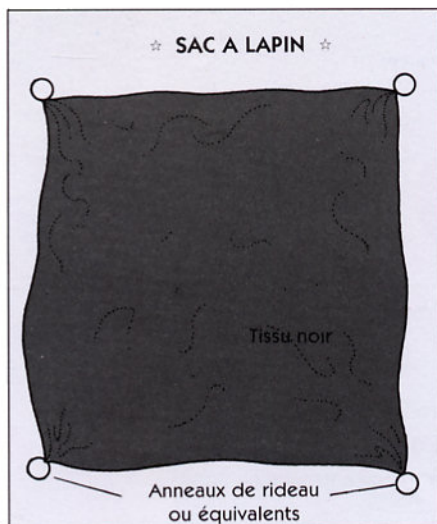
Ce tour fait partie des grands classiques de la magie, et tout magicien qui se respecte doit être capable d'accomplir cette prouesse.

Effet

Un chapeau haut de forme noir est posé sur la table du magicien. Celui-ci le prend et le montre sous toutes les coutures aux spectateurs, qui peuvent même l'examiner de près. Un coup de baguette magique y fait ensuite apparaître un lapin.

Matériel

Tout d'abord, vous devrez vous procurer un lapin. Il en existe de toutes races et tailles, mais, pour ce tour, il est préférable d'utiliser une espèce naine (la race hollandaise est idéale pour ce numéro).



Vous aurez également besoin d'un chapeau haut de forme, normal ou « claque » (repliable), et d'une table recouverte d'une nappe en tissu, derrière laquelle sera fixé un crochet ou un clou en position centrale.

En outre, il vous faudra un « sac à lapin » spécialement conçu à cet effet. Comme le montre l'illustration, celui-ci consiste en un carré de tissu noir, aux quatre coins duquel sont cousus des anneaux. Cette pièce de tissu doit être suffisamment grande pour contenir le lapin quand ses quatre coins sont réunis pour la transformer en sac.

Enfin, n'oubliez pas l'indispensable baguette magique...



Préparation

Suspendez le sac contenant le lapin à l'arrière de la table, en fixant ses anneaux au crochet. La nappe qui recouvre la table dissimule le sac au public.

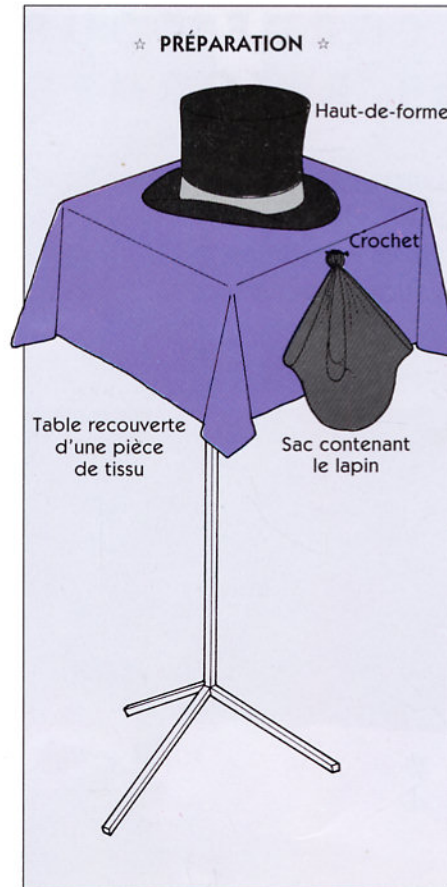
Posez le haut-de-forme vers l'arrière de la table, bord en bas, en position quasi centrale, juste devant l'endroit où est dissimulé le sac.

Placez la baguette magique dans la poche gauche de votre veste.

Présentation

Retournez le chapeau, bord en haut. Otez-le de la table, d'une part pour prouver qu'il est vide, d'autre part pour montrer qu'il n'y a absolument rien d'autre sur la table. Présentez le chapeau à votre public, en insistant suffisamment sur le fait qu'il n'y a absolument rien à l'intérieur.

Si vous utilisez un chapeau claqué, repliez-le afin de confirmer qu'il est bien vide. Reposez le chapeau sur la table, dans sa position d'origine, bord en bas.



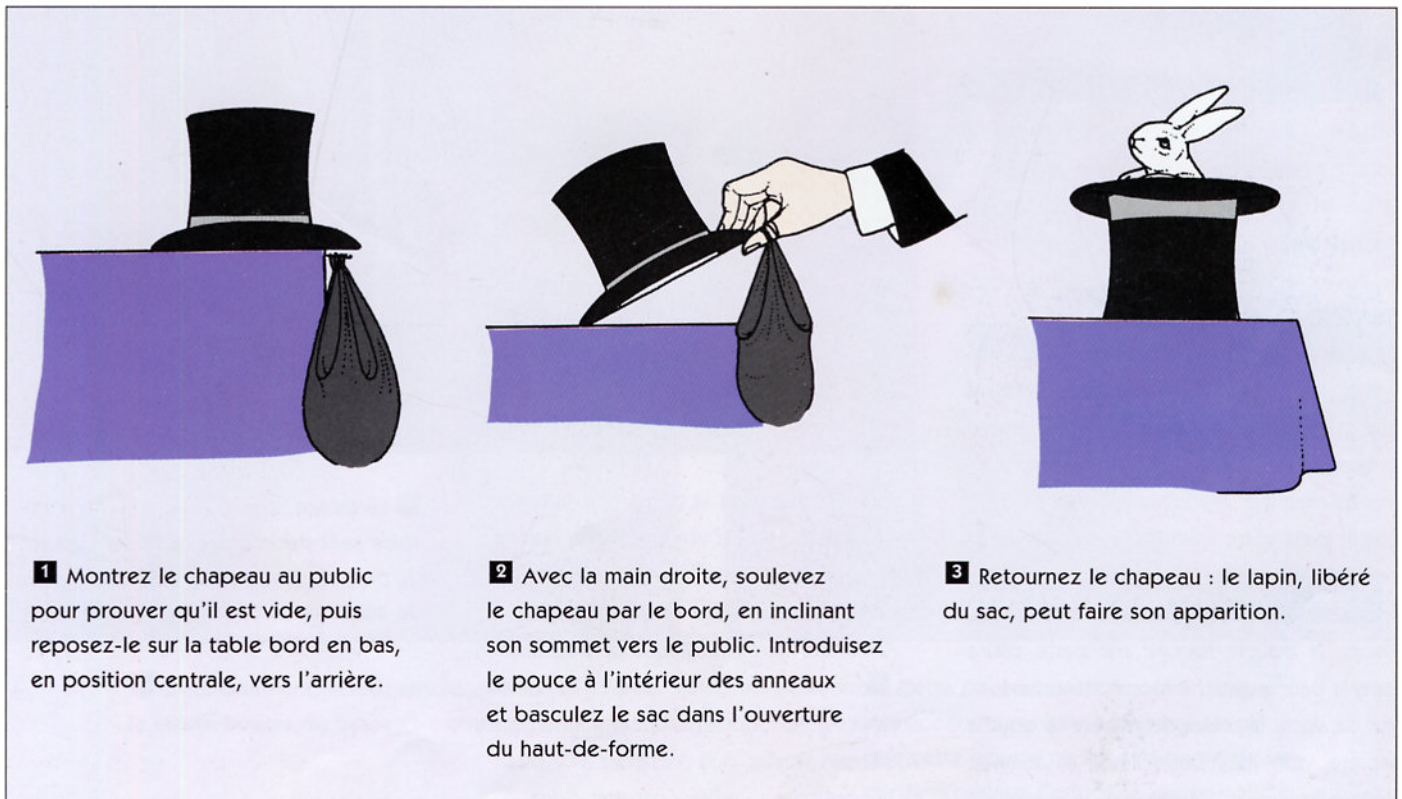
De la main gauche, sortez la baguette magique de votre poche et agitez-la en l'air. L'attention des spectateurs étant ainsi détournée, profitez-en pour soulever le chapeau, tout en y introduisant secrètement le lapin.

Faites des gestes rapides et élégants, en procédant ainsi : avec la main droite, soulevez le bord du chapeau qui dépasse à l'arrière de la table. Inclinez le haut-de-forme vers l'avant (c'est-à-dire vers le public).

Simultanément, dégagez les anneaux de leur crochet à l'aide du pouce, afin que le sac contenant le lapin bascule automatiquement à l'intérieur du chapeau. Le faible poids de l'animal rend cette manœuvre assez facile à exécuter.

Dès que le sac est à l'intérieur du chapeau, retournez celui-ci, tapez dessus avec votre baguette magique et lâchez les anneaux : le lapin libéré du sac peut maintenant faire son apparition.

Le sac vide est à présent dissimulé au fond du chapeau.



1 Montrez le chapeau au public pour prouver qu'il est vide, puis reposez-le sur la table bord en bas, en position centrale, vers l'arrière.

2 Avec la main droite, soulevez le chapeau par le bord, en inclinant son sommet vers le public. Introduisez le pouce à l'intérieur des anneaux et basculez le sac dans l'ouverture du haut-de-forme.

3 Retournez le chapeau : le lapin, libéré du sac, peut faire son apparition.



LA CORDE COUPÉE ET REFORMÉE

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Cela fait si longtemps que les magiciens coupent et reforment des cordes que ce tour est devenu l'un des plus grands classiques de la prestidigitation. Cette version est sans doute l'une des plus simples ; sa préparation garantit une manipulation aisée.

Effet

L'artiste plie en deux un morceau de corde blanche, le coupe au centre, montre au public les deux parties séparées, puis reconstitue la corde d'origine.

Matériel

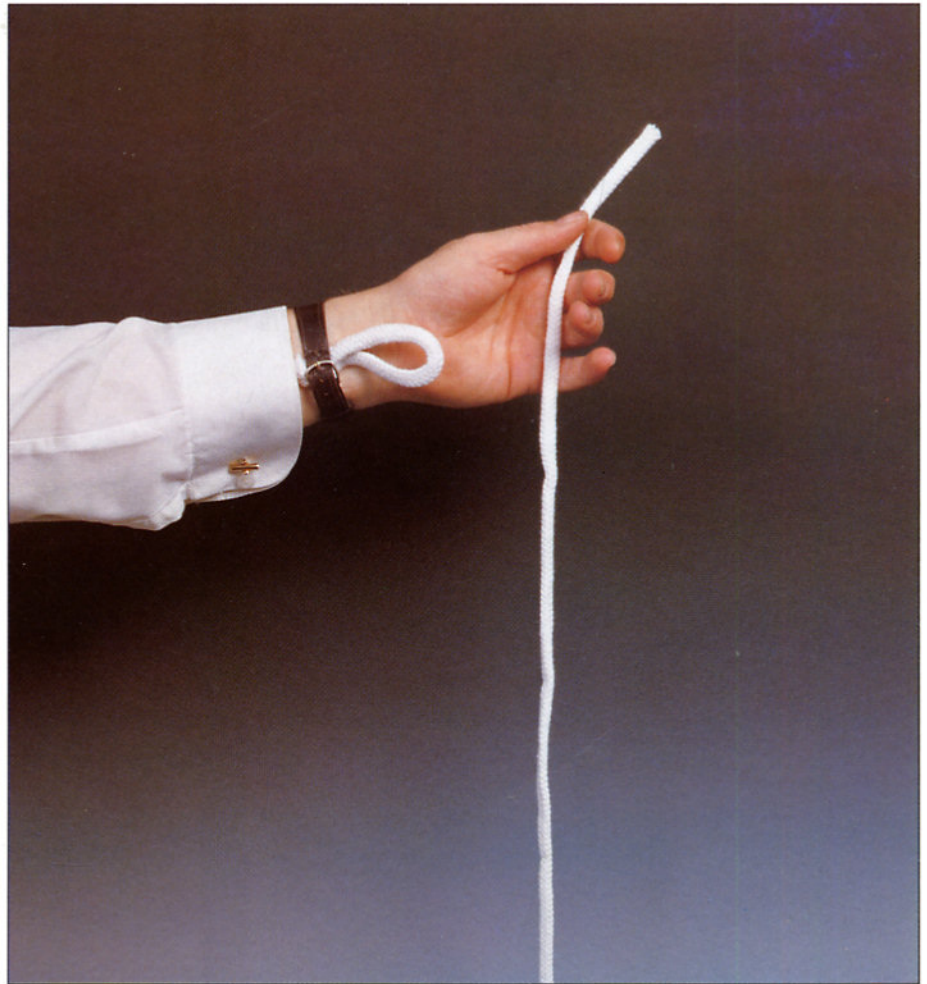
Un morceau de corde blanche (utilisez de préférence de la « corde de magicien », dépourvue d'âme) ; une boucle de la même qualité de corde, dont les extrémités ont été cousues ensemble ou liées par un morceau de ruban adhésif ; une paire de ciseaux bien aiguisés. Il vous faudra également porter une montre-bracelet et une veste.

Préparation

Passez les extrémités de la boucle de corde sous le bracelet de votre montre, afin qu'elle demeure contre l'intérieur de votre poignet, dissimulée par la manche de votre veste. Posez les ciseaux et la corde sur la table.

Présentation

Présentez la corde au public, en la tendant entre vos mains pour faire constater qu'elle est en un seul morceau. Invitez un spectateur à l'examiner. Prenez une extrémité de la corde dans votre main gauche et laissez-la pendre. Avec votre main droite, trouvez le milieu de la corde et pliez celle-ci en deux. Placez la boucle formée par cette pliure dans la paume gauche et, simultanément, tirez de votre bracelet de montre la boucle secrète, que vous positionnez au sommet de la même main. Pour sa part, le public est



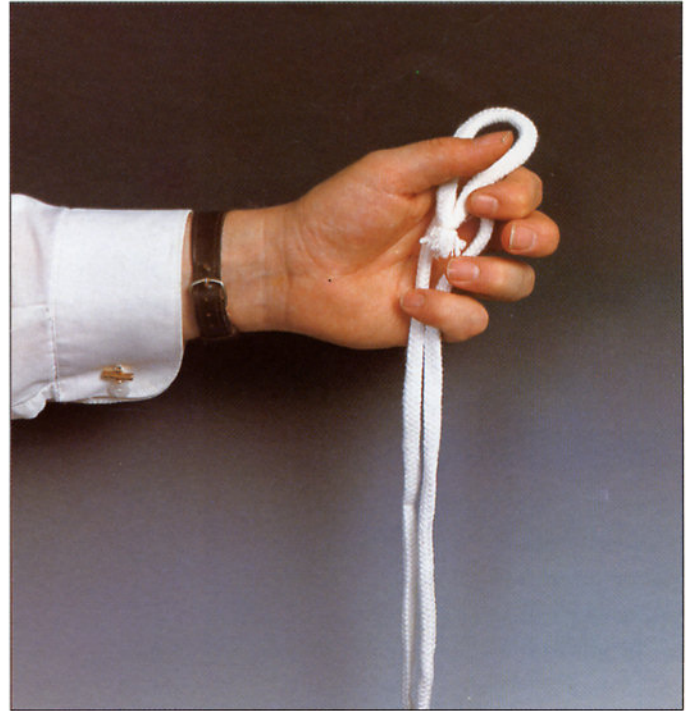
convaincu que c'est la boucle de la corde pliée qui émerge de votre main gauche reformée. Prenez les ciseaux en main droite et coupez la fausse boucle en son milieu.

Annoncez que vous allez à présent réunir les deux bouts de corde : laissez tomber à terre la fausse boucle coupée, soufflez sur votre main gauche, puis présentez à l'assistance la corde qui a « repris » son état d'origine.

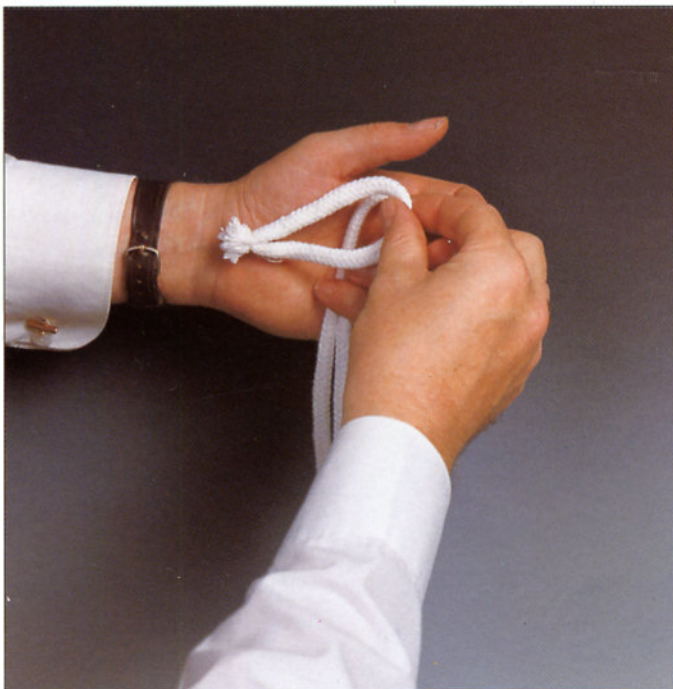
1 La fausse boucle étant glissée sous votre bracelet-montre, à l'intérieur du poignet, présentez le morceau de corde au public.



2 Avec la main droite, pliez la corde en deux par le milieu et placez la boucle ainsi formée dans votre paume gauche.



4 ... faites-la remonter entre les doigts de la main gauche.



3 Simultanément, retirez discrètement la fausse boucle du bracelet-montre et...



5 Cette photo montre le point de vue des spectateurs, qui ne peuvent savoir que cette boucle ne fait pas partie de la corde d'origine. Coupez la fausse boucle.



LE SAC A L'ŒUF

• • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Grand classique des meilleurs prestidigitateurs à travers le monde, ce numéro se prête à une présentation comique et peut être réalisé à proximité du public sans être dévoilé. Il présente, en outre, l'avantage de faire participer les spectateurs à l'exécution de ce tour.

Effet

L'artiste présente au public un sac plat en tissu, apparemment vide, en le montrant sous toutes ses faces. Quelques instants plus tard, un œuf apparaît, s'évanouit comme par enchantement, revient à nouveau puis se retrouve dans la poche d'un spectateur.

Matériel

Vous devrez vous procurer un sac en tissu spécialement conçu pour ce type de tour, muni d'une pochette secrète sur l'une des faces internes.

Cette pochette présente une ouverture vers le fond, et c'est là que l'œuf sera dissimulé, avant de glisser dans le fond du sac proprement dit.

Il vous faudra également un faux œuf, en plastique ou en bois. Certaines imitations en caoutchouc proposées dans le commerce sont tout particulièrement adaptées pour ce tour.

Préparation

Dissimulez l'œuf factice dans la pochette secrète du sac.

Présentation

Prenez le sac sur la table, montrez-le des deux côtés, puis retournez-le, tout en retenant l'œuf à travers l'étoffe, afin qu'il reste à l'intérieur. Si vous veillez à maintenir le côté muni de la pochette vers vous, le public ne s'apercevra de rien. Remettez le sac à l'endroit et commencez votre numéro.

Annoncez que vous allez faire sortir un œuf de ce sac vide. Prononcez une formule magique – par exemple « Abracadabra » –, puis plongez votre main dans le sac. Au même moment, votre main gauche cesse de re-



Le sac truqué présenté à l'endroit.



Retourné à l'envers, le sac truqué laisse apparaître sa pochette secrète. Maintenez toujours ce côté vers vous lorsque vous présentez le sac au public.

tenir l'œuf à travers le tissu, le laissant glisser de sa pochette secrète à l'intérieur du sac. Ressortez votre main droite et montrez l'œuf au public.

Replacez l'œuf dans le sac et demandez à un spectateur de prononcer la même formule magique. Retournez alors le sac sur l'envers : l'œuf a disparu. (En fait, il est à nouveau à l'abri, dans sa cachette, où il glisse automatiquement quand l'ouverture de la pochette est dirigée vers le bas.) Pour être encore plus convaincant, remettez le sac à l'endroit, faites constater qu'il est bien vide, puis retournez-le sur l'envers et une nouvelle fois sur l'endroit. A présent, replongez votre main droite dans le sac et ressortez-la munie de l'œuf bien visible.

Replacez l'œuf dans le sac, prononcez la formule magique et agitez votre main droite à l'intérieur du sac. Faites semblant de prendre l'œuf dans votre poing fermé, puis de le cacher sous votre aisselle gauche. Retrousssez le sac à l'envers, puis à l'endroit,

pour montrer que l'œuf a complètement disparu ; si l'on vous crie qu'il est sous votre bras, feignez d'abord de ne pas comprendre, puis levez votre bras droit : l'œuf ne s'y trouve évidemment pas. Levez ensuite votre bras gauche, et faites constater qu'il n'y est pas non plus. Saisissez alors le sac entre vos mains et présentez-le ouvert à un spectateur, qui y plonge la main et en retire l'œuf. Prenez celui-ci et montrez-le à l'assistance.

Votre numéro peut s'arrêter là, mais, si vous êtes audacieux, vous avez certainement envie de le rendre encore plus spectaculaire.

Remettez l'œuf dans le sac et demandez au spectateur d'écartier la poche de sa veste ; retournez le sac en le renversant au-dessus de la poche : le public croira que l'œuf est tombé dedans, alors qu'il a, en fait, à nouveau glissé dans la pochette secrète. Secouez le sac, ouverture en bas, pour prouver qu'il est désormais vide.

Renversez le sac, ouverture vers le haut, afin que l'œuf sorte de la pochette. Empalmez celui-ci dans la main droite, tandis que vous détournez l'attention de l'assistance vers la poche du spectateur.

Demandez à ce dernier s'il possède toujours ce que vous lui avez confié ; mais, quand il porte la main à sa poche, il ne peut que constater que l'objet a mystérieusement disparu. Vérifiez vous-même et admettez que sa poche est totalement vide, tout en y glissant l'œuf empalme.

Ayez l'air d'essayer de faire réapparaître l'œuf à l'intérieur du sac, mais sans succès. Essayez encore et fouillez dans le sac pour en ressortir un prétendu œuf invisible, que vous tenez entre les doigts et le pouce de la main droite.

Faites le geste de jeter l'œuf dans la poche du spectateur. Terminez votre numéro en demandant à ce dernier de sortir lui-même l'œuf de sa poche et de le laisser tomber dans le sac.



LES FOULARDS MAGIQUES



Ce classique de la prestidigitation est connu dans ses moindres détails par tous les illusionnistes professionnels.

Effet

Deux foulards violets sont présentés au public avant d'être liés ensemble. Un troisième foulard d'une couleur contrastée est montré puis escamoté, pour réapparaître noué au milieu des deux premiers.

Matériel

Un jeu spécial de foulards de soie, composé des quatre éléments suivants : une pochette faite d'un foulard violet plié en diagonale et cousu sur ses côtés ouverts, une petite ouverture étant ménagée dans le coin supérieur (voir illustration) ; un carré de soie violet assorti à la pochette ainsi que deux jaunes, dont l'un présente un coin de couleur violette.

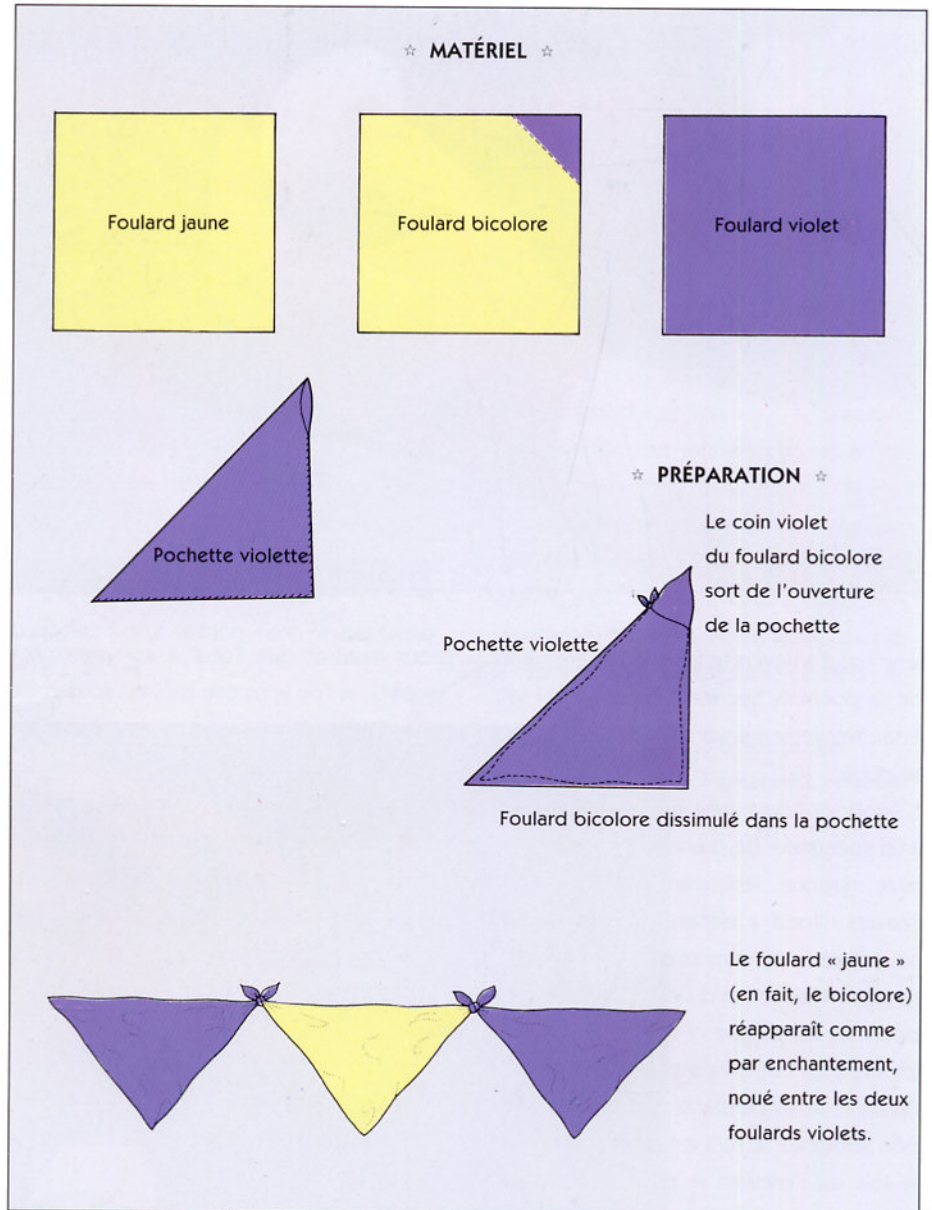
Préparation

Prenez le foulard bicolore et nouez le coin jaune situé à l'opposé du coin violet au coin ouvert de la pochette. Rentrez le reste du foulard bicolore dans la pochette, où il demeurera caché pendant la présentation au public, sa pointe violette étant seule visible. Rassemblez la pochette et les deux autres carrés (un jaune et un violet), de façon à donner l'impression que trois foulards uniquement sont utilisés.

Présentation

Prenez la pochette et le foulard violets ; nouez l'un des coins du foulard au coin factice de la pochette. (Il s'agit, en réalité, de la pointe violette du foulard bicolore.) Enfoncez les deux morceaux de tissu dans un verre transparent, en laissant les coins dépasser du bord.

Présentez alors le foulard jaune, puis mettez-le dans la poche de votre pantalon. Re-



tournez cette dernière, après avoir prononcé une formule magique, et faites constater la disparition.

En fait, vous aurez enfoncé le foulard dans la partie haute de votre poche (vers la ceinture), où il sera invisible une fois la doublure retournée.

Revenez au verre laissé sur la table. Saisissez le coin non attaché du carré violet normal et tirez dessus : cela aura pour effet de faire sortir le foulard bicolore de la pochette, et vous pourrez alors présenter le foulard jaune miraculeusement réapparu, fermement noué entre les deux autres.



LA BOÎTE MIRACLE



Accessoire classique de la prestidigitation, cette boîte est utilisée par tous les illusionnistes du monde.

Effet

L'artiste présente, sous toutes ses faces, une boîte munie d'un couvercle ; puis il la penche vers les spectateurs et ouvre le couvercle, afin qu'ils constatent qu'elle est vide. Pourtant, le magicien en extrait ensuite de nombreux objets, voire des animaux, alors que la boîte semble toujours vide entre chaque apparition.

Matériel

Cette boîte spéciale contient un compartiment pivotant, qui s'actionne quand le haut est incliné pour être présenté au public, avec le couvercle levé ; ainsi, après avoir vu tous les côtés de la boîte fermée, les spectateurs ont l'illusion d'en découvrir le fond.

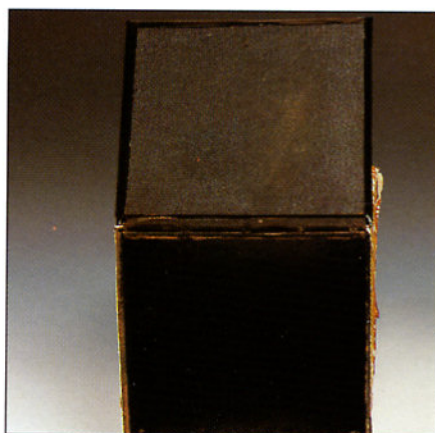
Préparation

Placez autant d'objets que nécessaire à l'intérieur du compartiment secret de la boîte miracle.

Présentation



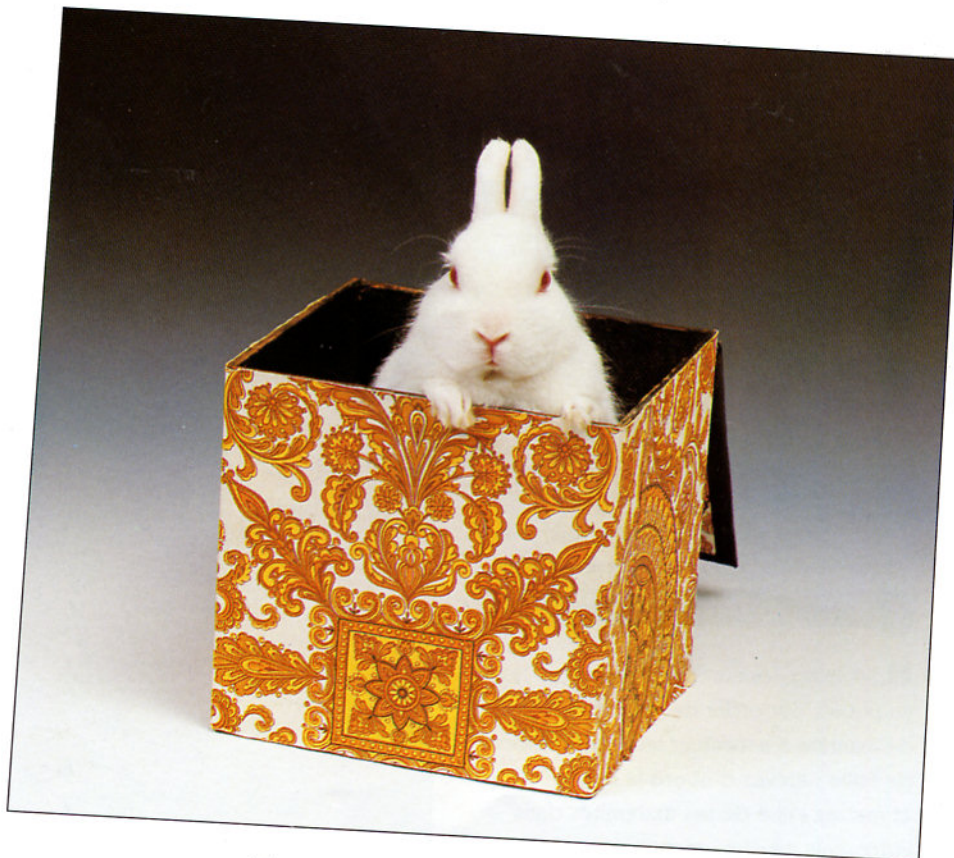
1 Présentez la boîte sous toutes ses faces.



2 Penchez-la vers le public et soulevez le couvercle pour révéler l'intérieur.



3 Cette photo montre le lapin dans le compartiment secret ; le public, pour sa part, ne voit que le dessus de la boîte.



4 Remplacez la boîte à la verticale, couvercle en haut : le lapin peut faire son apparition.



LES CORDES INÉGALES



De tous les numéros de cordes,
celui-ci est sans doute l'un des plus appréciés.

Effet

L'illusionniste présente trois cordes de longueurs inégales : une très courte, une moyenne et une longue ; placées côte à côte, leur différence est bien visible.

Leurs extrémités sont remontées pour rejoindre celles du haut. Puis le magicien affirme que les trois cordes sont désormais de la même longueur, mais le public voit clairement qu'au niveau du centre il n'en est rien. L'artiste prend alors les extrémités des cordes dans chaque main et les « étire », afin que toutes trois deviennent de la même longueur. Pour le prouver, il les compare en les comptant.

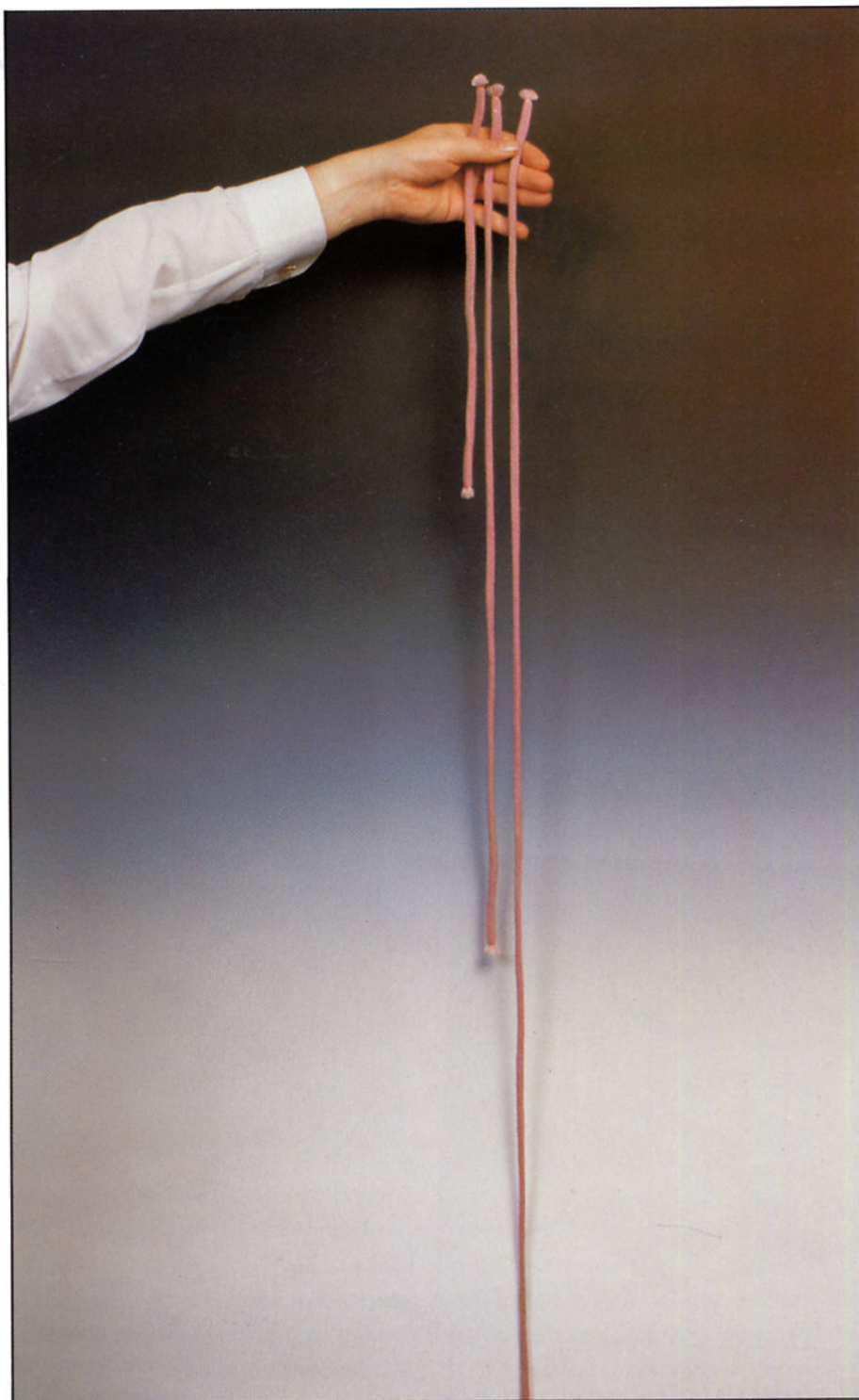
Les extrémités sont à nouveau réunies, le magicien souffle dessus, et les cordes retrouvent leur dimension initiale : une courte, une moyenne et une longue.

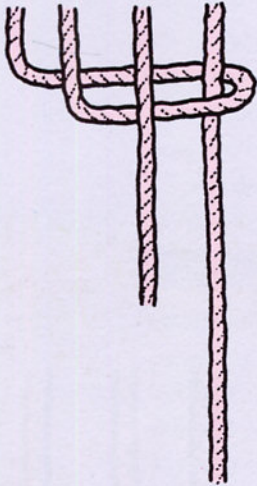
Matériel

Trois cordes de longueurs différentes, mais d'aspect et de couleur identiques. Il doit y avoir une corde courte, une moyenne (deux fois plus grande que la première) et enfin une longue (trois fois plus grande que la courte). Maintenez vos trois cordes nouées ensemble jusqu'à la présentation de votre numéro.

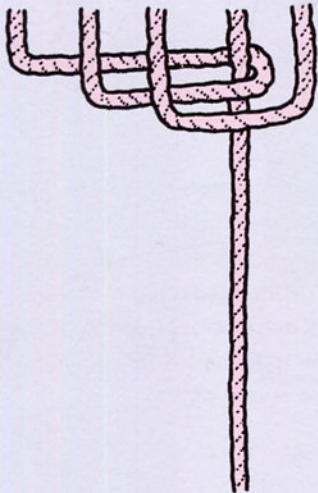
Présentation

1 Dénouez les cordes et présentez-les au public, par ordre de grandeur, de manière à accentuer leurs différences de taille : élevez d'abord la corde courte et mettez l'une de ses extrémités dans votre main gauche ; montrez la corde moyenne et placez-la dans votre main gauche, à droite de la courte ; placez la corde longue à droite de la moyenne.

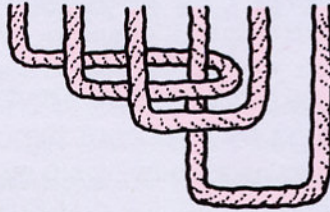




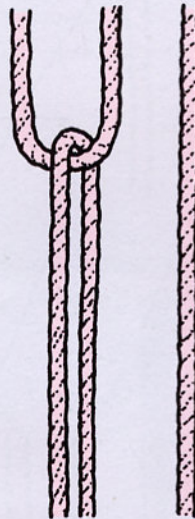
2 Passez la main droite entre les cordes moyenne et longue ; prenez la corde courte et passez-la à travers, au-dessus de la longue. Ensuite, faites-la revenir derrière les deux cordes, afin que son extrémité se retrouve à gauche des trois autres. La main gauche contient à présent quatre extrémités.



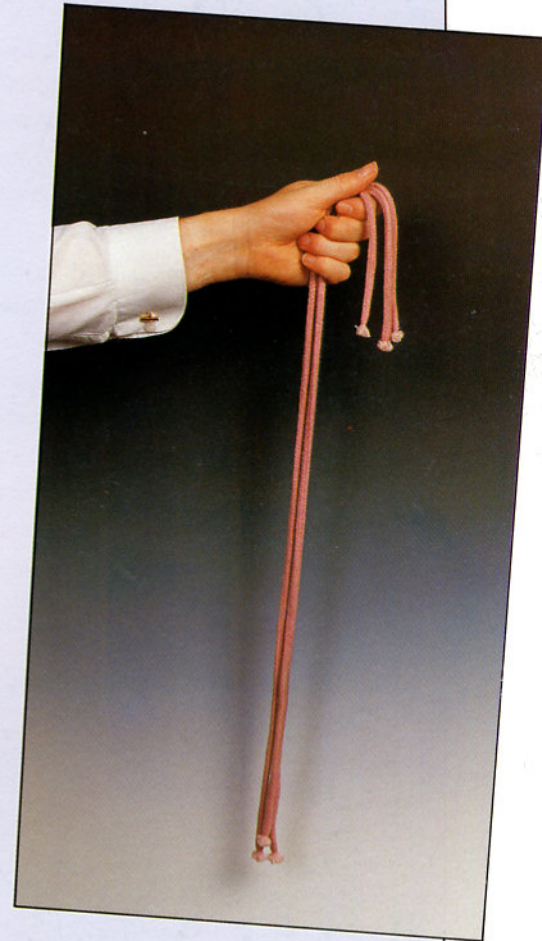
3 Relevez l'extrémité libre de la corde moyenne et placez-la dans la main gauche, à droite des quatre autres. Vous tenez maintenant cinq bouts de corde.



4 Prenez l'extrémité libre de la corde longue et placez-la à droite des cinq autres. Vous avez désormais six extrémités dans la main gauche.



5 A présent, vous pouvez « étirer » vos cordes pour les rendre d'égale longueur : avec votre main libre, prenez les trois extrémités de droite ; conservez celles de gauche dans la main gauche. Tendez les cordes : elles paraissent avoir toutes les trois la même taille.



6 Lâchez les extrémités tenues par la main droite et laissez pendre les trois bouts de corde : les doigts de la main gauche dissimulent l'enchevêtrement qui vient d'être décrit.

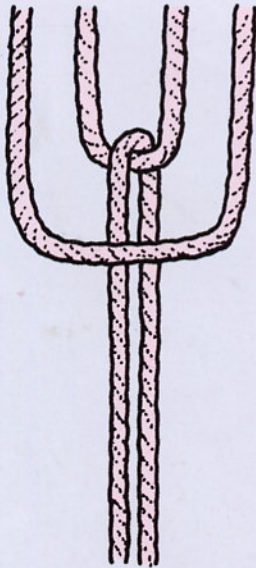


☆ **COMPTAGE DES CORDES** ☆

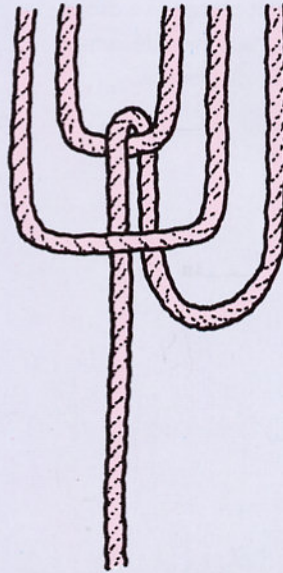
A présent, vous pouvez compter et montrer les bouts de corde séparément. Avec la main droite, tirez la corde indépendante (celle de longueur moyenne) et présentez-la, en comptant « une ». Prenez un deuxième

bout (une des extrémités de la corde longue), en conservant le bout libre et en écartant les deux bouts noués, en comptant « deux ». Pour finir, reprenez le bout libre et comptez « trois ». Les spectateurs pensent avoir vu trois cordes séparées, d'égales longueurs.

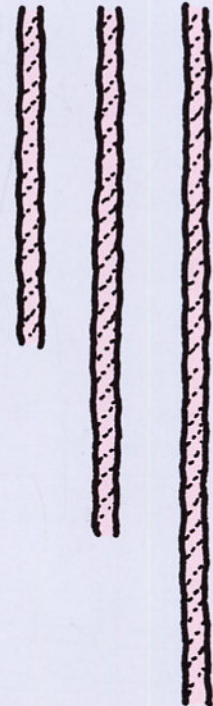
☆ **EFFET INVERSÉ** ☆



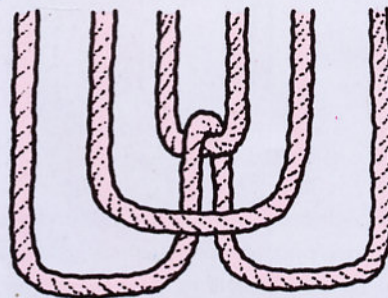
1 Reprenez la corde moyenne et placez l'une de ses extrémités dans votre main gauche, à gauche des autres cordes.



2 Remontez l'extrémité gauche de la longue corde à gauche.



4 Saisissez les trois extrémités de droite avec votre main droite et lâchez celles restant en main gauche en secouant les cordes de façon spectaculaire. Elles se séparent automatiquement et retrouvent alors leur taille initiale : une courte, une moyenne et une longue.



3 Remontez l'extrémité droite sur la droite.



LE SAC MAGIQUE



Cette pochette transformable est si pratique pour de nombreux tours qu'il est presque impossible à un magicien de s'en passer.

Matériel

Cette pochette truquée contient deux compartiments intérieurs. Pour la réaliser, il vous faut deux pièces de même tissu : l'une d'environ 50 x 20 centimètres, et l'autre de 25 x 20 centimètres. La plus grande est pliée en deux, la plus petite est insérée à l'intérieur, puis les bords sont cousus ensemble.

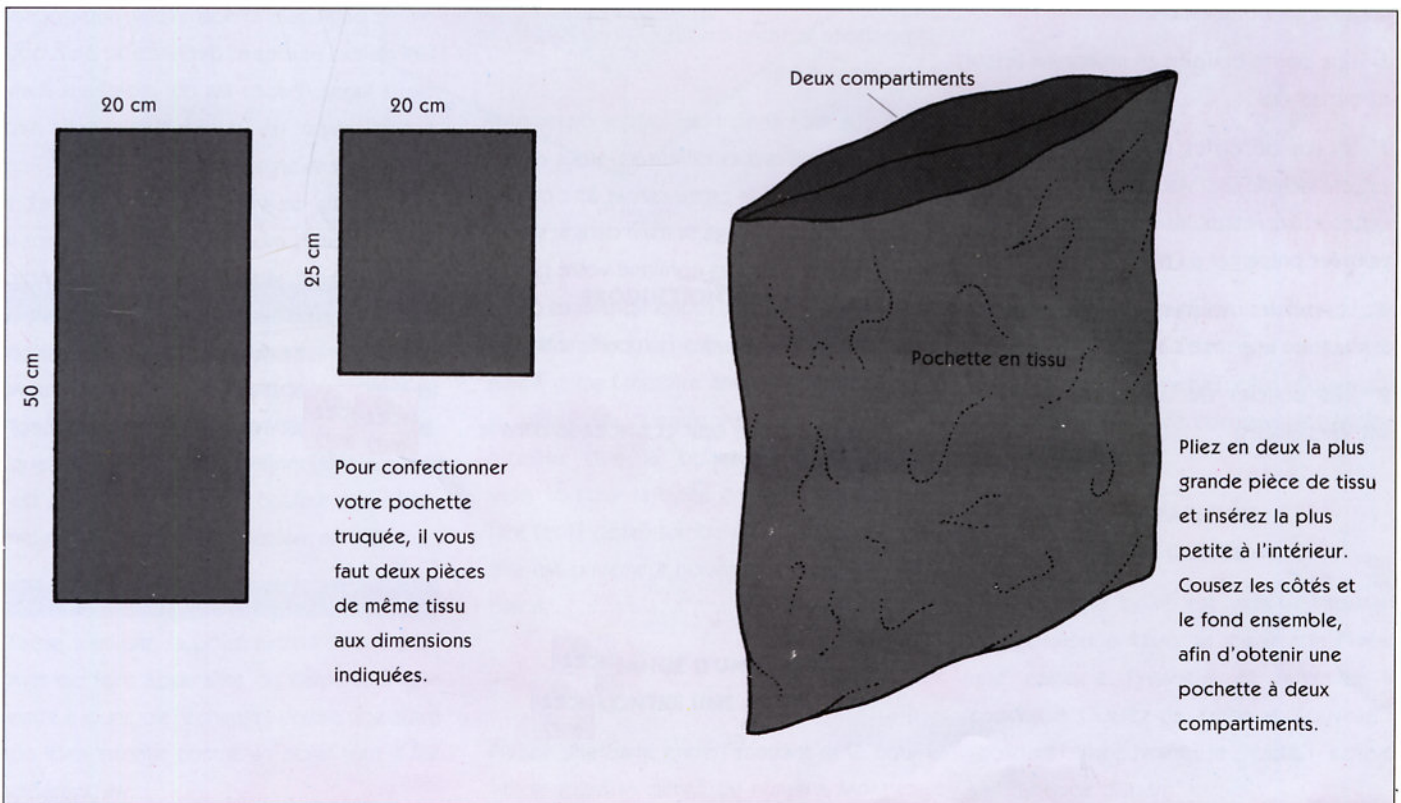
Présentation

Placez un ou plusieurs objets dans l'un des compartiments. Lorsque vous voulez montrer que la pochette est vide, retournez l'autre compartiment. Remettez la pochette

à l'endroit, puis retournez-la à nouveau, cette fois sur le premier compartiment, pour faire apparaître les objets.

Vous pouvez également transformer un objet : montrez d'abord le compartiment vide, puis mettez-y quelque chose. Présentez alors l'autre compartiment, afin de faire sortir un objet différent, que vous y aurez placé au préalable. Faites alors constater que le compartiment (la pochette) est vide.

Enfin, vous pouvez échanger un objet contre un autre. Par exemple, vous déposerez une boîte vide à l'intérieur de la pochette, puis en retirerez une boîte identique contenant une bague.



**VINGT TOURS**☆ **AVEC LE SAC MAGIQUE** ☆

Quand vous aurez confectionné votre sac magique, vous aurez hâte d'en exploiter toutes les possibilités.

Voici vingt tours qui vous permettront de vous familiariser avec lui. Après chaque apparition ou transformation, vous n'oublierez pas de faire constater que la pochette est absolument vide, en retournant le compartiment dont vous venez de tirer l'objet.

- 1 Plusieurs foulards de soie indépendants ressortent noués ensemble.
- 2 Plusieurs foulards et un ruban sont introduits séparément. Quand ils ressortent, les foulards sont attachés le long du ruban.
- 3 Plusieurs foulards disparaissent.
- 4 Un spectateur plonge la main dans la pochette, qui vient d'être retournée pour prouver qu'elle est vide, et en ressort une quantité de foulards.
- 5 Un foulard déchiré en morceaux réapparaît sous sa forme initiale.
- 6 Une corde coupée en morceaux ressort en parfait état.
- 7 Un jeu de cartes minutieusement battu est jeté dans le sac. Vous nommez alors trois cartes et les retirez en effet de la pochette pour les présenter au public.
- 8 Les pétales détachés d'une rose se transforment en une rose parfaite.
- 9 Des boucles de cordes ressortent du sac enchaînées.
- 10 Un foulard rouge devient jaune.
- 11 Un foulard blanc maculé de taches ressort absolument propre.
- 12 Un objet se multiplie (une balle devient deux balles, par exemple).
- 13 Un morceau de papier blanc, de la taille d'un billet de banque, ressort sous la forme d'un authentique billet.
- 14 Un objet placé dans une petite boîte, elle-même déposée dans le sac, disparaît. A l'inverse, une boîte vide peut ressortir pleine. (Il s'agit, bien sûr, d'une autre boîte, identique à la première.) Mettez les spectateurs à contribution pour ouvrir le couvercle de la boîte et constater l'apparition ou la disparition de l'objet.
- 15 Deux boucles de ruban sont placées à l'intérieur du sac ; une troisième, de couleur différente, est mise dans la poche du pantalon. Retournez ensuite votre poche pour faire constater qu'elle est vide (la boucle est, en fait, dissimulée dans le haut de la doublure, vers la ceinture). Retirez alors de la pochette le ruban « disparu » enchaîné entre les deux autres.
- 16 Le sac contient des pièces de monnaie de deux millésimes différents. Vous annoncez l'année de la pièce qui va être choisie, un spectateur plonge sa main dans le sac, en ressort une pièce et confirme votre prédiction. (Bien entendu, toutes les pièces contenues dans chacun des compartiments sont du même millésime).
- 17 Présentez un œuf et placez-le dans le

sac. Allumez une allumette et passez-la sous le sac. Puis sortez un poussin factice du compartiment secret.

18 Un morceau de papier blanc ressort avec une photo sur l'une de ses faces, voire sur les deux.

19 Un spectateur choisit cinq cartes à l'intérieur d'un paquet de lettres alphabétiques et les jette dans le sac. Quelques secondes plus tard, lorsque vous les retirez, elles écrivent le mot M-A-G-I-E.

20 Déchirez en morceaux une page de journal, après l'avoir présentée entière au public. Jetez les morceaux dans le sac. Faites une prédiction et écrivez quelques mots sur une feuille de papier ; pliez-la et remettez-la à un spectateur. Demandez à un autre spectateur d'extraire un seul bout de journal du sac. Lorsque votre prédiction est dépliée, son contenu est le même que celui du morceau sorti du sac.

Pour préparer ce tour, il vous faut onze exemplaires du même journal. Arrachez la même page dans chacun d'eux. Superposez dix de ces feuilles et déchirez un petit bout de la liasse. Placez les dix morceaux identiques dans un compartiment du sac. Conservez la onzième page intacte.

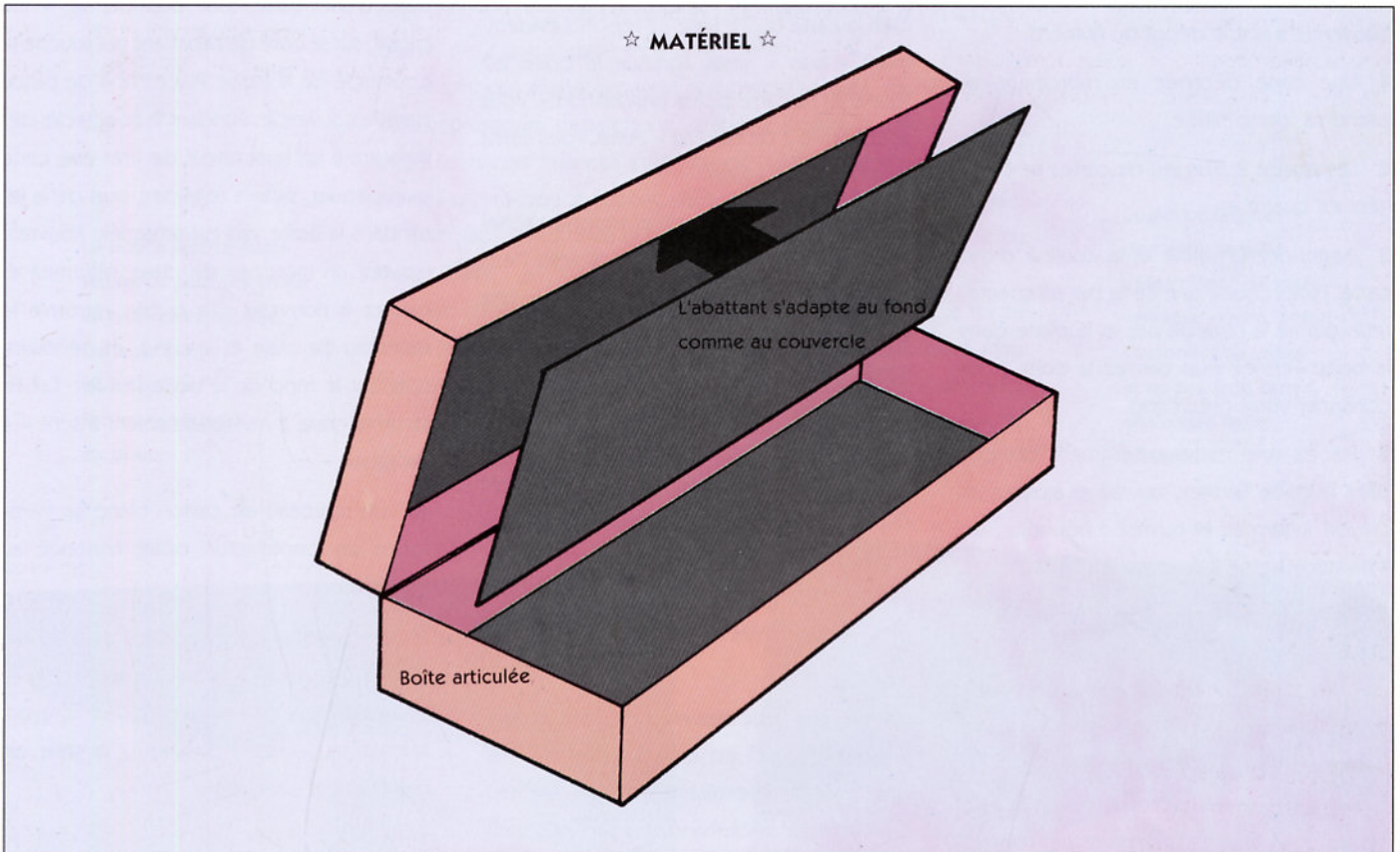
Au cours de votre numéro, déchirez la page en petits morceaux et jetez-les dans le compartiment vide. Écrivez votre prédiction, puis proposez l'autre compartiment au spectateur. Le bout qu'il choisira correspondra forcément à ce que vous avez inscrit, puisque les dix morceaux sont identiques.



LA BOITE MAGIQUE

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Cette boîte est l'accessoire de magie le plus utile et le plus universel jamais inventé. Son mécanisme peut recevoir des cartes à jouer, des bouts de papier, des photos, des billets de banque, etc.



Matériel

Il s'agit d'une boîte en bois, munie d'un couvercle articulé. Ce couvercle, comme le fond, est doté d'un renforcement, dans lequel peut s'insérer un abattant libre. Celui-ci est peint dans la même couleur que l'intérieur de la boîte, généralement en noir.

Présentation

Facile à utiliser, la boîte extraordinaire permet de faire apparaître ou disparaître une carte à jouer, de l'échanger contre une autre ou bien encore contre un objet tout à fait différent, etc.

☆ PRODUCTION D'OBJETS ☆

L'objet à produire – disons une carte – est placé entre l'abattant et le couvercle avant le début du numéro. Ainsi, vous pouvez montrer que la boîte est parfaitement vide. Lorsque la boîte est refermée, l'abattant (et la carte) tombe au fond, et, quand elle est ouverte à nouveau, la carte est en place.

ÉCHANGE D'UNE CARTE

☆ CONTRE UNE AUTRE ☆

Placez une carte entre l'abattant et le couvercle avant le début du numéro. Montrez

au public que la boîte est vide, puis présentez une autre carte, que vous déposez à l'intérieur. Fermez la boîte et ouvrez-la à nouveau, pour faire constater la transformation magique.

DISPARITION

☆ DE CARTES ☆

Au début, la boîte est vide – l'abattant est positionné dans le couvercle. Placez une carte à l'intérieur et refermez le couvercle. Ouvrez la boîte à nouveau : l'abattant recouvrant la carte, celle-ci semble avoir disparu.



VINGT TOURS

☆ AVEC LA BOÎTE MAGIQUE ☆

Les accessoires changent et la présentation varie, mais le principe reste toujours le même : grâce à l'abattant basculant du couvercle vers le fond, un objet, déposé à l'intérieur de la boîte au vu du public, disparaît ou se transforme en un autre, placé dans le couvercle avant le début du numéro.

- 1 Une carte déchirée en morceaux reprend sa forme initiale.
- 2 Les quatre 2 d'un jeu de cartes se changent en quatre as.
- 3 Annoncez la valeur et la couleur d'une carte. Faites choisir une carte par un spectateur, qui ne la regarde pas et la place dans la boîte. Fermez puis ouvrez la boîte pour confirmer votre prédiction.
- 4 Placez une carte entièrement blanche dans la boîte. Fermez, ouvrez et ajoutez un crayon. Refermez et ouvrez à nouveau : on a mystérieusement écrit sur la carte.
- 5 Placez le roi et la reine de cœur dans la boîte et fermez. Présentez le valet de cœur au public, puis mettez-le dans la poche de votre pantalon. Retournez ensuite votre poche pour faire constater qu'elle est vide (la carte est, en fait, dissimulée dans le haut de la doublure, vers la ceinture), et rouvrez la boîte pour faire apparaître le valet à côté du roi et de la reine.
- 6 Un morceau de papier blanc se change en un authentique billet de banque.
- 7 Un billet de banque se transforme en un autre, d'une valeur supérieure.
- 8 Avant le début du numéro, collez une carte à la cire sous le fond de la boîte. Devant le public, placez une carte identique à l'intérieur et fermez. Tapez sur la boîte : la

carte secrète tombe sur la table. Rouvrez la boîte pour faire constater qu'elle est désormais vide.

- 9 « Forcez » un spectateur à choisir le 3 de carreau. Déclarez que vous allez deviner le nom de la carte sélectionnée. Prenez celle-ci et jetez-la dans la boîte, en annonçant « 6 de trèfle ». Demandez au spectateur si c'est bien la carte qu'il a tirée ; il répond évidemment « non », mais, lorsque la boîte est rouverte, la carte porte l'inscription « Vous allez tirer le 3 de carreau ». Ainsi, vous aurez tout de même réussi.
- 10 Présentez au public l'enveloppe cachetée qui contient votre prédiction. Deux spectateurs choisissent alors chacun une carte dans un paquet différent, sans les regarder. Placez-les dans la boîte. L'enveloppe est ensuite ouverte et son contenu lu à haute voix par un membre de l'assistance : il indique que les deux spectateurs auront choisi la même carte à l'intérieur des deux paquets et précise la valeur de celle-ci. Ouvrez la boîte pour confirmer qu'elle contient bien deux exemplaires de la carte annoncée.
- 11 Des chiffres, de 1 à 6, sont inscrits sur des morceaux de papier, qui sont jetés dans la boîte. Celle-ci est ensuite refermée. Annoncez alors le chiffre qui va être tiré. Ouvrez la boîte et demandez à un spectateur de choisir un morceau de papier : il confirmera votre prédiction. (Le jeu d'origine, marqué de 1 à 6, a tout simplement laissé place à un autre jeu, portant six fois le même chiffre – le 5, par exemple.)
- 12 Des jetons de couleur sont mélangés et placés dans la boîte, qui est refermée. Annoncez la couleur qui va être tirée. Ouvrez la boîte et demandez à un spectateur de prendre un jeton sans regarder : son choix confirmera votre prédiction. (Le jeu d'origi-

ne a été remplacé, de l'autre côté de l'abattant, par des jetons d'une seule couleur.)

- 13 Placez une carte postale et un timbre dans la boîte, puis fermez. Quand vous rouvrez, le timbre est collé sur la carte, prête à être postée.
- 14 Avant le numéro, inscrivez à la craie le nom d'une carte, par exemple le 4 de pique, sur le côté de l'abattant qui touche le couvercle de la boîte. Placez le 4 de pique dans le couvercle. Pendant le spectacle, demandez à un spectateur de tirer une carte d'un paquet, sans la regarder, puis de la jeter dans la boîte, qui est refermée. Rouvrez, ajoutez un morceau de craie, refermez et ouvrez à nouveau : le public retrouve le morceau de craie et la carte, et découvre que, sur le fond de la boîte (en fait, l'abattant), la craie a mystérieusement inscrit « 4 de pique ».
- 15 Un morceau de carton blanc se transforme en photo d'un objet annoncé au préalable.
- 16 Une grille de mots croisés vierge est placée dans la boîte, dont vous refermez le couvercle. Rouvrez et ajoutez un crayon. Fermez et ouvrez à nouveau : la grille est parfaitement complétée.
- 17 Une carte marquée d'une croix sur sa face ressort avec la croix sur son tarot.
- 18 Des cartes portant toutes les lettres de l'alphabet sont jetées dans la boîte ; quand celle-ci est rouverte, seules quelques lettres apparaissent, qui épellent un mot annoncé au préalable.
- 19 Une carte de visite vierge ressort imprimée à votre nom.
- 20 Des gommettes de couleur inscrivent un message sur un carton blanc.



★ LE POUCE FACTICE ★

Cet accessoire très répandu permet de réaliser de nombreux tours particulièrement surprenants, tant en close-up (magie rapprochée) que sur scène.

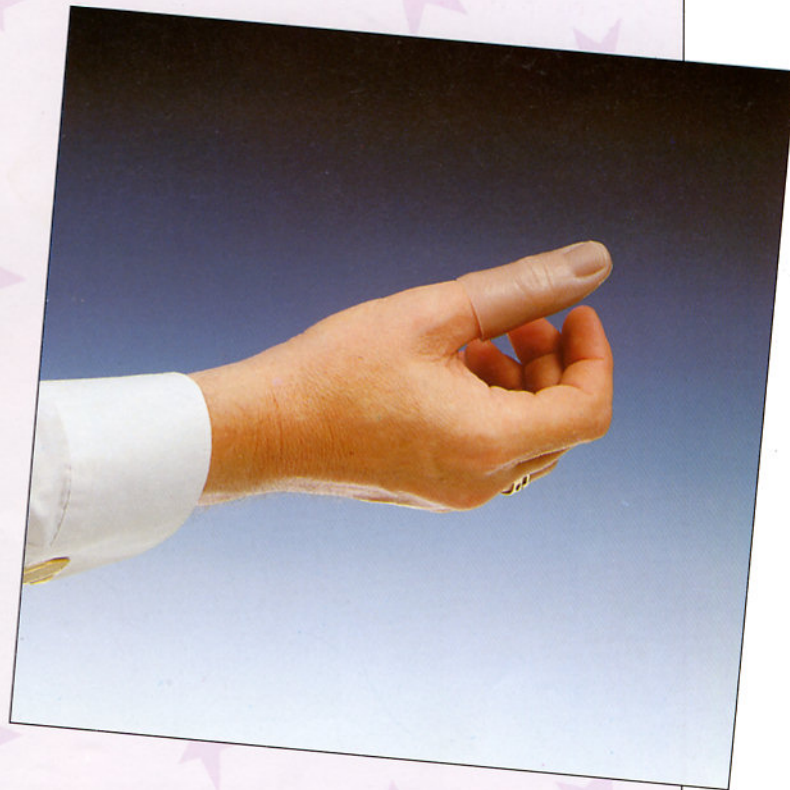
Il est difficile de fabriquer soi-même un bout de pouce factice, mais vous pourrez vous le procurer aisément dans un magasin spécialisé, pour une somme modique.

Cet embout existe dans de nombreuses tailles, formes et matières (plastique, caoutchouc, métal...). Il imite la couleur de la peau (plusieurs nuances sont disponibles) et ressemble en tout point à un vrai pouce, jusque dans les moindres détails de l'ongle. Il s'emboîte sur le pouce et peut être mis indifféremment à l'une ou l'autre main.

Votre choix se portera sur le modèle de la taille et de la teinte les plus proches de votre véritable pouce. Il devra être ajusté, mais suffisamment large pour coulisser facilement et contenir un objet tel qu'un petit carré de soie. Dans les tours présentés ci-après, le pouce factice n'est pas visible.

Le pouce factice (dans lequel on peut dissimuler un petit carré de soie, par exemple) doit coulisser facilement autour du pouce.

Le pouce factice doit avoir la taille et la couleur de votre véritable pouce. Il doit s'emboîter aisément et ne pas trop serrer, afin d'être facile à retirer.





★ MONTRER SES MAINS VIDES ★

Le bout factice autour du pouce droit (si vous êtes droitier), vous pouvez montrer que vos mains sont vides. Durant la présentation, le pouce factice n'est jamais vu sur toute sa longueur.



1 Pointez tous les doigts, pouces compris, vers le public. Seuls leurs bouts sont donc clairement visibles, ce qui permet d'éviter que ne soit décelée la démarcation entre le faux pouce et le vrai.



2 Si vous montrez vos mains dans une position fixe, croisez le pouce muni de son embout sur l'autre main, afin que...



3 ... pour le public, sa présence soit indécélable.

PRENDRE LE POUCE FACTICE

★ AU COURS DU SPECTACLE ★

Si le pouce factice est nécessaire dès le début du spectacle, vous vous en munirez, bien sûr, avant d'entrer en scène. Mais il arrive souvent que cet accessoire ne soit requis qu'au bout d'un certain temps ; il faut donc se le procurer en cours de numéro, à l'insu du public. Vous pouvez, par exemple, le dissimuler dans un autre accessoire ou à l'arrière de votre table, où vous le prendrez discrètement pendant une manipulation. Plus simplement, cachez-le dans la poche de votre veste et emboîtez-le en y prenant ou en y déposant quelque chose.



★ TOURS AVEC ★ LE POUCE FACTICE ★

PRODUCTION D'UN MOUCHOIR



Effet

Le magicien montre que ses deux mains sont complètement vides.

En faisant mine d'attraper quelque chose en l'air, il ferme son poing droit, puis en sort un mouchoir de soie.

Matériel

Un pouce factice et un petit mouchoir de soie.

Préparation

Dissimulez le mouchoir dans le pouce factice, en veillant à ce que l'un de ses coins se trouve vers l'extrémité ouverte du pouce, pour une extraction facile. Enfilez votre pouce dans l'embout.

Présentation

Présentez d'abord rapidement vos mains vides (voir pages 74-75), en agitant sans cesse les doigts, pour que le pouce factice soit invisible.

De la main droite, faites mine d'attraper quelque chose en l'air. Simultanément, placez votre pouce à l'intérieur de votre paume, les autres doigts se repliant dessus pour former un poing.

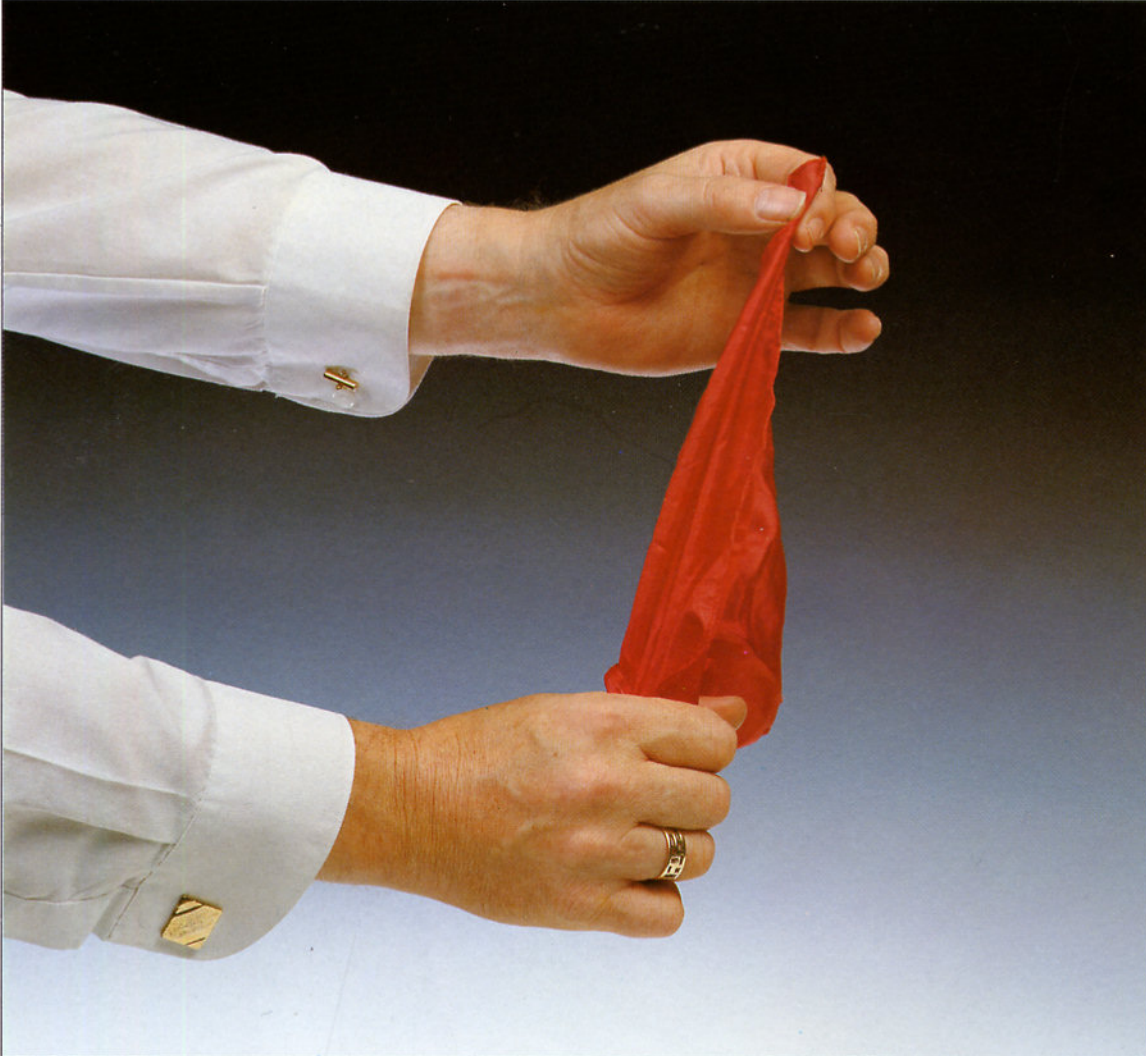
Retirez votre pouce : le pouce factice se retrouve fermement serré dans le poing, ouverture vers le haut. Avec le pouce et l'index de la main gauche, tirez le mouchoir du pouce factice.

Pour le public, vous sortez ce mouchoir de votre poing.

Reste ensuite à vous débarrasser du pouce factice. Pour cela, vous avez deux possibilités : vous pouvez, tout simplement, remettre votre pouce à l'intérieur de l'embout, dans sa position d'origine ; ou bien, lorsque vous rejetez le mouchoir ou le mettez dans votre poche, le pouce factice part avec lui. Cette dernière méthode est la meilleure, car vos mains se retrouvent réellement vides, prêtes pour d'autres tours ne nécessitant pas le pouce factice.



Le pouce factice a discrètement quitté le pouce droit et se trouve caché dans le poing.



Le mouchoir peut
à présent être extrait
de votre poing fermé.

DISPARITION D'UN MOUCHOIR

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Faire disparaître un mouchoir est aussi simple que de le faire apparaître. Le pouce factice vide se trouve déjà sur le pouce au moment de l'entrée en scène ou est discrètement extrait de la poche en cours de spectacle.

Matériel

Un pouce factice et un petit mouchoir de soie.

Présentation

Présentez d'abord vos mains vides, en agitant les doigts. Repliez votre pouce de la main droite à l'intérieur de votre paume et

fermez les autres doigts par-dessus, pour former un poing. Retirez votre pouce de l'embout, qui se trouve désormais serré dans le poing ; mettez-y le mouchoir. Dès qu'il est à l'intérieur, remplacez votre pouce dans l'embout et ouvrez les mains pour faire constater la disparition du mouchoir.



DISPARITION D'UNE CIGARETTE ALLUMÉE

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •
La disparition d'une cigarette allumée à l'intérieur
d'un mouchoir continue à intriguer et amuser le public.



La cigarette allumée est enfoncée à l'intérieur du pouce factice et non, comme le croit le public, dans le creux du mouchoir.

Effet

Pour ce tour, il est préférable d'emprunter le mouchoir d'un spectateur, afin de convaincre plus aisément le public qu'il n'est pas truqué.

Le mouchoir est posé sur le poing gauche fermé de l'illusionniste, de façon à le recouvrir entièrement. Une cigarette allumée – également fournie par un spectateur ou appartenant à l'artiste – est enfoncée dans les plis du centre du mouchoir. Pendant que le magicien bavarde, il ne semble pas conscient de la fumée qui s'échappe de son poing. Soudain, il fait mine de s'apercevoir

que le mouchoir se consume. Il écrase alors la cigarette à l'intérieur du carré de tissu, déplie celui-ci et fait constater au public qu'il est intact, sans aucune trace de brûlure, puis le rend à son propriétaire.

Matériel

Un pouce factice, une cigarette à demi consommée et une boîte d'allumettes, si la cigarette allumée ne peut être empruntée à un spectateur.

Préparation

Un pouce factice, déjà en place avant le début du numéro.



Présentation

Pour ce tour, inutile de présenter d'abord vos mains vides, puisque vous n'êtes pas censé produire quoi que ce soit. Maintenez-les dans une position naturelle, en repliant le pouce (muni de l'embout) vers l'intérieur, invisible pour le public.

Empruntez un mouchoir de poche à un spectateur, présentez-le des deux côtés, en montrant bien qu'il est intact. Couvrez votre poing gauche avec ce mouchoir. En plongeant à plusieurs reprises votre pouce droit (muni du pouce factice) au centre de votre poing gauche, formez un puits destiné à recevoir la cigarette. Retirez votre pouce, en laissant l'embout dissimulé dans le mou-

choir. Enfoncez la cigarette, bout allumé vers le bas, à l'intérieur du pouce factice. Bavardez avec le public, sans paraître vous rendre compte de la fumée qui s'échappe du mouchoir. Soudain, faites mine de vous apercevoir que le mouchoir est en train de brûler. Écrasez alors la cigarette plusieurs fois avec votre pouce, que vous finissez par emboîter discrètement dans l'embout.

Retirez votre main, présentez le mouchoir au public (en maintenant les pouces derrière les coins) et faites constater que le mouchoir est intact. Rendez-le à son propriétaire et, si vous n'avez plus besoin du pouce factice, débarrassez-vous-en en replaçant la boîtes d'allumettes dans votre poche.

A l'aide du pouce, la cigarette est écrasée dans le fond de l'embout.





LE MOUCHOIR QUI BRÛLE SANS SE CONSOMER

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •
Le pouce factice permet de brûler un mouchoir,
puis de le restituer dans son état d'origine.

Effet

Comme pour le tour précédent, il est préférable d'emprunter le mouchoir d'un spectateur, afin de convaincre le public qu'il n'est pas truqué. Ce mouchoir est enfoncé entre le pouce et les doigts de la main gauche. Avec une allumette, le magicien met le feu au centre du mouchoir, tout en expliquant qu'il est possible de brûler un objet inflammable sans l'endommager. Il éteint ensuite les flammes en tapotant sur le mouchoir, qu'il présente à l'assistance, absolument intact, avant de le rendre à son propriétaire.

Un morceau de tissu spécialement préparé est introduit secrètement dans le pouce factice.

Matériel

Un pouce factice, une boîte d'allumettes et un petit bout de tissu blanc provenant d'un mouchoir. Rassemblez les quatre coins de ce morceau de tissu et cousez-les ensemble, ou liez-les à l'aide d'un peu de ruban adhésif.

Préparation

Cachez le morceau de tissu à l'intérieur du pouce factice, coins réunis vers l'ongle. Placez cet embout dans la poche droite de votre veste, ainsi que la boîte d'allumettes.





Présentation

Empruntez un mouchoir de poche à un spectateur ; il doit impérativement être blanc ou comporter un centre blanc, afin de ressembler au tissu caché dans le pouce factice.

Recouvrez votre poing gauche avec le mouchoir. Plongez votre main droite dans la poche droite de votre veste pour y prendre la boîte d'allumettes, tout en enfonçant le pouce dans le pouce factice. Expliquez que vous allez démontrer de manière tout à fait simple que certaines matières réputées inflammables peuvent brûler sans être endommagées.

Posez les allumettes sur la table et formez un puits au centre du mouchoir avec le pouce, tout en laissant le pouce factice à l'intérieur. Montrez que votre main droite est vide, puis tirez sur ce qui semble être le centre du mouchoir ; en réalité, faites apparaître le morceau d'étoffe caché dans le pouce factice.

Allumez une allumette et approchez la flamme du bout de tissu, jusqu'à ce qu'il prenne feu. (Prenez garde à ne pas toucher le mouchoir du spectateur.) Faites d'abord semblant de ne pas vous en apercevoir, puis simulez la panique et éteignez les flammes en les tapotant plusieurs fois avec le pouce (dès lors, le tissu est à peu près réduit en cendres).

Avant de ressortir le pouce pour la dernière fois, enfoncez-le dans l'embout. Prenez les allumettes sur la table et remettez-les dans votre poche, tout en vous débarrassant du pouce factice. Dépliez alors le mouchoir, faites constater à l'assistance qu'il est intact, puis rendez-le à son propriétaire.

Note : au cours de ce numéro, il est toujours préférable d'avoir un cendrier à proximité, car le tissu en combustion peut parfois produire des flammèches qui risquent d'être dangereuses.



C'est le morceau de tissu caché dans le pouce factice qui est enflammé. Pour le public, il semble que ce soit le centre du vrai mouchoir.





LE SEL VOYAGEUR

. . . . ☆ ☆ ☆

Cela fait longtemps que les magiciens font passer du sel d'un poing à l'autre, en s'aidant du fidèle pouce factice. Ce tour est très spectaculaire, car l'artiste a affaire à des grains de sel minuscules, et non à des accessoires tels que mouchoirs ou cigarettes.

Effet

L'artiste montre que ses mains sont vides, puis il prend une salière et verse son contenu dans son poing gauche.

Il souffle ensuite sur son poing gauche et il écarte les doigts, un à un : la main est vide...

Le magicien fait alors le geste d'attraper quelque chose en l'air avec la main droite. Celle-ci se serre en poing, puis libère le sel « disparu ».

Matériel

Un pouce factice, une salière (un modèle à bouchon dévissable est préférable), un bol ou un cendrier en verre.

Préparation

Posez la salière à l'arrière de votre table, derrière d'autres accessoires, près du pouce factice, également hors de vue.

Présentation

Montrez que vos mains sont tout à fait vides (à ce stade, vous ne portez pas encore le pouce factice). De la main droite, prenez la salière, tout en enfonçant votre pouce dans le pouce factice. Posez la salière sur le devant de la table. Avec la main droite, repliez les doigts de la main gauche, en y plaçant le pouce factice, ouverture vers le haut.

Dévissez le couvercle de la salière et versez son contenu à l'intérieur du poing (en

réalité dans l'embout). Veillez à ne pas trop remplir le pouce factice, afin que votre pouce ait encore la place de s'y loger. Enfoncez le pouce droit à l'intérieur du poing gauche. Ce faisant, introduisez votre pouce dans l'embout ; ressortez l'un et l'autre en montrant rapidement que votre main droite est vide, puis fermez le poing droit, en mettant le pouce factice à l'intérieur de votre paume. Ouvrez la main gauche en écartant chaque doigt : le sel a disparu ! Renversez la main droite au-dessus du bol ou du cendrier : le sel contenu dans le pouce factice semble couler de votre poing. Remplacez discrètement l'embout sur votre pouce et débarrassez-vous-en en replaçant la salière.



Le sel est versé dans le poing. En fait, il coule à l'intérieur du pouce factice qui y est dissimulé.



LA PÉNÉTRATION DU POUCE



Voici un tour qui surprendra tous les publics.

Effet

L'artiste passe son pouce au travers d'un mouchoir qu'il a emprunté.

Le pouce comme le mouchoir peuvent ensuite être examinés par les spectateurs, s'ils le désirent.

Matériel

Un pouce factice.

Préparation

Le pouce factice revêt le pouce droit.

Présentation

Empruntez un mouchoir à un membre de l'assistance. Expliquez ensuite ce que vous voulez faire : vous allez recouvrir votre poing avec le mouchoir et passerez votre pouce à travers son centre. Illustrez vos propos en enfonçant le pouce droit (muni du pouce factice) dans le creux du poing gauche. Retirez votre pouce en laissant l'embout dans votre poing. Commencez votre numéro : drapiez le haut de votre poing gauche avec le mouchoir, au centre duquel vous formez un puits en enfonçant votre pouce droit. Ce faisant, vous faites pénétrer la partie centrale du mouchoir à l'intérieur du pouce factice. Introduisez votre pouce droit dans l'embout, puis retirez votre main gauche, avec laquelle vous étalez le mouchoir sur votre main droite : votre pouce semble avoir pénétré le tissu. (Il s'agit, en fait, du pouce factice, qui retient le centre du mouchoir ; votre pouce étant dessous.)

Pour inverser le processus, prenez le mouchoir et le pouce factice avec la main gauche et tirez dessus. Mettez-les dans votre poche et attirez l'attention du public vers votre pouce droit. Ressortez le mouchoir de votre poche (sans le pouce factice).



A GAUCHE Le pouce droit forme un puits dans le mouchoir et s'enfonce à l'intérieur du pouce factice dissimulé dans le poing gauche.



CI-DESSOUS Lorsque la main droite est relevée, le pouce semble avoir pénétré le mouchoir.



MAGIE RAPPROCHÉE (CLOSE-UP)



Cette branche très populaire de la magie, le close-up (magie de près, en comité restreint), convient aussi bien au professionnel qu'à l'amateur qui cherche à divertir, à l'improvisiste, un cercle d'amis ou de convives.

Elle ne nécessite pratiquement que des objets de la vie courante, des allumettes aux épingles de nourrice, en passant par les pièces de monnaie, les clefs ou les couteaux.

Le magicien de close-up doit avoir les nerfs solides, l'esprit d'à-propos, et une certaine intuition pour sélectionner, parmi les spectateurs, ceux qui seront le plus à même de lui servir de partenaires pour la réalisation de quelques tours.

Compte tenu de la proximité du public, l'artiste de close-up doit apporter un soin tout particulier à sa tenue : ses mains – surtout ses ongles – et ses manchettes doivent être irréprochables.

RENDEZ-VOUS AVEC UN MAGICIEN



La fameuse boîte Okito – en cuivre, argent ou plastique – est particulièrement appréciée des artistes de close-up. Malheureusement, beaucoup se bornent à l'utiliser de la façon la plus banale, sans faire preuve d'imagination. La variante proposée ici vous permettra, au contraire, de vous démarquer.

Effet

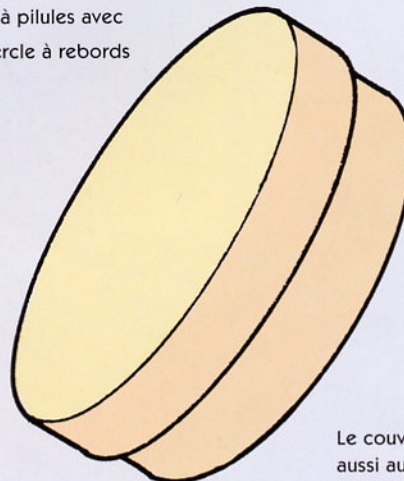
L'artiste présente une petite boîte à pilules et demande à un spectateur d'y placer une pièce de monnaie, pendant que lui se retourne pour ne pas regarder. La boîte est ensuite fermée avec son couvercle.

Le magicien annonce alors, chiffre par chiffre, le millésime de la pièce, et le spectateur vérifie que la date indiquée est exacte. L'artiste poursuit son numéro en plaçant la boîte hermétiquement close sur son poing gauche. Il tape dessus et, miraculeusement, la pièce traverse la boîte, la main, puis tombe sur la table.

La boîte est ensuite confiée au public pour examen. La pièce est rendue à son propriétaire.

☆ MATÉRIEL ☆

Boîte à pilules avec couvercle à rebords



Le couvercle s'adapte aussi au fond de la boîte



Matériel

Une boîte à pilules dont le couvercle est non vissable et s'adapte également au fond.

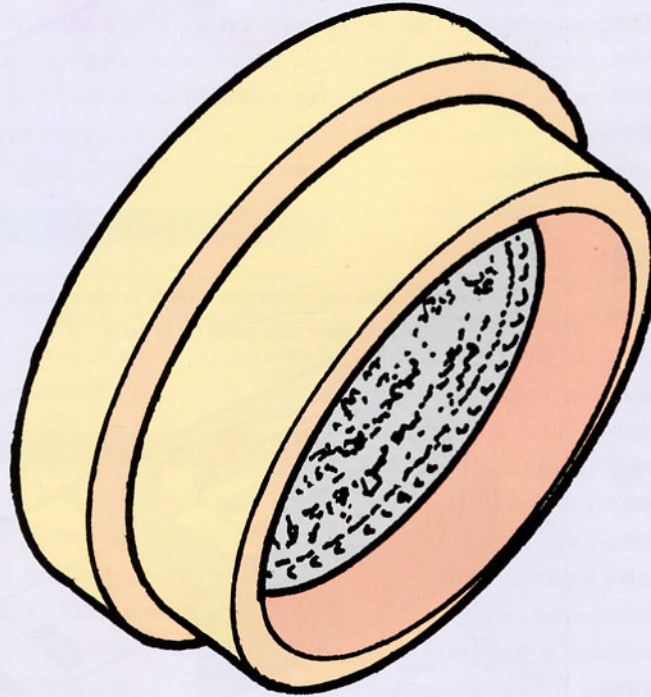
Présentation

Demandez à un spectateur de placer une pièce de monnaie qui lui appartient dans la boîte, millésime en haut, puis de refermer celle-ci avec son couvercle. Retournez-vous pendant l'opération, afin de ne pas voir la pièce. Reprenez la boîte avec votre main droite. Secouez-la pour prouver que la pièce s'y trouve bien.

En tenant la boîte dans la main droite, sou-

levez son couvercle pour montrer que la pièce y est toujours. Ce faisant, retournez-vous pour que le public soit sûr qu'à aucun moment vous ne regardez la pièce. A présent, il vous faut exécuter un geste simple, mais qui nécessite une certaine habileté pour passer inaperçu : en replaçant le couvercle sur la boîte, renversez celle-ci, afin que le fond se retrouve en haut ; la pièce est donc déposée dans votre paume. Avec la main gauche, remplacez immédiatement le couvercle sur le fond de la boîte. Secouez celle-ci, en la maintenant entre les doigts et le pouce droits ; même dans cette position, on entend que la pièce est toujours là. En in-

clinant la boîte vers le public, jetez un coup d'œil discret sur le millésime de la pièce, désormais visible par en dessous. Vous pouvez alors facilement « deviner » la date de cette pièce empruntée. La boîte toujours posée sur votre paume droite, soulevez-la avec la main gauche, tout en retournant votre main droite pour empalmer la pièce. Posez la boîte sur votre poing droit, qui dissimule la pièce. Tapez sur la boîte avec votre main gauche et laissez tomber la pièce sur la table : vous avez procédé à une pénétration. Prenez la boîte dans votre main gauche et déposez-la sur la table. Enlevez le couvercle et faites examiner le tout par l'assistance.



Le couvercle étant placé sur le fond de la boîte, il suffit alors d'incliner très légèrement celle-ci pour apercevoir le millésime de la pièce.



LES ALLUMETTES BRÛLÉES

• • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Ce tour rapide ne nécessite qu'une boîte d'allumettes vide, quatre allumettes neuves et trois déjà utilisées.

Effet

L'artiste vide le contenu d'une boîte d'allumettes et montre qu'il ne garde que quatre d'entre elles. Il en remet trois dans la boîte, dont il referme le tiroir. Il allume la quatrième et fait passer la flamme tout autour de la boîte.

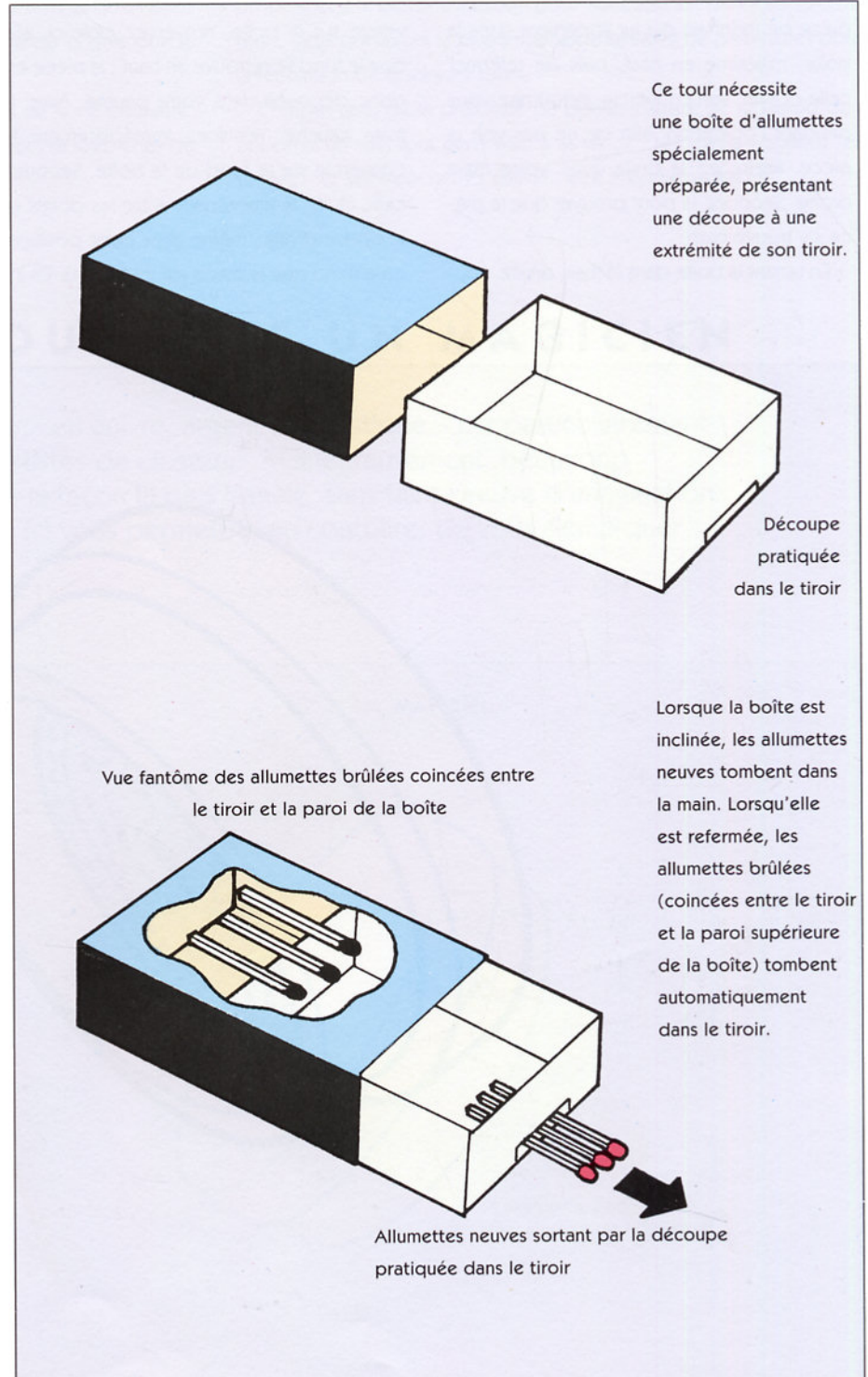
Lorsque la boîte est rouverte et vidée de son contenu, toutes les allumettes ont été brûlées. La boîte est présentée au public, qui constate qu'elle est désormais vide.

Matériel et préparation

Préparez la boîte selon l'illustration, en pratiquant une découpe dans l'une des extrémités du tiroir. Avant le début du numéro, coinciez trois allumettes brûlées entre le tiroir et la paroi supérieure de la boîte. Maintenez celle-ci ouverte dans cette position et placez-y une dizaine d'allumettes neuves.

Présentation

Présentez la boîte ouverte et videz-la sur la table. Remplacez-y trois allumettes, mettez-en une quatrième dans l'une de vos poches et éloignez les autres. Prenez la boîte dans votre main gauche et inclinez-la vers vous afin que les trois allumettes neuves passent discrètement à travers la découpe et tombent dans votre main. Refermez la boîte : les allumettes brûlées, cachées en haut du tiroir, tombent automatiquement dans celui-ci. Portez la main gauche à votre poche comme pour en sortir la quatrième allumette, mais, en fait, débarrassez-vous de deux des allumettes empalmées et ne ressortez que la troisième. Frottez-la contre le grattoir et passez sa flamme autour de la boîte. Ouvrez cette dernière et déversez son contenu pour montrer les trois allumettes brûlées.





LA CARTE ET LE DOMINO



Grâce à ce tour, votre don de divination ne manquera pas d'étonner le public.

Effet

Un membre de l'assistance choisit douze cartes dans un paquet et les étale sur la table, faces visibles.

Un jeu de dominos est à son tour éparpillé sur la table, faces visibles également. Un second spectateur joue une partie en solitaire, en alignant tous les dominos. Puis il indique les deux chiffres des deux extrémités de la chaîne, ainsi que leur total. Le premier spectateur décompte alors le même nombre de cartes et sort celle qui se trouve à la position correspondant au total.

Le magicien ouvre ensuite une enveloppe cachetée où se trouve sa prédiction, qui révèle non seulement les deux chiffres des dominos, mais encore la couleur et la valeur de la carte correspondante.

Matériel

Un jeu de cartes (s'il est emprunté, l'effet sera rehaussé), un jeu de dominos, une enveloppe, un morceau de papier ou de carton, un crayon ou un stylo.

Préparation

Au préalable, retirez un domino du jeu, par exemple celui présentant un 3 et un 2. Ces chiffres sont ceux qui apparaîtront aux extrémités de la chaîne lorsque le jeu sera complet. Vous connaissez donc à l'avance le total (5, en l'occurrence) et, par conséquent, la position de la carte que vous devez deviner.

Présentation

Battez le jeu de cartes. Remettez-le à un membre de l'assistance, puis demandez-lui de choisir douze cartes et de les aligner, faces visibles.

Éparpillez le jeu de dominos sur la table, faces visibles également. Demandez à un second spectateur de faire une partie de dominos tout seul, en plaçant les pièces l'une derrière l'autre, de façon à constituer une chaîne, aux deux extrémités libres. Comme le 3+2 a été retiré du jeu, les chiffres qui se retrouveront en bout seront le 3 et le 2. Dès le début de la partie de dominos, prenez votre papier et inscrivez-y les chiffres 3 et 2, ainsi que la couleur et la valeur de la cinquième carte de la série étalée sur la table. Glissez votre prédiction dans l'enveloppe, cachez celle-ci et confiez-la à un autre spectateur.

Quand la partie de dominos est terminée, demandez au joueur d'additionner les deux chiffres des extrémités et d'en indiquer le total : 5. A présent, priez le spectateur chargé des douze cartes de nommer la cinquième carte de son jeu. Le dépositaire de l'enveloppe en extrait alors votre prédiction et la lit à haute voix : elle est exacte ! Vous êtes parvenu non seulement à deviner les chiffres extrêmes de la chaîne de dominos, mais encore à annoncer le nom de la carte correspondant à leur total, parmi les douze librement choisies par un spectateur à l'intérieur d'un paquet de cinquante-deux !

ALLU-MAGIQUES

• • • ☆ ☆ ☆ • • •

Ce tour ne nécessite qu'une simple pochette d'allumettes.



Effet

L'artiste présente une pochette d'allumettes qui ne contient que des allumettes intactes. Il détache l'une d'entre elles, la frotte contre le grattoir, puis passe la flamme autour de la pochette fermée. Lorsque les allumettes sont à nouveau présentées, l'une d'elles est consumée.

Matériel

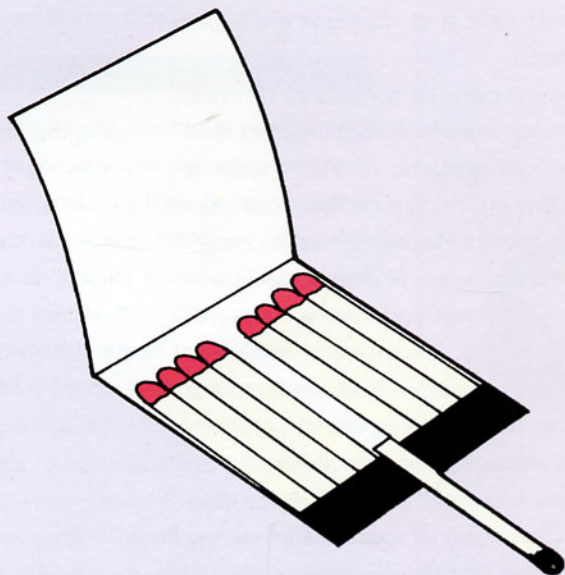
Une pochette d'allumettes.

Préparation

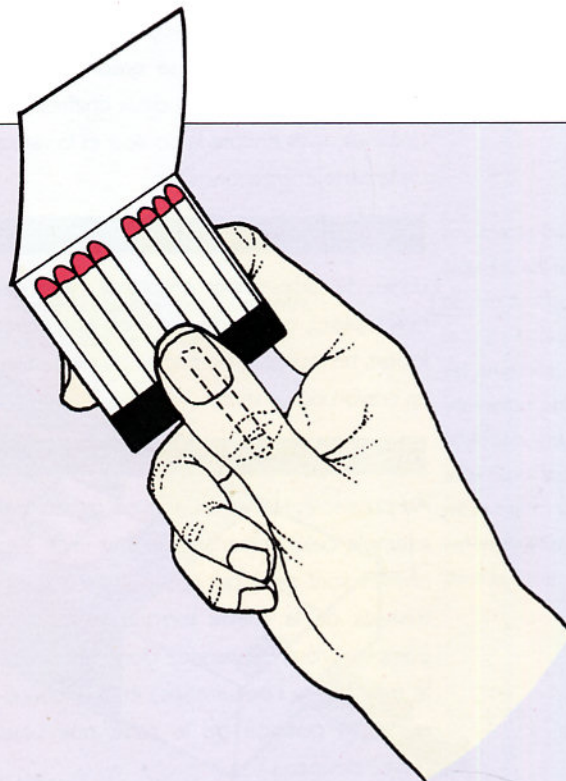
Repliez une des allumettes vers l'extérieur sans la détacher, allumez-la avec un briquet, puis éteignez la flamme. Placez la pochette dans la poche droite de votre veste.

Présentation

Avec la main droite, sortez la pochette de votre poche, en la tenant par la base entre le pouce et l'index, afin de dissimuler l'allumette consumée et toujours attachée (voir illustration). Avec la main gauche, détachez une des allumettes neuves et frottez-la sur le grattoir. Refermez la pochette, tout en rentrant l'allumette consumée à l'intérieur. Passez la flamme autour de la pochette, puis rouvrez celle-ci pour faire constater qu'une des allumettes a mystérieusement brûlé.



Pour préparer ce tour, il faut, sans la détacher, replier une allumette vers l'extérieur, l'allumer, puis l'éteindre. La pochette est ensuite placée dans la poche droite de la veste.



Pendant toute la présentation de la pochette, l'allumette consumée est cachée par le pouce.



PAIR OU IMPAIR



Le parfait casse-tête, facile à exécuter en toute occasion.

Effet

Le magicien présente une boîte d'allumettes qu'il dépose sur la table, bien en vue durant tout le numéro.

Il explique ensuite que la boîte contient un certain nombre d'allumettes et que, quel que soit le choix d'un spectateur – pair ou impair –, il pourra toujours lui prouver qu'il se trompe.

Un spectateur annonce le nombre qu'il veut voir apparaître : pair ou impair. Le tiroir de la boîte est ouvert et les allumettes renversées sur la table.

Si le spectateur a choisi un nombre pair, le décompte des allumettes sera impair ; s'il a parié sur impair, on trouvera un nombre pair.

Cette séquence du numéro peut être répétée à plusieurs reprises.

Matériel

Une boîte d'allumettes ordinaire et dix-neuf allumettes seulement.

Préparation

Avant le début du numéro, préparez la boîte. Placez six allumettes au fond du tiroir, puis une septième en travers : les six premières se retrouvent coincées à l'intérieur. Si vous renversez le tiroir, ces sept allumettes ne doivent pas tomber. Par-dessus, placez les douze autres allumettes, puis rentrez le tiroir à l'intérieur de la boîte.

Présentation

Le secret de ce tour est extrêmement simple. Si le spectateur choisit impair, ouvrez le tiroir de la boîte, montrez les allumettes et renversez-les sur la table. En fait, seules les douze allumettes se trouvant dessus tomberont. Mettez la boîte dans votre poche et comptez les allumettes : elles sont en nombre pair.

En revanche, si votre interlocuteur opte pour un total pair, exercez une simple pression sur les côtés du tiroir pour dégager l'allumette coincée en travers. Renversez ensuite la boîte, qui libérera ses dix-neuf allumettes, dont le décompte contredira l'annonce du spectateur.



Six allumettes sont placées au fond du tiroir ; une septième, déposée en travers, les retient. Sept allumettes sont ainsi coincées et ne peuvent plus tomber lorsque le tiroir est renversé. Elles sont recouvertes par douze autres, et le tiroir est rentré dans la boîte.



LA CARTE DU MILIEU



Ce tour étonnant peut être exécuté à l'improviste, n'importe où et en toutes conditions.

Effet

L'artiste présente cinq cartes : deux paires de cartes identiques et une carte isolée. Elles sont alignées sur la table, les deux paires encadrant le singleton. Après avoir retourné la rangée, faces en bas, le magicien tend un trombone à un spectateur et lui demande de marquer la carte unique (celle du milieu). Mais, lorsque les cartes sont à nouveau retournées, ce n'est pas la bonne qui porte le trombone.

Matériel

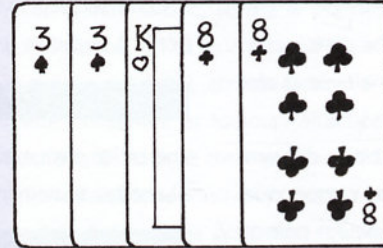
Deux paires de cartes identiques tirées de deux jeux ayant le même tarot et une carte isolée.

Préparation

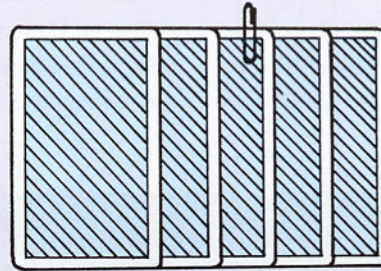
Alignez les cartes sur la table, en commençant par la première paire et en procédant de gauche à droite. Chaque carte doit recouvrir environ les deux tiers de la précédente. La carte isolée est placée au centre, suivie de la seconde paire. Ainsi disposé, l'ensemble peut être manipulé d'une pièce.

Présentation

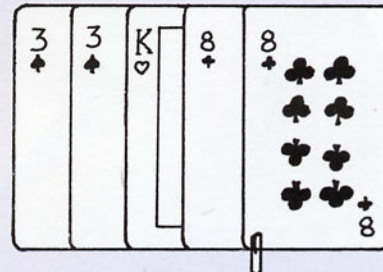
Ce tour ne demande pas d'habileté particulière. Essayez vous-même et vous verrez que si la carte du centre, vue face en haut, semble être le singleton, lorsque la rangée est retournée et le trombone placé sur ce qui semble être celle du milieu, ce n'est pas le cas. Lorsque la rangée est à nouveau retournée, faces visibles, le trombone est toujours fixé à la première des cinq cartes.



1 Disposez une rangée de cartes, faces en haut, chacune recouvrant aux deux tiers la précédente, selon cet ordre : une paire (ici deux 3 de pique), une carte isolée (ici le roi de cœur) et une seconde paire (ici deux 8 de trèfle).



2 Retournez la rangée de cartes et demandez à un spectateur de marquer le roi de cœur. Le trombone montre clairement son choix.



3 Retournez à nouveau la rangée de cartes, faces visibles, pour montrer la carte marquée. C'est en fait la première carte qui porte le trombone.



LA CLEF PERDUE



Ce tour ne nécessite que trois clefs et un porte-clefs.

Effet

L'artiste présente une clef attachée à un porte-clefs. Il l'ôte et la remet à un spectateur, qui l'aide à la faire disparaître d'un mouchoir de poche. La clef réapparaît attachée au porte-clefs.

Matériel

Trois clefs identiques, un porte-clefs qui s'ouvre et se ferme d'un claquement, et deux mouchoirs de poche, dont un est truqué (voir illustration).

Préparation

Cousez l'une des clefs à l'intérieur de l'ourlet du premier mouchoir. Attachez les deux autres clefs au porte-clefs et placez-les dans la poche droite de votre veste, avec le mou-

choir truqué. Mettez le second mouchoir dans la poche gauche de votre veste.

Présentation

Sortez le porte-clefs de votre poche droite, en dissimulant l'une des clefs avec l'index, le majeur et le pouce. Pour le public, il semble que le porte-clefs ne contient qu'une seule clef.

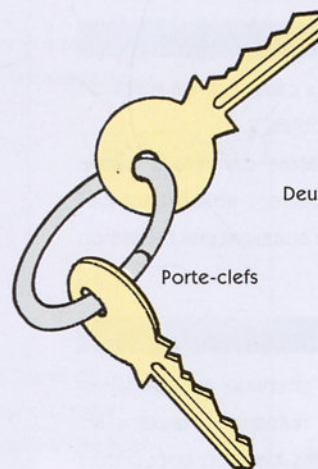
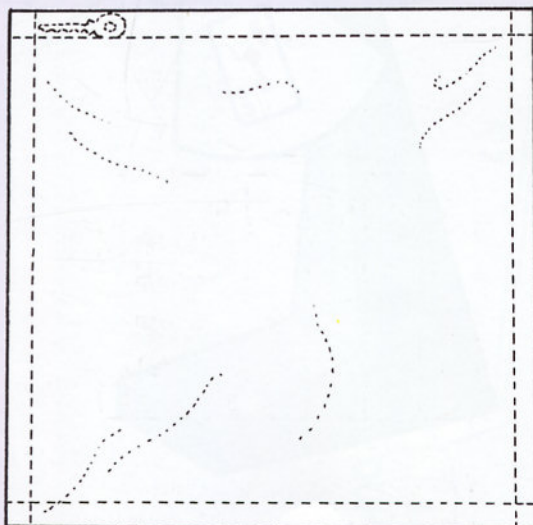
Demandez à un spectateur d'ouvrir le porte-clefs, d'en ôter la clef (celle qui est visible) et de vous la donner. Avec la main gauche, sortez le mouchoir intact de votre poche gauche. Au centre, placez le porte-clefs – avec la clef cachée – et réunissez les quatre coins pour former une bourse. Tendez cette dernière à un deuxième spectateur, qui doit le tenir par les coins réunis.

Avec la main droite, sortez le mouchoir truqué de votre poche droite. Reprenez la clef que tient le premier spectateur et faites semblant de la placer sous le mouchoir, dans votre paume gauche. En réalité, empalez la clef avec la main droite, tout en saisissant en main gauche la clef cousue dans le mouchoir. Demandez à un troisième spectateur de tâter cette dernière à travers le tissu. Ensuite, placez discrètement la clef empalée dans votre poche.

Le transfert peut avoir lieu : attrapez le mouchoir par un des coins et montrez-le à l'assistance, pour faire constater que la clef a disparu. Demandez au deuxième spectateur d'ouvrir la bourse de tissu et de montrer son contenu : la clef est à nouveau accrochée au porte-clefs.

☆ MATÉRIEL ☆

Clef cousue dans l'ourlet du mouchoir truqué



Deux clefs identiques

Porte-clefs



NUMÉROS DIVERS



On a regroupé dans ce chapitre des tours n'entrant pas dans une catégorie bien définie de l'illusionnisme et utilisant toutes sortes d'accessoires. Certains sont totalement inédits.

Quelques-uns sont destinés à la scène, tandis que d'autres sont plus particulièrement recommandés pour des représentations en close-up (magie rapprochée).

VENTASTIQUE !



Ce tour de cartes est spectaculaire, tant sur scène qu'en close-up.

Effet

Trois spectateurs choisissent chacun une carte à l'intérieur d'un paquet. Sur une table voisine, un ventilateur électrique tourne à pleine puissance depuis le début du spectacle et semble normal. Mais, lorsqu'on le débranche et que son hélice ralentit, elle révèle les cartes sélectionnées, une sur chaque pale.

Matériel

Un ventilateur électrique à trois pales. Trois petites cartes d'un jeu de patience – ce sont elles qui apparaîtront sur les pales du ventilateur. Un paquet de cartes ordinaire.

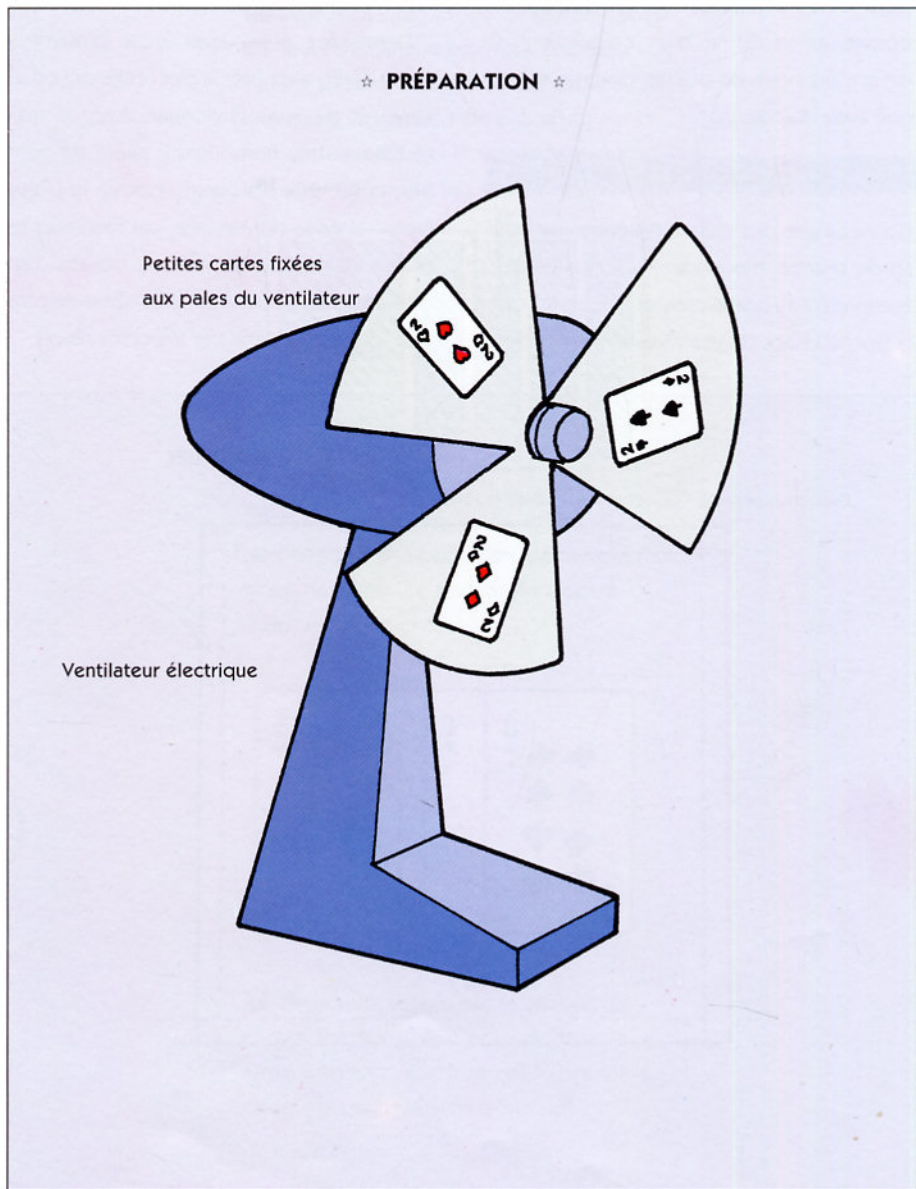
Préparation

Fixez les trois petites cartes sur les pales du ventilateur, faces visibles.

Lorsque le ventilateur tournera à pleine puissance, elles ne seront absolument pas reconnaissables et n'attireront pas l'attention des spectateurs.

Présentation

Ne prêtez aucune attention au ventilateur avant le début du numéro. « Forcez » les bonnes cartes auprès de trois spectateurs (voir pages 40-47). Demandez-leur de nommer les cartes qu'ils ont choisies, puis attirez l'attention sur le ventilateur : débranchez-le et, tandis que l'hélice ralentit, les cartes annoncées font leur apparition.





LA CORDE RAIDE

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Ce tour s'inspire du numéro connu sous le nom de Corde hindoue.

Effet

Une corde, balancée au bout de l'index, devient rigide.

Le numéro terminé, le morceau de corde reprend sa souplesse initiale.

Matériel

Un bout de corde blanche.

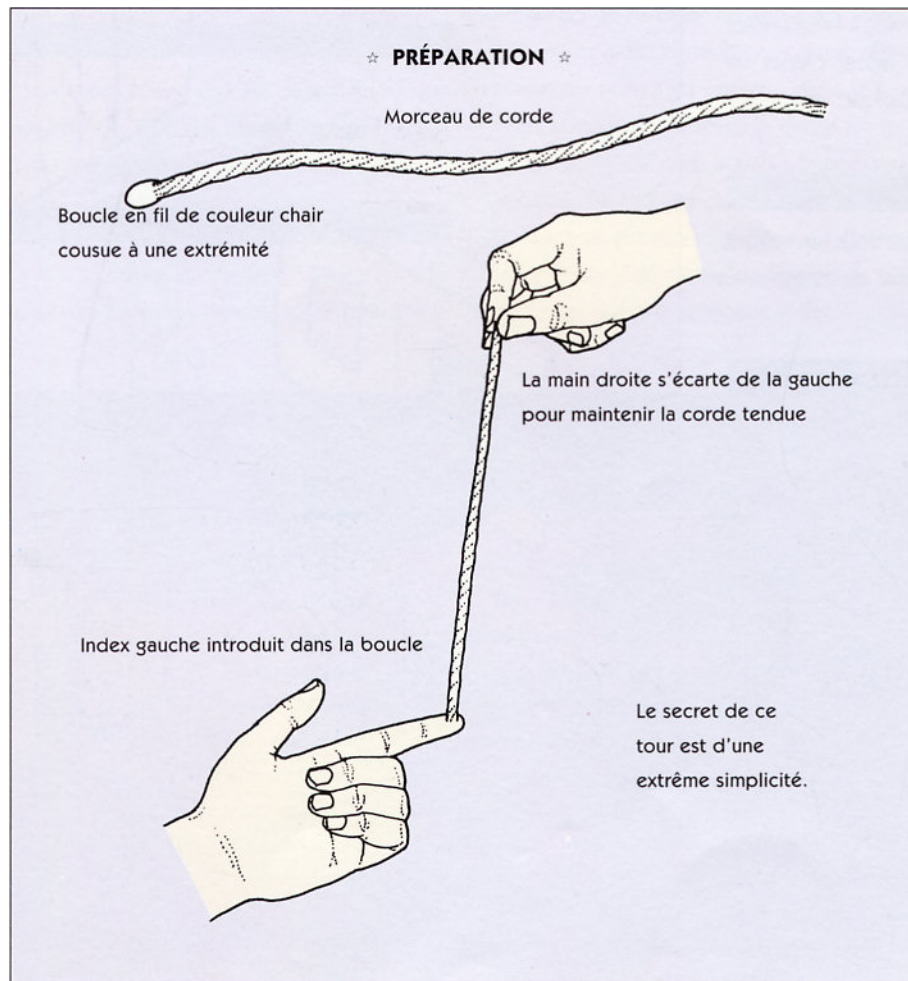
Préparation

Cousez une petite boucle de fil de coton de couleur chair à une extrémité de la corde.

Présentation

Avec la main droite, prenez l'extrémité de la corde, en cachant la boucle de fil. Transférez-la dans l'autre main, pour la balancer entre l'index et le pouce gauches. Ce faisant, passez discrètement l'index gauche dans la boucle. Attrapez l'autre extrémité de la corde avec la main droite et levez-la au-dessus de la main gauche : la corde se raidit. Écartez vos mains afin de maintenir la corde tendue.

Dégagez votre doigt de la boucle : la corde reprend sa souplesse initiale.





LE BILLET COUPÉ



Effet

Un billet de banque emprunté est glissé à l'intérieur d'une pochette en papier. Le public voit clairement le billet à travers deux fenêtres découpées dans la pochette. D'un coup de ciseaux, le magicien coupe en deux la pochette et le billet qu'elle contient, puis il extrait le billet, qui apparaît absolument intact.

Matériel

Cachez une enveloppe en papier rectangulaire. Découpez une bande à chaque extrémité, afin de former un tube.

A l'arrière, pratiquez deux fentes espacées d'environ 5 centimètres, il faut qu'elles soient assez larges pour laisser passer un billet de banque. Sur le devant, découpez deux fenêtres carrées.

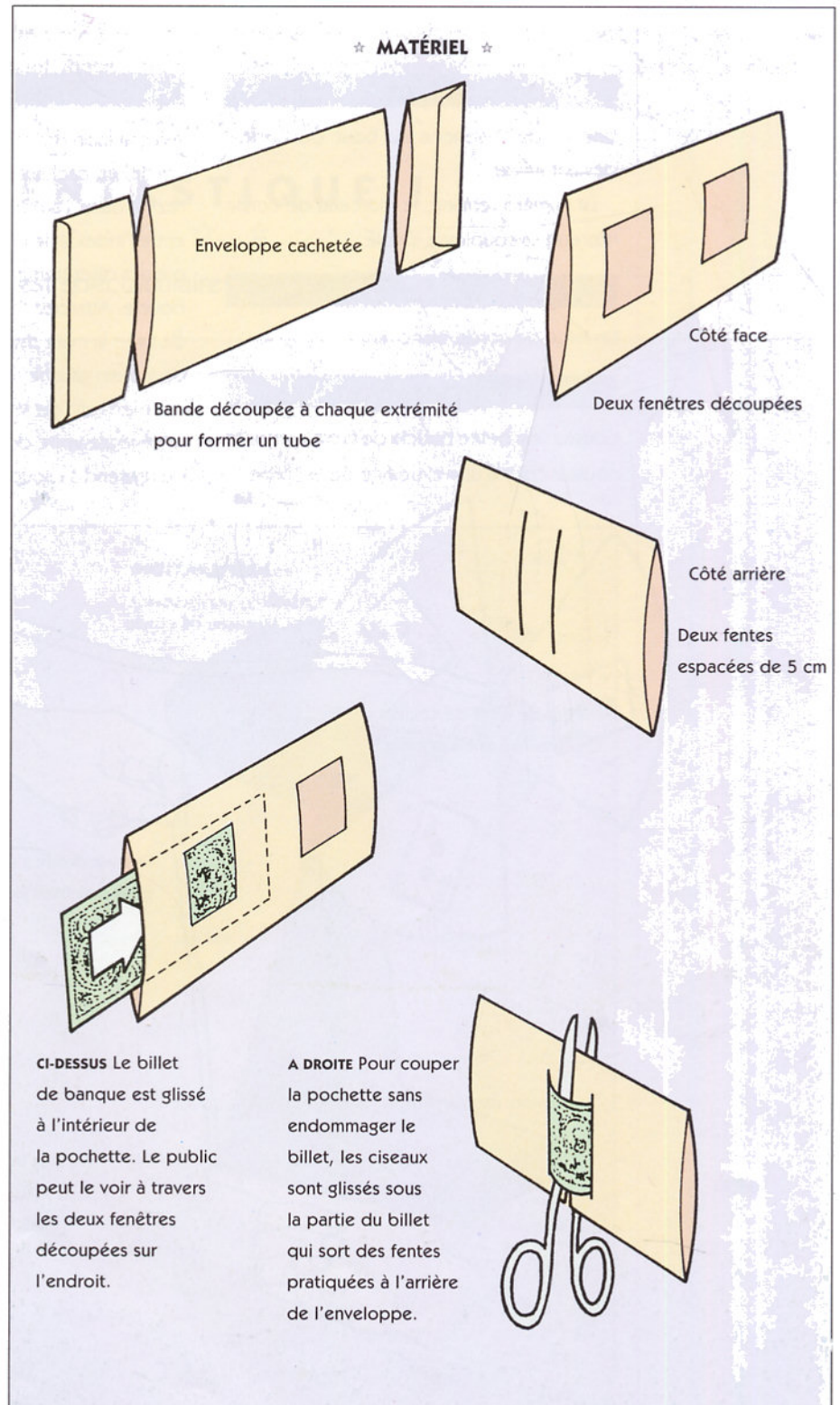
Préparation

Gardez la pochette près de vous, en veillant à ce que les fentes soient cachées, ainsi qu'une paire de ciseaux.

Présentation

Empruntez un billet de banque à un spectateur. Introduisez-le à l'intérieur de la pochette, jusqu'à ce qu'il ressorte à l'autre extrémité, en veillant à le faire passer par une des fentes puis rentrer par la seconde, afin que son centre se retrouve à l'extérieur du tube. Le public peut voir le billet de banque à travers les fenêtres de l'enveloppe.

Coupez au centre de l'enveloppe, mais en faisant glisser les ciseaux entre celle-ci et le billet : ainsi, vous ne coupez que l'enveloppe. Tenez ensemble les deux parties découpées, tandis que vous retirez prestement le billet de banque en parfait état. Déchirez la pochette pour que la supercherie ne soit pas découverte.





LE GOBELET MIRACULEUX

• • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Cela fait longtemps que les magiciens se servent du gobelet d'Okito. Il s'agit d'un gobelet en plastique transparent, dont le centre est muni d'un tube. Sa surface est striée ou marquée, afin que le tube interne soit invisible à une certaine distance. Des objets, tel un carré de soie, peuvent être dissimulés à l'intérieur du tube, puis retirés du gobelet rempli de liquide, tout à fait secs.

Effet

Le magicien tient dans sa main gauche un gobelet transparent. Avec la main droite, il lève une carafe d'eau claire et verse de l'eau dans le gobelet.

Mystérieusement, l'eau devient rouge. Le magicien tire alors du gobelet un foulard d'un rouge éclatant, parfaitement sec.

Matériel

Un gobelet d'Okito, un carré de soie de 30 centimètres de côté, du colorant rouge (cochenille), une carafe d'eau et une pince à épiler.

Préparation

Avant le début du numéro, versez un peu de colorant rouge dans le fond de la partie

principale du gobelet (pas dans le tube). Enfoncez le foulard à l'intérieur du tube, à l'aide d'un crayon, afin qu'il pendre sous le gobelet.

La main gauche, en tenant le gobelet par sa base, peut ainsi cacher le foulard.

Présentation

Présentez le gobelet en le tenant dans la main gauche, doigts réunis en coupe, afin de dissimuler le foulard contenu dans le tube. Avec la main droite, levez la carafe d'eau et versez le liquide dans la partie principale du gobelet. Au contact du colorant, l'eau devient rouge. A l'aide d'une pince à épiler, tirez le foulard du centre du gobelet et faites constater qu'il est absolument sec.



Le gobelet d'Okito, en plastique transparent, possède un tube en son centre.



Les parois striées du gobelet dissimulent le tube central.

Même si le gobelet est rempli de liquide, on peut extraire du tube central un foulard absolument sec.





LE GOBELET MYSTÉRIEUX

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •



Cet accessoire permet d'exécuter des centaines de tours.

Effet

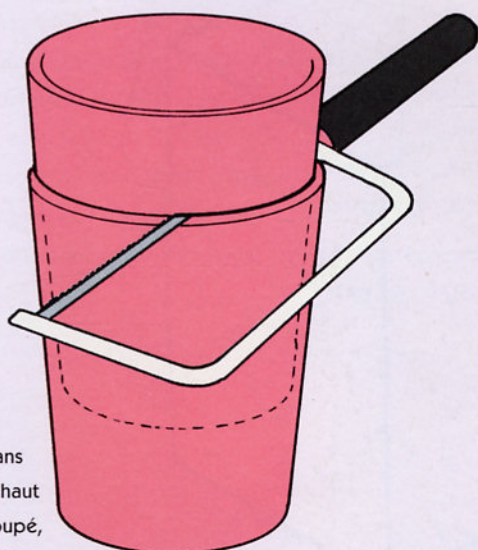
Ce gobelet semble parfaitement normal ; il est opaque et on peut en montrer l'intérieur comme l'extérieur.

Il permet de faire disparaître des objets ou de les intervertir, ou encore d'effectuer des transferts, c'est-à-dire d'échanger un objet pour un autre apparemment identique mais, en fait, différent.

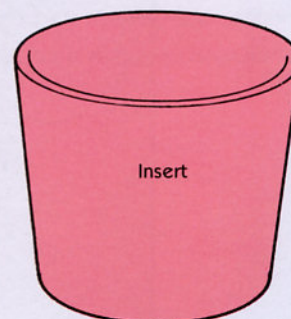
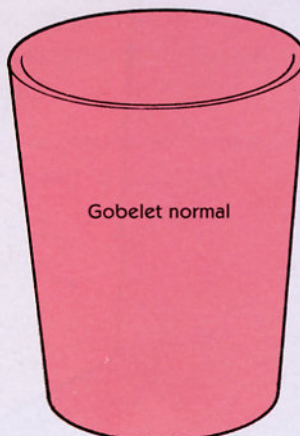
Matériel

Il vous faut deux gobelets identiques. Ils doivent être opaques, hauts et s'emboîter parfaitement l'un dans l'autre. Mettez l'un des

gobelets à l'intérieur de l'autre. Avec une petite scie à métaux, découpez la partie supérieure de celui du haut, afin que son bord arrive au ras de l'ouverture de celui du bas. Vous obtenez ainsi un insert pouvant être introduit dans le gobelet principal à volonté, ou au contraire en être extrait. Vous avez également besoin de plusieurs enveloppes de 16,2 x 23 centimètres. Sur chacune d'elles, coupez les deux petits côtés (le fond et le haut). Pliez le reste en deux, dans le sens de la longueur, puis ouvrez : vous obtenez des tubes de papier à quatre côtés, plus hauts que les gobelets.

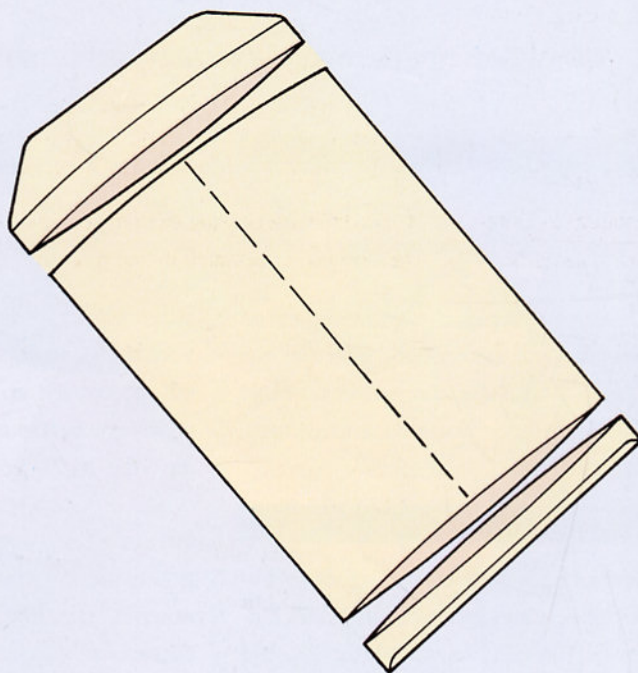


A DROITE Deux gobelets sont emboîtés l'un dans l'autre. Celui du haut est ensuite découpé, afin que son bord arrive exactement au ras de l'ouverture du gobelet inférieur.



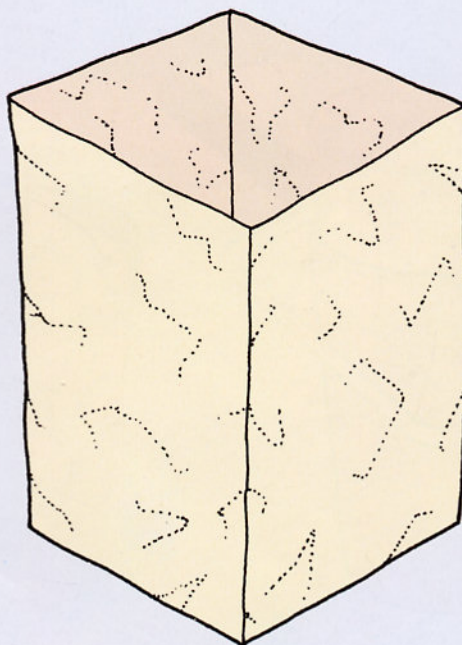
CI-DESSOUS L'un des gobelets reste intact. Le second est transformé en insert s'adaptant parfaitement au premier.

☆ MATÉRIEL ☆



A DROITE Les tubes en papier sont constitués d'enveloppes pliées en deux dans le sens de la longueur (pointillés), après que le haut et le fond ont été découpés.

A DROITE Les enveloppes sont dépliées pour former des tubes à quatre côtés. Ces derniers doivent être assez grands pour dissimuler complètement le gobelet.





Présentation

Voici vingt tours utilisant le gobelet mystérieux. Dans la plupart des cas, l'insert se trouve dissimulé dans le tube de papier, et seul le gobelet est présenté au public. Quand vous prenez le tube de papier pour en recouvrir le gobelet, saisissez en même temps l'insert et introduisez-le dans le gobelet.

- 1 Prenez le gobelet et montrez-en l'intérieur avant d'y placer plusieurs foulards. Soulevez le tube de papier – qui doit recouvrir le gobelet – en même temps que l'insert. Placez ce dernier dans le gobelet, au-dessus des foulards. Avec la main droite, enlevez le tube d'une façon un peu mystérieuse, pour éveiller les soupçons. Avec la main gauche, prenez les deux gobelets comme s'il n'y en avait qu'un et montrez-en rapidement l'intérieur (en fait, l'insert), pour faire constater la disparition des foulards. Reposez le gobelet et déchirez le tube en morceaux, pour prouver que, contrairement à ce qu'a pu supposer le public, il est absolument vide.
- 2 Au préalable, placez une chaîne de trombones dans l'insert et cachez celui-ci dans le tube de papier. Présentez le gobelet et jetez-y, un à un, plusieurs trombones séparés. Recouvrez le gobelet avec le cache en papier (ainsi que l'insert). Enlevez le cache et montrez qu'il est vide. Sortez alors du gobelet la chaîne de trombones (les trombones séparés sont coincés entre l'insert et le gobelet).

- 3 Tout d'abord, placez plusieurs allumettes consumées dans le gobelet. Introduisez l'insert par-dessus. Devant le public, jetez plusieurs allumettes neuves dans le gobelet (en fait, l'insert) et recouvrez le tout avec le cache. Grattez une autre allumette et passez la flamme sous le gobelet. Retirez le cache en même temps que l'insert, puis montrez les allumettes consumées.
- 4 Un billet de banque se change en pièces de monnaie totalisant le même montant.
- 5 Des morceaux de papier de soie colorés se transforment en un décor de Noël, qui se déploie lorsque vous les retirez du gobelet.
- 6 Une épingle de nourrice est jetée dans le gobelet avec un boulon. Elle ressort attachée au boulon.
- 7 Des dates tirées d'un calendrier se transforment en dattes.
- 8 Un ruban est jeté dans le gobelet avec quelques boutons séparés. Lorsqu'il ressort, le ruban est cousu de boutons.
- 9 Une aiguille est placée dans le gobelet en même temps qu'une longueur de fil à coudre. Le fil se retrouve enfilé dans le chas de l'aiguille.
- 10 Des morceaux de papier de soie colorés se transforment en un long serpent. (Pour un effet plus spectaculaire, les doigts tireront peu à peu le serpent du gobelet renversé sur la table).
- 11 Un écheveau de soie rouge se transforme en un petit foulard de soie rouge.
- 12 Deux ou trois petits foulards de soie se métamorphosent en une pluie de confettis.
- 13 De l'eau claire se transforme instantanément en cubes de glace. (Ce tour doit être réalisé dès que la glace est déposée dans l'insert.)
- 14 Plusieurs élastiques finissent par former une chaîne. (Utilisez des élastiques plats, en coupant un sur deux, puis en les refermant avec un adhésif.)
- 15 Une boule de laine se transforme en pompon.
- 16 Des clous en acier placés dans le gobelet sont secoués énergiquement. Lorsque vous les renversez à nouveau sur la table, ils sont pliés en deux, et aucun spectateur ne peut leur redonner leur forme d'origine.
- 17 Une pomme de terre réapparaît sous forme de chips. (Faites le geste de découper en l'air avec un couteau de cuisine.)
- 18 Du sucre en poudre ressort sous forme de morceaux.
- 19 De l'eau se transforme en riz.
- 20 De l'eau claire versée dans le gobelet se colore en rouge. Puis le cache en papier vient recouvrir le gobelet, et, lorsque l'eau est à nouveau versée, elle est devenue verte. (Placez un peu de colorant rouge – cochenille – au fond du gobelet, afin que l'eau se colore en rouge à son contact. Du sirop à la menthe, déjà présent dans l'insert, permet la métamorphose finale.)



A LA UNE

Nul doute que vous ferez les gros titres lorsque vous réaliserez ce tour inhabituel.

Effet

L'artiste présente la une d'un journal et attire l'attention du public sur son en-tête et ses gros titres.

Le haut de la page est ensuite arraché et froissé, et le journal replié.

La partie déchirée disparaît et, lorsque le journal est redéplié, son en-tête et ses gros titres sont à nouveau en place.

Matériel

Deux journaux identiques.

Préparation

Prenez l'un des journaux et coupez soigneusement la première page, à gauche du pli,

jusqu'en dessous de l'en-tête et des gros titres. Repliez cette partie derrière le reste de la première page, en écrasant fermement le pli.

Procédez de la même manière avec le second journal, en veillant toutefois à plier un petit peu plus bas que sur le premier journal. En vous aidant d'une règle plate ou d'un coupe-papier, déchirez cette partie de la page (avec l'en-tête et les gros titres), mettez-la de côté et jetez le reste du journal.

Prenez la bande déchirée et appliquez un peu de colle le long de son bord inférieur, sur l'envers. Placez-la soigneusement en haut du premier journal : celui-ci semble à nouveau intact.

La préparation de ce tour consiste à replier la bande supérieure d'un journal derrière la première page.





L'en-tête d'un second exemplaire du journal est déchirée sur toute sa longueur, puis soigneusement encollée sur le premier journal, qui semble intact.

Présentation

Prenez le journal et montrez-le des deux côtés, sans l'ouvrir. Tenez le journal dans la main droite et, avec la gauche, déchirez sa partie supérieure (en fait, vous décollez la bande rapportée). Montrez-la, posez-la sur la table, puis présentez le journal dépourvu de son en-tête et de ses gros titres. Retournez le journal, en mettant la première page face à vous.

Avec la main droite, redressez discrètement la partie repliée à l'intérieur, afin qu'elle reprenne sa place en haut de la page.

Pliez le journal en deux, première page à l'intérieur, et posez-le également sur la table.

Froissez la bande déchirée et mettez-la en boule. Ensuite, faites-la disparaître, soit à l'aide d'un tour de passe-passe employé pour les boules, soit en utilisant une boîte magique, un meuble, un sachet ou tout autre accessoire.

Quand la bande déchirée a disparu, reprenez le journal plié et ouvrez-le, en le tournant vers le public pour faire constater que l'en-tête et les gros titres ont repris leur place en première page.



LA MISE EN BOITE

• • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Ce tour, inspiré d'un grand classique de la magie, ne nécessite que des objets d'usage courant, faciles à se procurer.

Effet

Deux tubes en carton sont posés sur la table. Lorsqu'on les soulève, l'un dévoile une canette de boisson et l'autre un gobelet transparent.

Le magicien effectue une manipulation et les échange ensuite à volonté.

Matériel

Deux canettes de boisson identiques ; à l'aide d'un ouvre-boîte, découpez soigneusement leur fond et videz leur contenu (le haut doit rester intact). Deux gobelets identiques, suffisamment petits pour entrer à l'intérieur des canettes. Deux tubes en carton, légèrement plus larges et plus hauts que les canettes, et recouverts d'une couche de peinture couleur métal, pour en effet plus spectaculaire. Découpez un orifice pour le pouce vers la base de chaque tube.

Préparation

Disposez les deux gobelets sur la table, espacés d'environ 30 centimètres. Mettez les canettes par-dessus. Enfin, placez les tubes en carton sur les canettes, en veillant à ce que leurs orifices se trouvent à l'arrière, invisibles du public. Pour faire apparaître une canette, soulevez le tube en carton. Pour révéler un gobelet, insérez le pouce dans l'orifice du tube et soulevez ce dernier en même temps que la canette. Tout le secret de ce tour réside dans cette manipulation.

Présentation

Soulevez les deux tubes en même temps avec les deux mains, celui de droite révélant une canette, celui de gauche un gobelet.

Inversez le processus à volonté.

Il vous faut deux exemplaires identiques de chacun de ces objets : canette de boisson au fond découpé, gobelet transparent, tube en carton peint. Les gobelets doivent s'insérer dans les canettes qui, elles, doivent pouvoir entrer dans les tubes.





LES BALLONS CAPRICIEUX



Ce tour inhabituel utilise des objets faciles à se procurer.

Effet

Le magicien présente deux sacs en papier, l'un marqué d'un point rouge, l'autre d'un point vert, et les fait examiner par les membres de l'assistance. Il montre ensuite deux ballons, un rouge et un vert, et les place dans les sacs correspondants. Après un claquement de doigts, le ballon rouge sort du sac à point vert et le ballon vert du sac à point rouge.

Matériel

Quatre ballons, soit deux rouges et deux verts ; deux sacs en papier ; deux pastilles de couleur, une rouge et une verte.

Préparation

Collez les pastilles de couleur sur le devant de chaque sac. Introduisez un ballon vert à l'intérieur d'un rouge à l'aide de l'extrémité épointée d'un crayon. Laissez dépasser une partie du col du ballon inséré. De la même façon, enfoncez l'autre ballon rouge dans le second ballon vert.

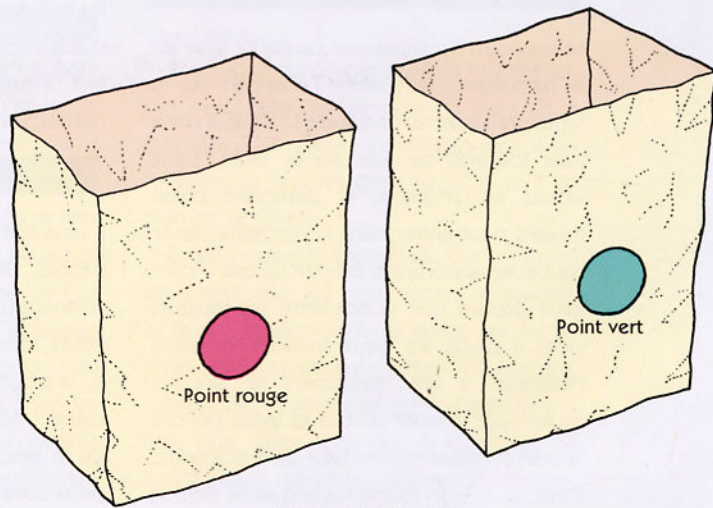
Présentation

Faites examiner les sacs en papier vides par le public. Présentez les ballons ; déposez-les dans les sacs selon leurs couleurs respectives, tout en cachant le col des ballons internes avec vos doigts.

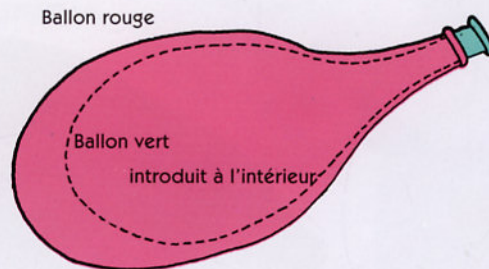
Agitez ensuite une baguette magique ou, mieux encore, claquez des doigts. Prenez le premier sac, en tenant fermement sa base ainsi que le ballon externe à travers le papier. Introduisez la main droite à l'intérieur du sac et tirez le ballon interne d'une couleur différente.

Froissez le sac contenant le ballon externe et mettez-le de côté. Procédez de la même manière avec le second sac pour confirmer le transfert magique.

☆ PRÉPARATION ☆

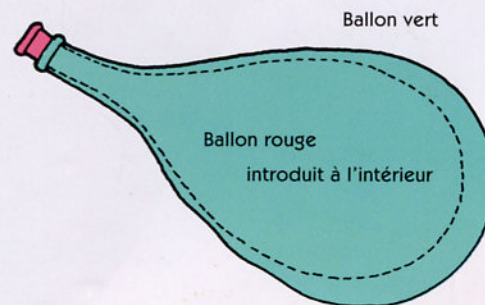


Deux sacs en papier



Ballon rouge

Ballon vert
introduit à l'intérieur



Ballon vert

Ballon rouge
introduit à l'intérieur



LA GUIRLANDE DE FOULARDS



Un tour coloré utilisant des foulards de soie et une pochette en tissu.

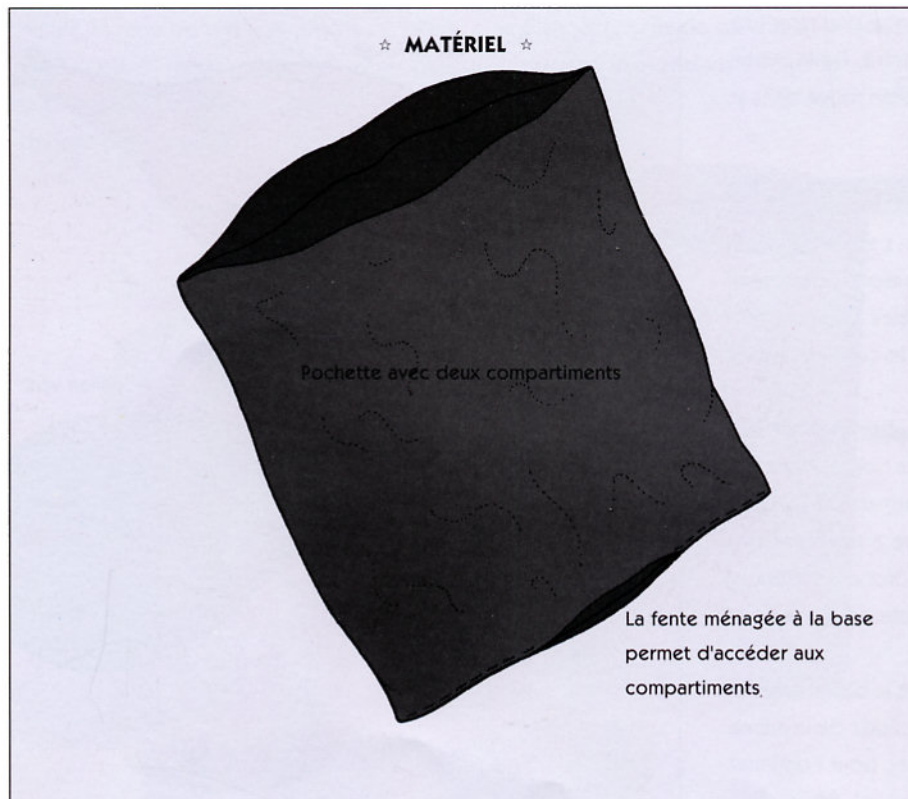
Effet

Le magicien présente une pochette vide en la retournant, puis attire l'attention sur la fente pratiquée au centre de sa base. Il pose trois foulards de soie sur la table, deux violets et un jaune, et démontre qu'un foulard peut entrer dans la pochette par le haut et en ressortir par la fente du bas. Après avoir prouvé que la pochette est toujours vide, il place les deux foulards violets à l'intérieur. Il tire légèrement le premier foulard par la fente du bas et laisse pendre le coin du deuxième en haut de la pochette. Il introduit à son tour le foulard jaune dans la pochette. Il tire alors sur le bout de foulard violet dépassant de la fente et fait apparaître

les trois foulards attachés ensemble, le jaune solidement noué entre les deux violets. Pour finir, il présente la pochette, afin de faire constater qu'elle est désormais vide.

Matériel

Il vous faut une pochette spéciale (voir illustration). Elle est composée de trois parties, soigneusement cousues sur trois de leurs côtés, le bord supérieur restant ouvert. Ainsi, la pochette dispose de deux compartiments. Ménagez une fente au milieu du fond de la pochette, permettant d'accéder aux deux compartiments. Préparez six foulards de soie : quatre violets et deux jaunes. Nouez l'un des foulards jaunes entre deux violets.





Préparation

Dissimulez les trois foulards noués dans l'un des compartiments. Assurez-vous que le coin d'un des foulards violets est accessible par la fente du fond. Laissez vide le deuxième compartiment de la pochette.

Présentation

Retournez entièrement la pochette pour prouver qu'elle est vide. Attirez l'attention du public sur les trois foulards posés sur la table.

Présentez les deux foulards violets et glissez-les dans le compartiment vide de la pochette. Immédiatement, tirez le coin de l'un des foulards par la fente du fond et laissez dépasser et pendre la pointe du second du haut de la pochette. En fait, ce sont les extrémités des foulards noués au préalable que vous tirez hors de leur compartiment secret pour les montrer au public. Mais ce dernier est, bien sûr, persuadé qu'il s'agit

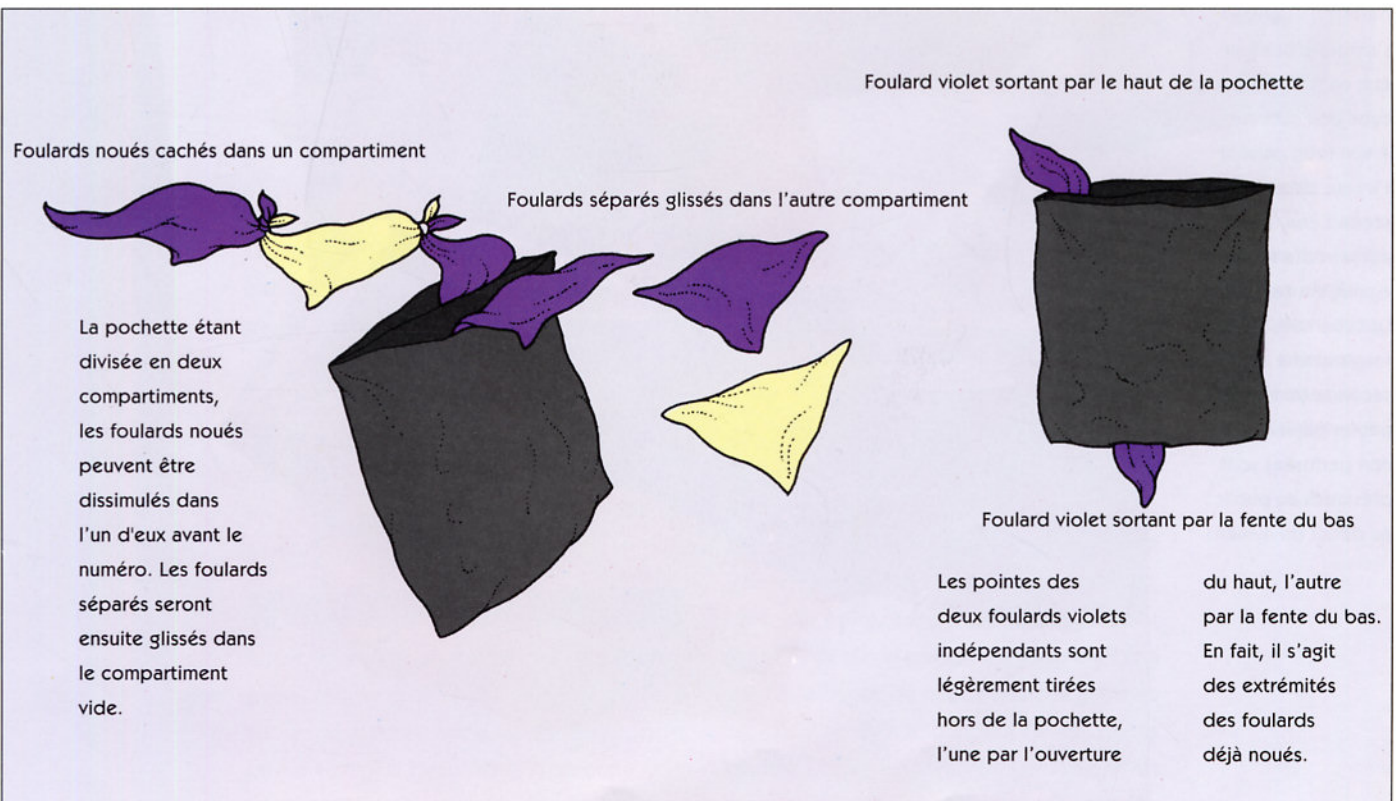
des foulards qui viennent d'être introduits dans la pochette.

Présentez le troisième foulard et glissez-le à l'intérieur de la pochette, dans le compartiment qui contient les deux foulards violets indépendants. Demandez à un spectateur de tirer légèrement sur le foulard qui se trouve en haut.

Priez un second spectateur d'en faire autant avec celui qui dépasse du fond de la pochette. Les deux spectateurs ont alors l'impression que les deux foulards sont en train de se relier.

Enfin, lorsque le foulard du bas est complètement tiré, les deux autres le suivent, alors que les deux foulards violets ont été visibles pendant toute la présentation du numéro.

Présentez la guirlande de foulards au public, puis démontrez que la pochette ne contient plus rien en la retournant sur l'envers, en ne montrant bien sûr que le compartiment désormais vide.





LE DÉ MAGIQUE



Ce tour est encore beaucoup plus spectaculaire quand il est réalisé en petit comité.

Effet

Le magicien montre au public un cube peint en noir. Il prétend qu'il s'agit d'un dé à jouer ayant perdu ses points. Il sort ensuite une petite bande de papier blanc, qu'il plisse et pose sur le cube.

Tout en bavardant, l'artiste place un étui par-dessus le cube et la bande de papier plissée. Il brandit ensuite une paire de ciseaux et affirme qu'il va découper des rondelles dans la bande de papier. En disant cela, il actionne les ciseaux dans le vide. Il retire ensuite l'étui et déplisse la bande de

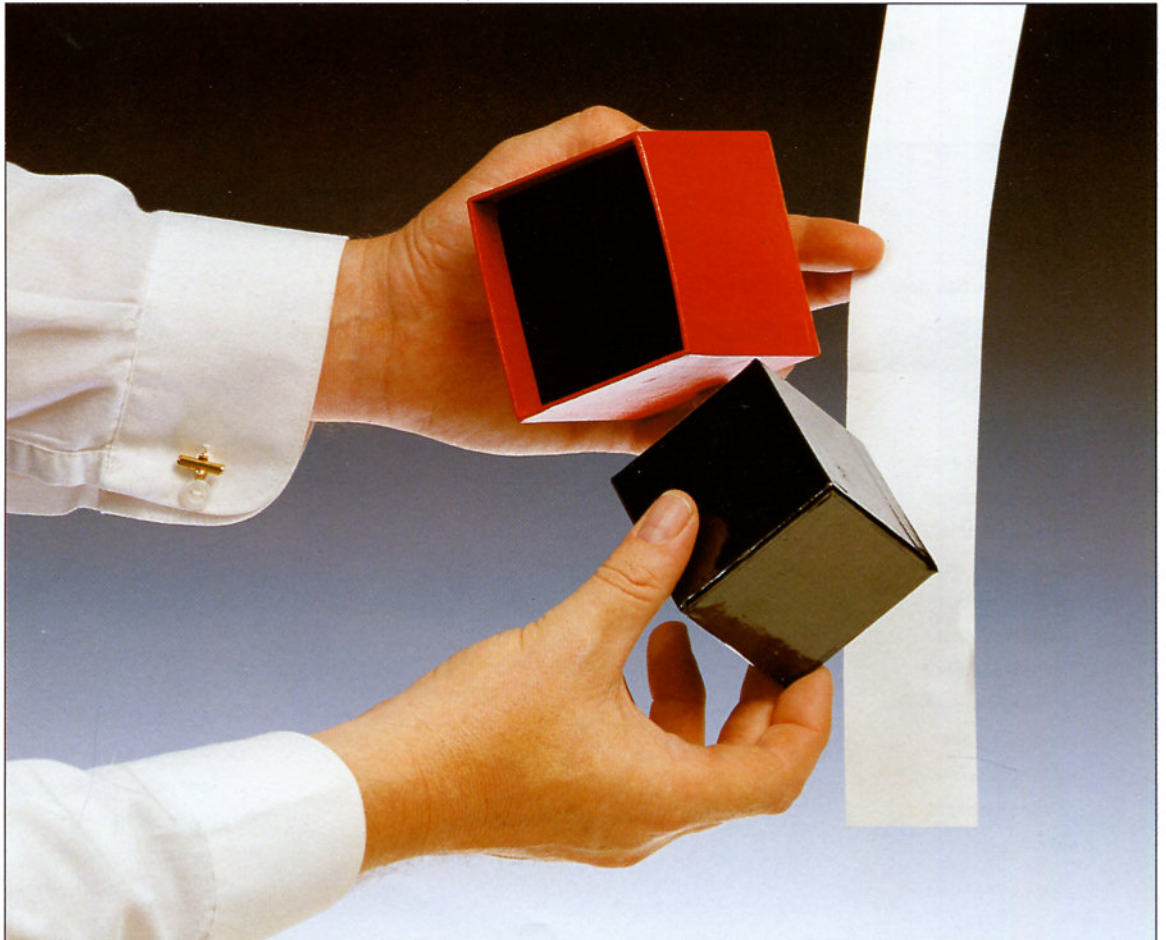
papier : celle-ci laisse apparaître des perforations, et le cube porte désormais les points d'un dé à six faces.

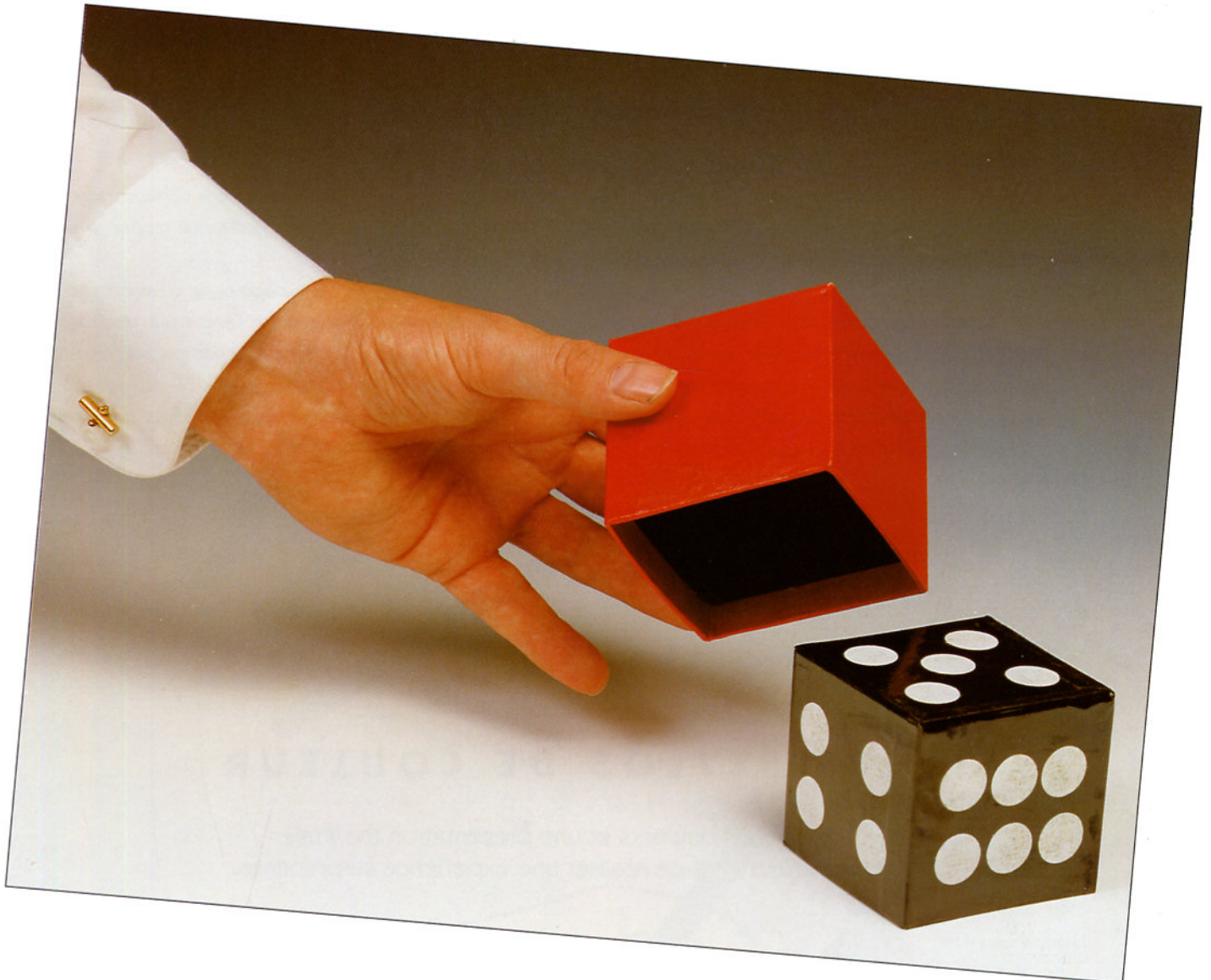
Matériel

Un cube noir pourvu de points blancs, comme un gros dé à jouer.

Un premier étui constitué par un deuxième cube noir, sans fond, s'emboîtant parfaitement sur le cube sur lequel figurent des points blancs. Il doit être exactement du même noir que le dé et être peint à l'extérieur comme à l'intérieur.

Un dé noir à points blancs, recouvert d'une bande de papier blanc perforée et plissée, s'emboîte dans un étui constitué par un cube noir sans fond. A son tour, celui-ci s'insère dans un second étui, formé par un cube rouge, également sans fond. Le cube noir, l'étui rouge et une seconde bande de papier plissée (mais non perforée) sont présentés au public au début du numéro.





Un second étui, formé par un troisième cube, également sans fond, mais de couleur rouge. Il doit également pouvoir s'emboîter sur le premier étui et le dé.

Deux bandes de papier blanc. L'une est laissée intacte – c'est elle qui sera présentée au public – et sera plissée dans un deuxième temps. L'autre est perforée sur toute sa longueur avant d'être plissée.

Préparation

Posez le dé sur la table ou sur un plateau. Placez la bande de papier perforée au-dessus du dé et recouvrez avec le premier étui : on ne voit plus désormais qu'un cube uniformément noir.

A côté, disposez le second étui ainsi que la bande de papier intacte.

Présentation

Présentez ensemble le cube noir et la bande de papier, en attirant l'attention sur le fait qu'elle est intacte. Plissez-la et posez-la au-dessus du cube noir, puis recouvrez le tout avec l'étui rouge. Expliquez que vous allez découper des points blancs pour habiller votre dé. Retirez l'étui rouge, en le pressant légèrement afin d'emporter également l'étui noir (et la bande de papier coincée entre les deux), et révélez le dé muni de ses points blancs. Déplissez la bande de papier et montrez-la : elle présente des perforations.

Pour faire apparaître le dé muni de ses points blancs, l'étui noir est retiré en même temps que la boîte rouge.



MYSTÈRES DE L'ESPRIT



Quelle que soit votre opinion, beaucoup de gens croient en la télépathie. Pourtant, il ne s'agit, le plus souvent, que d'une mystification.

Beaucoup de télépathes préfèrent qualifier leurs numéros d'expériences. Car si un tour de prestidigitation bien préparé n'a aucun risque d'échouer, il n'en va pas de même pour les tentatives de télépathie. Il est alors facile de se retrancher derrière une atmosphère négative ou le manque de dispositions d'un spectateur.

Ne mélangez jamais les expériences de mentalisme avec d'autres types de numéros. Le mentaliste doit se présenter comme un spé-

cialiste : sa réussite est en partie due à la conviction du public qu'il détient un pouvoir mystérieux, sans aucun rapport avec l'habileté d'un prestidigitateur.

Le télépathe doit être impérieux et digne du respect qu'inspire celui qui lit dans les pensées et prédit l'avenir. Son discours, prononcé d'une voix puissante et avec une diction parfaite, doit être concis et sérieux.

Enfin, ses expériences seront toujours claires, avec une présentation spectaculaire et des résultats surprenants.

LES STYLOS DE COULEUR



Des objets courants et une présentation théâtrale vous permettront de réaliser une expérience surprenante.

Effet

Le magicien présente trois stylos à bille identiques, portant des capuchons de même couleur. Il demande à un spectateur de venir les essayer sur une feuille de papier : chaque stylo écrit dans une encre différente, rouge, bleue et noire. Le spectateur dépose ensuite les stylos sur la table et les mélange.

Pendant ce temps, le magicien peut tourner le dos ou avoir les yeux bandés. Puis le spectateur choisit l'un des stylos et le remet au magicien. Sans le regarder, ce dernier annonce la couleur de son encre. La réponse est toujours exacte, et le numéro peut être répété indéfiniment.

Matériel

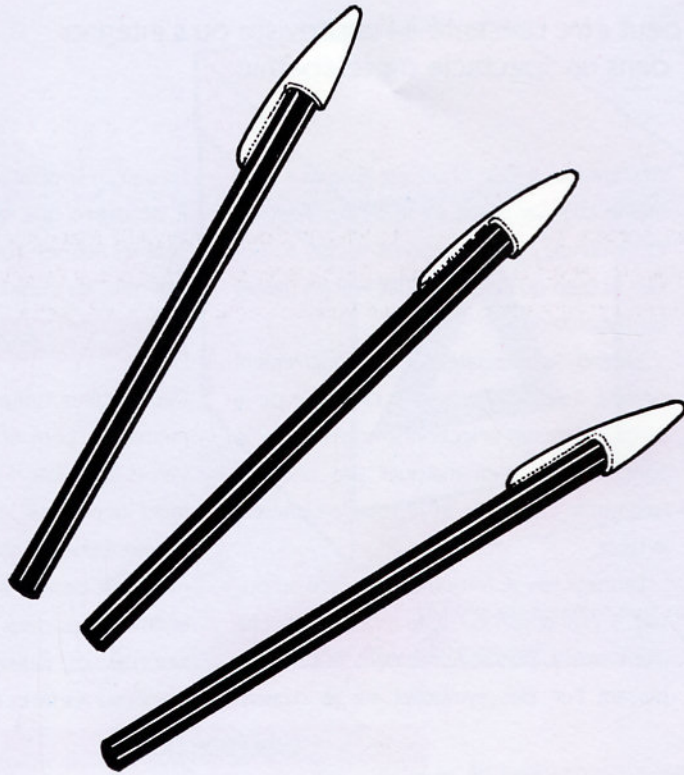
Trois stylos opaques (non transparents). Ces stylos doivent posséder des corps et des capuchons de couleur identique, mais contenir des encres différentes : noire, bleue et rouge.

Présentation

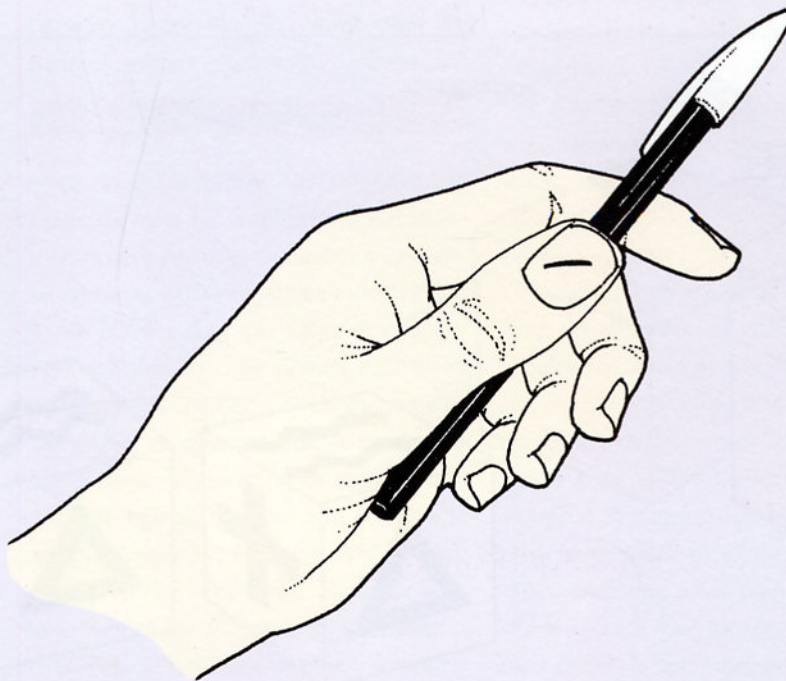
Présentez les trois stylos et demandez à un spectateur de les essayer, en gribouillant sur un bloc-notes. Faites constater au public que ces trois stylos, bien que d'aspect identique, écrivent avec des encres de couleurs différentes. Demandez au spectateur de remplacer les capuchons et de mélanger les stylos avant de les reposer sur la table. Pendant

ce temps, vous aurez les yeux bandés ou bien encore vous tournerez simplement le dos au public.

Demandez au spectateur de choisir un des trois stylos et de vous le donner. Retournez-vous face au public et mettez vos mains derrière le dos. Sans cesser de parler, décapuchonnez rapidement et discrètement le stylo, et passez sa pointe sur l'ongle de votre pouce, afin d'y laisser un trait de couleur. Replacez le capuchon et brandissez le stylo devant vous pour que tous le voient. Ce faisant, regardez la marque laissée par le stylo sur l'ongle de votre pouce. Annoncez alors sa couleur et priez le spectateur de vérifier.



Il vous faut trois stylos opaques identiques, portant des capuchons de même couleur.



Passez secrètement la pointe du stylo décapuchonné sur l'ongle de votre pouce, afin d'y laisser un trait de couleur que vous regarderez en brandissant le stylo devant le public.



LA DOUBLE DIVINATION



Ce numéro peut être présenté à l'improviste ou s'intégrer dans un spectacle de télépathie.

Effet

Le magicien présente deux boîtes en carton munies de leur couvercle amovible. Elles sont identiques en tous points : taille, forme et couleur.

Chacune contient un cube en bois. Les six faces de ces dés, également semblables, portent les mêmes symboles : l'étoile, les lignes ondulées, le carré, le cercle, la croix et le triangle.

Le magicien conserve l'une des boîtes, avec son cube, et remet l'autre à un spectateur. Ce dernier sort le cube de la boîte qui lui a été confiée et se concentre sur l'un

des symboles. Son choix est libre et il peut même changer d'avis s'il le désire. Pendant ce temps, le magicien tourne le dos au public, si bien qu'il ne peut pas voir les gestes du spectateur.

Quand le spectateur est définitivement décidé, il replace le cube à l'intérieur de la boîte, le dessin sélectionné tourné vers le haut, afin de bien marquer son choix. Il referme le couvercle et repose la boîte sur la table.

Le magicien se retourne alors face au public. Il prend son cube, le montre, réfléchit intensément, puis le remet dans sa boîte en plaçant l'un des symboles sur le dessus.

Lorsqu'un spectateur ouvre les deux boîtes, il découvre que les deux dessins du haut sont les mêmes. Tout le monde peut ensuite examiner les cubes et les boîtes.

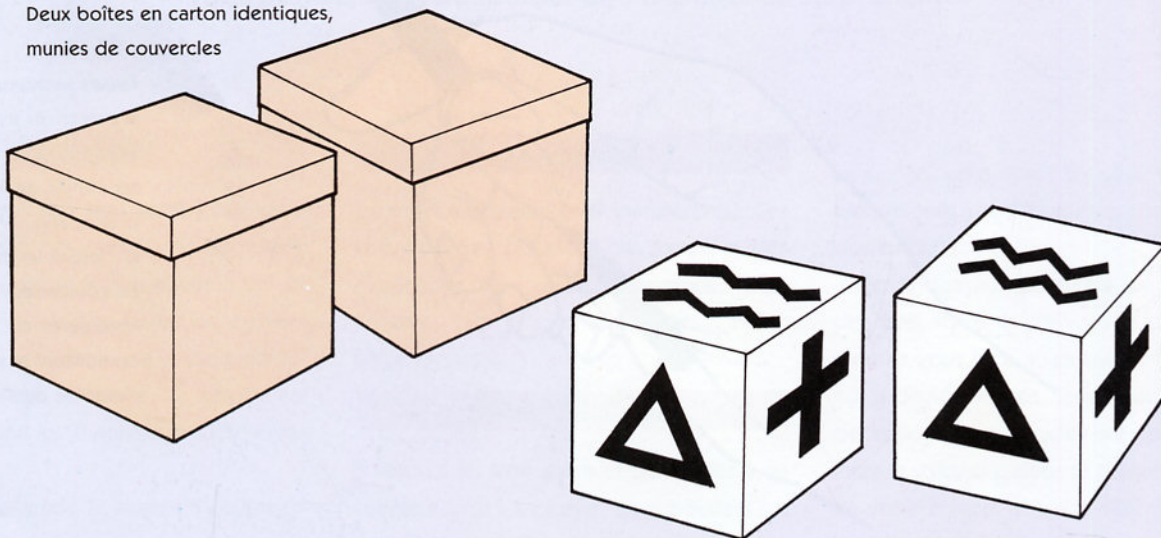
Matériel

Deux petites boîtes en carton de 5 centimètres de côté environ, munies d'un couvercle amovible. Elles doivent être absolument identiques.

Deux cubes similaires s'adaptant parfaitement aux boîtes, mais capables d'en sortir aisément. Les deux cubes sont parfaitement semblables, puisque les symboles sont placés sur les faces identiques.

☆ MATÉRIEL ☆

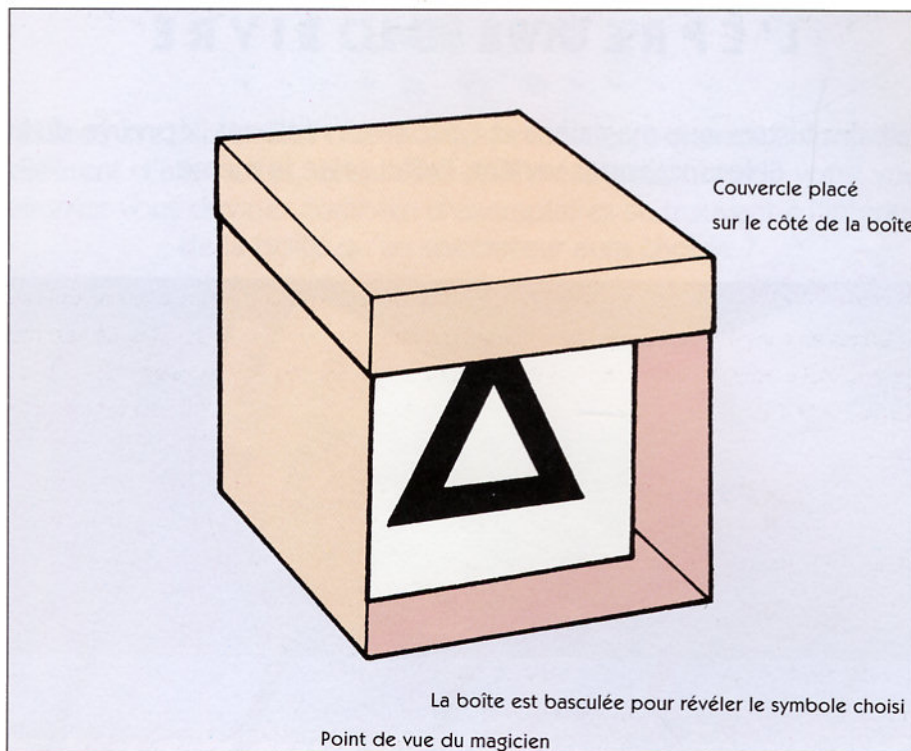
Deux boîtes en carton identiques, munies de couvercles



Deux cubes identiques, décorés de symboles



Ce tour ne s'appuie pas sur d'éventuelles perceptions extrasensorielles du magicien, mais sur ses talents de manipulateur.



Préparation

Déposez simplement les cubes dans les boîtes et remplacez les couvercles sur le dessus.

Présentation

Vous pouvez introduire votre numéro par quelques mots sur la télépathie. Puis montrez les deux boîtes et demandez à un spectateur de les examiner. Attirez l'attention sur le fait qu'elles sont identiques et contiennent chacune un cube portant les mêmes symboles de perception extrasensorielle. Demandez au spectateur de se concentrer sur un dessin de son choix, de le mémoriser, puis de replacer le cube dans la boîte, le symbole sélectionné tourné vers le haut. Pendant cette opération, retournez-vous pour ne pas voir les gestes du spectateur.

Lorsque la boîte est refermée, remettez-vous face à l'assistance et résumez ce qui vient d'être fait. En même temps, reprenez la boîte du spectateur et tenez-la derrière votre dos. Accomplissez alors ce geste essentiel : à l'insu du public, retirez le couvercle et remplacez-le sur un côté de la boi-

te. Faites ensuite pivoter cette dernière, afin que les spectateurs aient l'impression que le couvercle est toujours sur le dessus. Ramenez la boîte devant vous : la face du cube qui a été choisie est à présent parfaitement visible pour vous, et non pour le public. Jetez un regard à son symbole et posez la boîte sur la table.

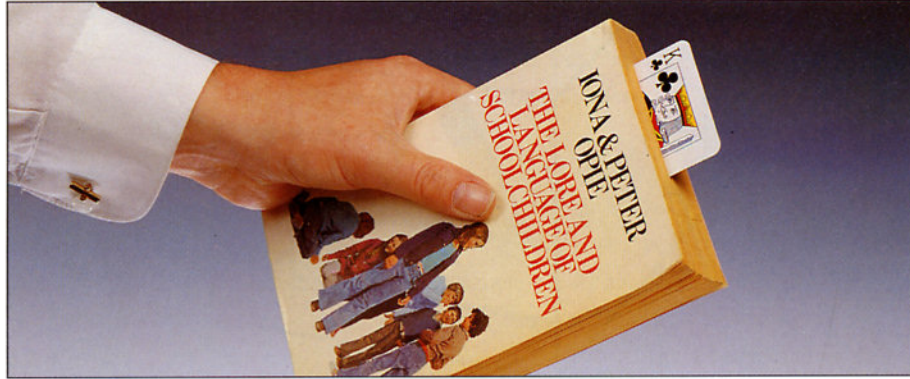
A présent, prenez la seconde boîte et faites votre numéro de télépathie : tournez et retournez le cube, puis remplacez-le dans son étui, avec le bon symbole vers le haut. Il ne reste plus alors qu'à rouvrir les deux boîtes pour vérifier l'exactitude de votre divination. Prenez celle du spectateur : dans un geste vif mais naturel, mettez votre main droite en coupe sur le couvercle et soulevez-le ; avec la main gauche, faites discrètement pivoter la boîte vers le haut, afin qu'elle reprenne sa position initiale (cette rotation ne doit pas être perçue par le public). Retirez le couvercle afin que tous voient le symbole choisi par le spectateur. Demandez à ce dernier d'ouvrir votre boîte, pour y découvrir le même symbole sur le dessus.



L'ÉPREUVE DU LIVRE



Cela fait des lustres que magiciens et télépathes réalisent l'épreuve du livre.
Si les méthodes varient, l'effet reste le même.



Un livre, un signet
et un volontaire,
voilà ce qu'il faut
pour réaliser ce tour.

Effet

Le magicien utilise un livre de poche d'environ cent quatre-vingts pages, éventuellement emprunté à un membre de l'assistance, ce qui permet ainsi de prouver qu'il n'est pas truqué.

L'artiste feuillette les pages, en insistant sur le fait que chacune d'elles doit contenir des centaines de mots. Il tend le livre à un spectateur et lui demande de le feuilletter à son tour, de s'arrêter sur une page de son choix, de se concentrer sur son dernier mot, puis de marquer la page avec une carte de visite ou une carte à jouer.

Pendant tout ce temps, le magicien tourne le dos. Pourtant, quelques instants plus tard, il révèle le numéro de la page sélectionnée et son dernier mot.

Matériel

Un livre de poche ; une carte de visite ou une carte à jouer pour servir de signet.

Présentation

Confiez le livre à un spectateur en le priant de le feuilletter, afin de vérifier que chaque page est bien différente et qu'il n'y a pas de trucage. Remettez-lui votre carte de visite ou

une carte à jouer et demandez-lui de choisir une page et d'en retenir le numéro. Ensuite, il doit garder en mémoire le dernier mot de cette page et insérer la carte en guise de signet. Reprenez le livre.

Si cette carte est là pour servir de signet, son but est également de vous aider à trouver les précieuses informations que vous cherchez : le numéro de page et le dernier mot de celle-ci. Voici comment vous devez procéder.

Tout en récapitulant ce qui vient d'être fait, feuillotez les pages du livre. Tout naturellement, votre pouce va s'arrêter un bref instant à l'endroit où la carte a été insérée, avant de passer aux pages suivantes. Pendant ce court laps de temps, vous devez apercevoir le numéro de la page ainsi que son dernier mot. Tout cela doit être fait très vite, sans éveiller les soupçons, comme si vous étiez simplement en train de constater que ce livre contient cent quatre-vingts pages et des milliers de mots.

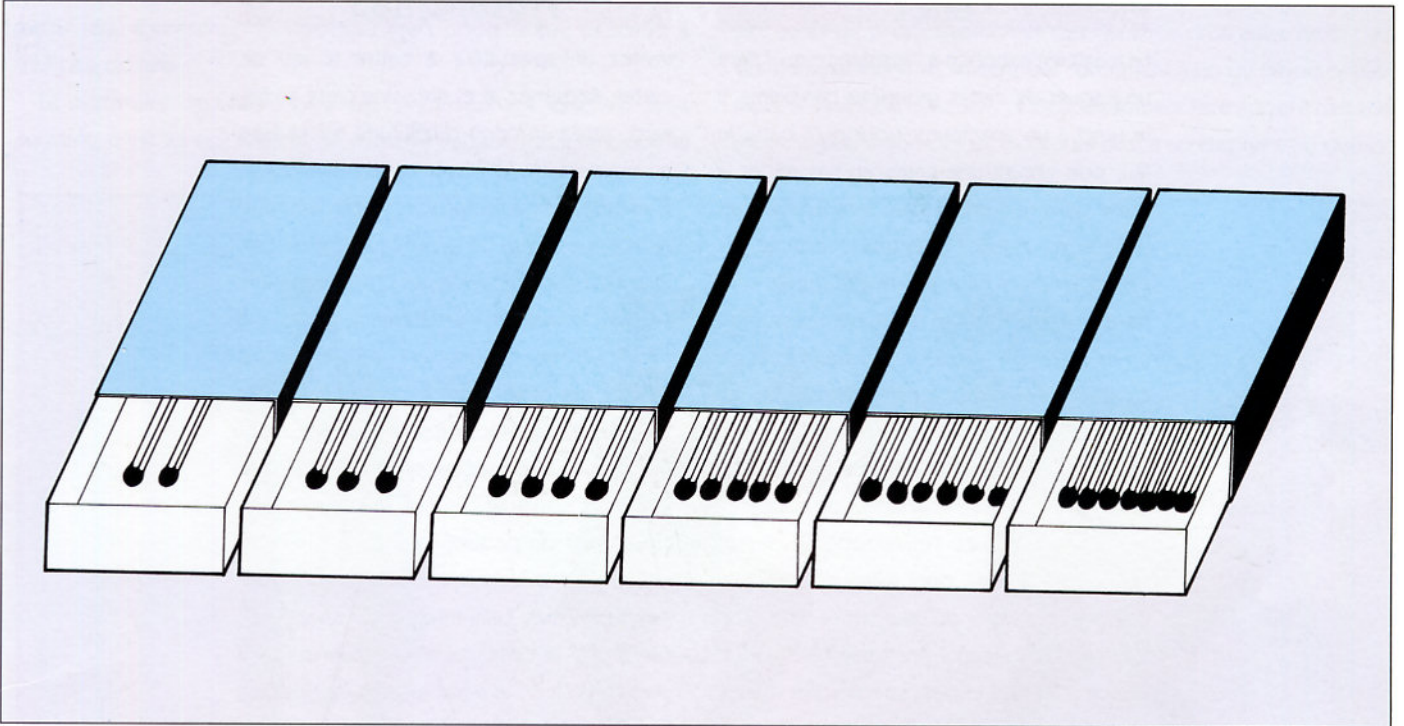
La suite de l'expérience est aisée : demandez au spectateur de se concentrer sur le numéro de page et le dernier mot, feignez de vous concentrer également, puis révélez l'un et l'autre.



COMBIEN ?

• • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Si vous avez six boîtes d'allumettes, chacune contenant un nombre différent d'allumettes, et qu'elles sont mélangées hors de votre vue, pourrez-vous deviner combien d'exemplaires se trouvent à l'intérieur de la boîte qu'un spectateur aura choisie ?



Matériel

Six boîtes d'allumettes identiques ; des allumettes ; un sac en papier. Le nombre d'allumettes contenu dans chaque boîte est laissé à votre appréciation, mais mieux vaut éviter les grands nombres. Nous vous conseillons la répartition suivante : 2, 3, 4, 5, 6 et 7.

Préparation

Les allumettes doivent être placées dans les boîtes ; le sac en papier sera disposé à côté.

Présentation

Présentez les six boîtes et invitez les spectateurs à venir les ouvrir. Attirez l'attention sur le fait qu'aucune d'entre elles ne contient le

même nombre d'allumettes. Tournez alors le dos au public ou quittez la salle, après avoir donné vos instructions pour les étapes suivantes : un membre de l'assistance refermera les boîtes, les mélangera et les distribuera à six spectateurs différents. Puis il désignera l'un d'eux, qui ouvrira sa boîte et comptera les allumettes avant de la refermer.

Revenez dans la salle – ou retournez-vous – et demandez au spectateur qui détient la boîte choisie de se désigner. Saisissez alors le sac en papier avec la main gauche et reprenez toutes les boîtes d'allumettes de la main droite, en les jetant au fur et à mesure dans le sac. Lorsque vous arrivez à la boîte sélectionnée, ouvrez-la légèrement au moment de la jeter dans le sac. Lorsque les six

boîtes sont dans le sac, chiffonnez-en le haut et demandez à un spectateur de bien le secouer.

Commencez alors votre divination. Sortez la première boîte et appliquez-la contre votre front, en ayant l'air de vous concentrer. Annoncez que ce n'est pas celle que vous cherchez. Faites de même avec les boîtes suivantes. Lorsque vous sortez la boîte partiellement ouverte, jetez un coup d'œil par la petite ouverture et comptez rapidement les allumettes qu'elle contient. Refermez-la à l'insu du public, mettez-la de côté et sortez les dernières boîtes. Annoncez le nombre d'allumettes contenues dans la boîte que vous avez mise de côté, et faites constater que votre divination est exacte.



BATAILLE !

. . . ☆ ☆ ☆ . . .

Aimeriez-vous jouer à la bataille ? Il ne s'agit cependant pas d'un jeu d'enfant, mais d'une expérience qui retiendra l'attention du public.

Effet

Le magicien annonce à l'assistance qu'il tient un paquet de cartes groupées par paires. Il le tend à un spectateur pour qu'il batte le jeu, puis choisit une carte, au hasard, et la glisse dans une enveloppe sans en montrer la face au public. Il éventaille ensuite les cartes, faces en haut, afin que le public vérifie que le jeu contient deux exemplaires de chaque carte. Il regroupe le paquet et le recouvre de l'enveloppe cachetée, sur laquelle il demande au spectateur d'apposer sa signature. Reprenant l'enveloppe, le magicien demande à un autre spectateur de couper le jeu. Il place ensuite l'enveloppe au-dessus du paquet du bas, pour marquer la coupe, et pose le paquet du haut sur l'enveloppe. L'artiste explique que ce serait une coïncidence si la carte choisie au hasard et scellée dans l'enveloppe formait une paire avec la carte située à l'endroit de la coupe effectuée par le spectateur. Après vérification, les deux cartes sont identiques.

Matériel

Un paquet de vingt-sept paires de cartes ; une enveloppe.

Présentation

Invitez un spectateur à battre le jeu de cartes. Reprenez-le et tirez une carte au hasard ; jetez un coup d'œil furtif sur sa face au moment de la glisser dans l'enveloppe. Éventaillez les autres cartes, faces en haut. Notez la position de la carte jumelle de celle qui est dans l'enveloppe. En regroupant le paquet, coupez-le discrètement, afin que la carte jumelle se retrouve sur le dessus (toutes les cartes sont à présent faces en bas). Posez l'enveloppe sur le paquet et demandez à un deuxième spectateur d'y apposer sa signature. En retirant l'enveloppe du dessus du paquet, prenez la première carte. Priez un troisième spectateur de couper le paquet, puis intercalez l'enveloppe (ainsi que la carte cachée) entre les deux parties du jeu : la carte jumelle se trouve à l'endroit de la coupe. Demandez au deuxième spectateur de séparer le jeu en deux, de prendre l'enveloppe, d'en retirer la carte et de la poser sur la table, face cachée. Invitez le troisième spectateur à soulever la première carte du paquet de dessous et à la placer, face cachée, à côté de la première. Retournez les deux cartes : elles forment une paire.



L'ILLUSIONNISTE EN SPECTACLE

Un spectacle de prestidigitation exige en général beaucoup d'accessoires, d'espace (une scène ou une estrade) et l'aide d'un assistant. Dans ces conditions, la moindre représentation peut se révéler coûteuse pour l'illusionniste professionnel. C'est pourquoi nous avons tenu à présenter ici quelques tours pouvant être exécutés à très peu de frais.

Le partenaire de l'illusionniste est un personnage essentiel. Bien souvent, c'est lui qui exécute le numéro, l'artiste n'assurant que la

présentation. Les assistants doivent être élégants et évoluer avec aisance. Ils sont tenus de répéter avec le magicien, afin de mettre au point les étapes importantes du timing.

Au cours d'un spectacle, l'artiste peut présenter successivement des tours de prestidigitation et des numéros d'un autre type. Enfin, ses partenaires ne se limitent pas forcément à un ou plusieurs assistants, féminins ou masculins ; il peut également faire appel à des lions, tigres, aigles, colombes et, pourquoi pas, à un éléphant ou deux !



Plus de soixante ans après sa mort, Harry Houdini est toujours considéré comme le roi de l'évasion. Ce grand illusionniste était capable de s'évader de tout : menottes, camisole de force, cordes (comme on le voit ici), malle cadenassée précipitée dans les eaux d'un fleuve, coffre-fort, chaudière rivetée, cellule de prison et même cercueil enfoui sous 2 mètres de terre, rien ne pouvait le retenir bien longtemps...



L'ÉVASION DU SAC

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Maître de l'évasion, Harry Houdini se libérait tout seul de chaînes, de cadenas ou de sacs mieux que personne. Il connut la gloire de son vivant (1874-1926), et son nom est toujours célèbre.

Le numéro présenté ici s'inspire de l'une de ses prouesses.

Facile à réaliser, cette version simplifiée est spectaculaire.

Effet

L'artiste demande à deux membres de l'assistance de l'aider à préparer le numéro. Ils commencent par examiner un sac de toile, à l'extérieur comme à l'intérieur. Puis le magicien se place à l'intérieur du sac et invite les deux spectateurs à nouer la corde enfilée dans les trous pratiqués au bord de l'ouverture du sac.

Plusieurs nœuds sont fermement serrés, si bien que l'artiste est solidement enfermé à l'intérieur du sac, devant lequel on dresse un paravent. Les deux spectateurs, dont l'un est chargé de minuter l'évasion, regagnent alors leur place.

En moins d'une minute, l'artiste se libère et réapparaît. Puis il présente le sac pour un nouvel examen.

Matériel

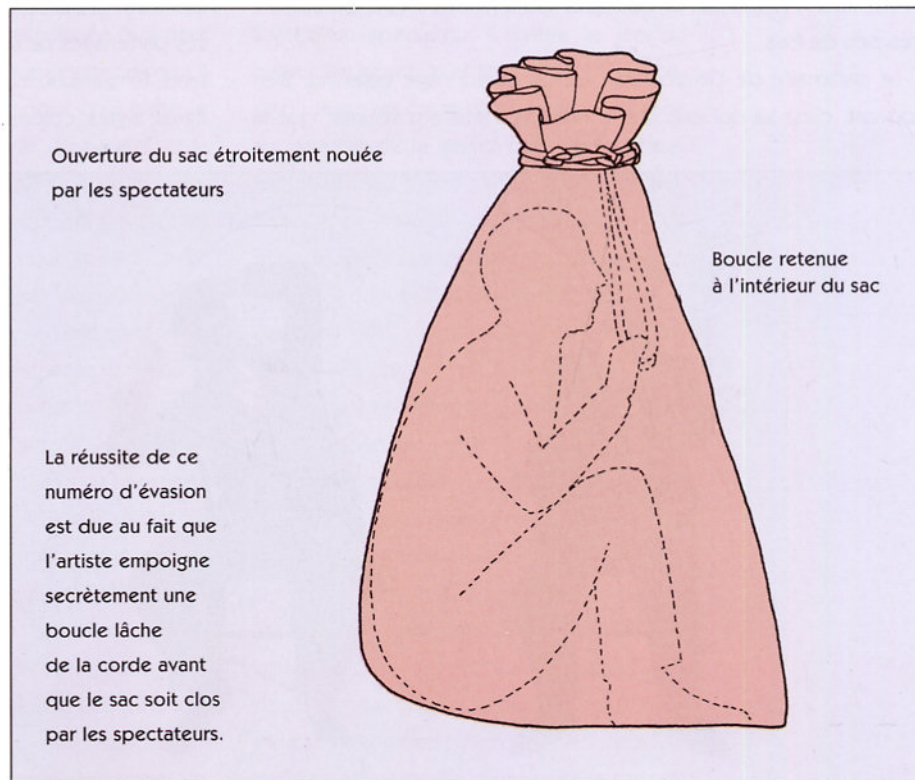
Un sac de toile assez grand pour contenir une personne, de préférence en toile noire ; autour de l'ouverture du sac, plusieurs trous sont pratiqués (des œillets amélioreront la finition et donc la présentation), dans lesquels une corde est passée (il doit rester beaucoup de corde à chaque extrémité de la partie enfilée). Un paravent ou un rideau facilement transportable.

Préparation

Le paravent doit être déployé, le sac pendant à son sommet.

Présentation

Un seul spectateur pourrait vous suffire pour mener à bien votre numéro, mais la présence d'une personne supplémentaire donne



davantage d'importance au nouage et à la vérification du sac.

Les spectateurs examinent le sac, le posent par terre et l'ouvrent afin d'en montrer le fond. Mettez-vous dedans et demandez à ces partenaires improvisés de relever les bords du sac. Pendant qu'ils s'exécutent, attrapez une boucle interne de la corde en abaissant légèrement l'une de vos mains, et plongez à l'intérieur du sac. (Si vous avez veillé à passer une corde suffisamment longue autour de l'ouverture du sac, cela ne vous posera aucun problème.)

Serrez fermement votre boucle de corde pendant que les spectateurs tirent dessus

pour fermer le sac ; le nombre de nœuds qu'ils s'ingénient à faire importe peu désormais. Ils dressent ensuite le paravent devant le sac et retournent à leur place.

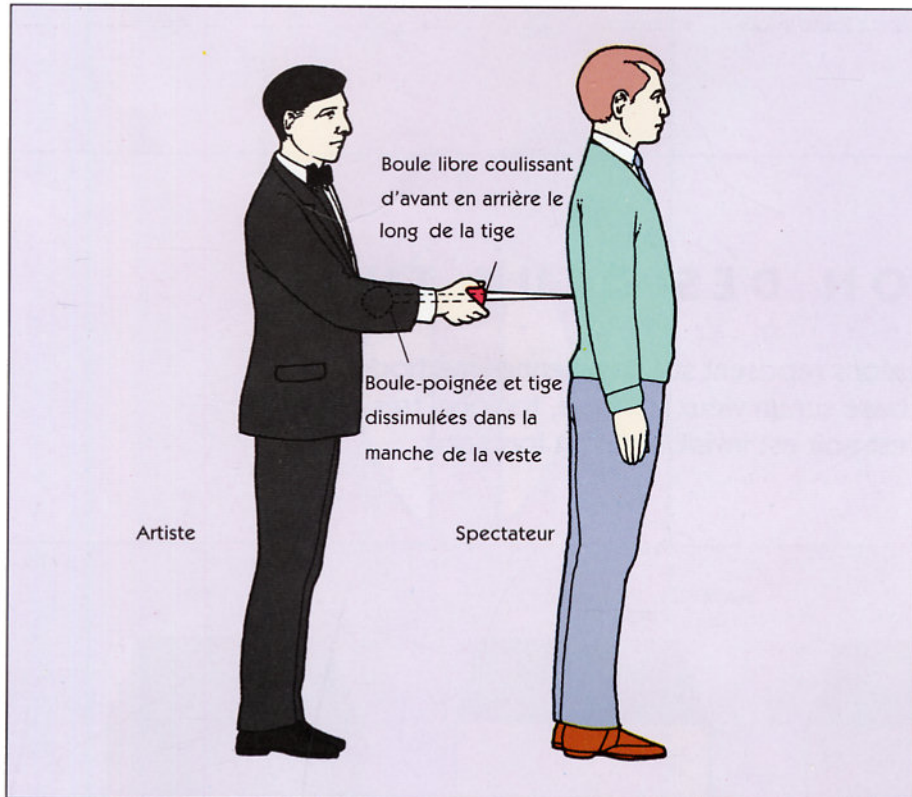
Il vous suffit de quelques secondes pour vous échapper du sac, mais si vous avez demandé à l'un des spectateurs de vous chronométrer, cela améliorera votre mise en scène. Pour vous libérer, relâchez la tension sur la boucle, écarterez l'ouverture du sac et sortez. (Vous pouvez prolonger votre effet en simulant des bruits qui laissent supposer que vous luttez pour vous délivrer.) Une fois libre, laissez retomber le sac par-dessus le paravent et faites votre apparition.



LE CORPS TRANSPERCÉ

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Transpercer le corps d'assistants enfermés dans une cabine avec des épées ou des cannes est une chose, mais enfoncer une tige de métal rigide à travers le corps d'un spectateur, au su et au vu de tous, est un défi d'un autre ordre.



Peignez les deux boules en rouge. Ensuite, préparez un mouchoir blanc en le maculant de taches rouges ayant l'apparence du sang ; elles doivent être invisibles quand le mouchoir est plié. Enfin, il est indispensable que vous portiez une veste pendant votre numéro.

Préparation

Mettez la boule libre ainsi que le mouchoir préparé dans la poche droite de votre veste.

Posez la tige sur la table.

Présentation

Choisissez un spectateur, que vous désignez comme étant la victime, mais en assurant au public qu'il ne court aucun danger. Tendez-lui la tige d'acier pour qu'il l'examine, puis frappez-la d'un coup sec sur la table, pour prouver sa solidité. Sortez le mouchoir plié de votre poche droite, en expliquant que vous pourriez en avoir besoin en cas de « léger incident ». Profitez-en pour empalmer la boule libre dans la main droite. Posez le mouchoir, tout en engageant secrètement la pointe de la tige dans la boule libre.

Demandez au spectateur debout de présenter son profil droit au public. Pendant qu'il se positionne, poussez discrètement la boule libre vers la boule fixe, afin que toutes deux se retrouvent côte à côte. Placez-vous derrière la « victime », en présentant également votre profil droit. Tenez la boule libre dans votre main droite, la boule fixe se retrouvant alors dissimulée à l'intérieur de votre poignet. Soudain, enfoncez la lame

Effet

Le magicien invite un spectateur à examiner une tige en acier. Celle-ci mesure environ 40 centimètres et possède une poignée sphérique. Un second spectateur est ensuite sollicité pour venir sur scène ; il se place de profil par rapport au public.

D'un geste vif, l'artiste enfonce alors la tige d'acier dans le dos du spectateur. Puis il la retire et la présente au public pour un nouvel examen.

Cette version du corps transpercé est particulièrement spectaculaire, car elle n'utilise qu'une seule tige et ne repose donc pas sur un échange.

Matériel

Tout d'abord, il vous faut une tige d'acier mesurant environ 40 centimètres, afin de la rendre plus impressionnante. L'une de ses extrémités est effilée, ce qui lui donne l'apparence d'une arme dangereuse. En second lieu, vous avez besoin de deux boules en bois identiques. Percez l'une d'elles jusqu'au centre et enfoncez fermement l'extrémité non effilée de la lame dans le trou. Ajoutez éventuellement un peu de colle pour que l'ensemble soit bien solidaire. Percez également la seconde boule, cette fois-ci de part en part, en faisant un trou légèrement plus large que le diamètre de la tige.



dans le dos du spectateur : en réalité, faites coulisser la boule libre vers le dos, en laissant la poignée fixe et la tige entrer dans votre manche droite. Pour le public, la lame a pénétré le corps du spectateur. Ensuite, tirez lentement la boule libre vers vous : la tige réapparaît ainsi de votre manche (mais pas la poignée fixe).

A présent, prenez le mouchoir, couvrez-en la boule libre et passez-le sur toute la lon-

gueur de la tige, en entraînant avec lui la boule libre jusqu'à la pointe de la lame. Faites passer discrètement la boule libre dans votre main gauche (ce côté du corps est invisible du public). Posez la tige sur la table et dépliez le mouchoir pour montrer les fausses traces de sang. Remettez le mouchoir, avec la boule cachée, dans votre poche gauche et faites à nouveau examiner la lame.

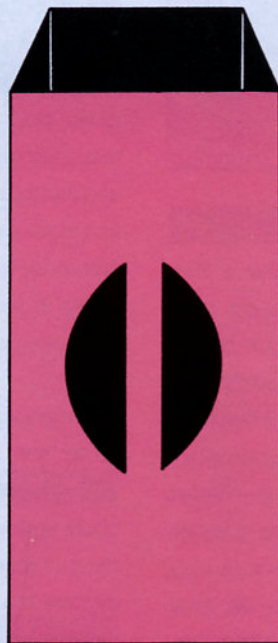
L'ILLUSION DES DEUX TUBES

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •

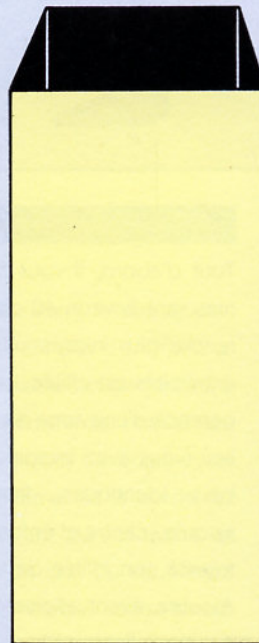
Nombre d'illusions reposent sur d'anciennes méthodes.

Ainsi, ce numéro est basé sur un vieux principe, toujours très employé :
ce qui est noir est invisible sur un fond noir.

☆ MATÉRIEL ☆



Tube externe



Tube central

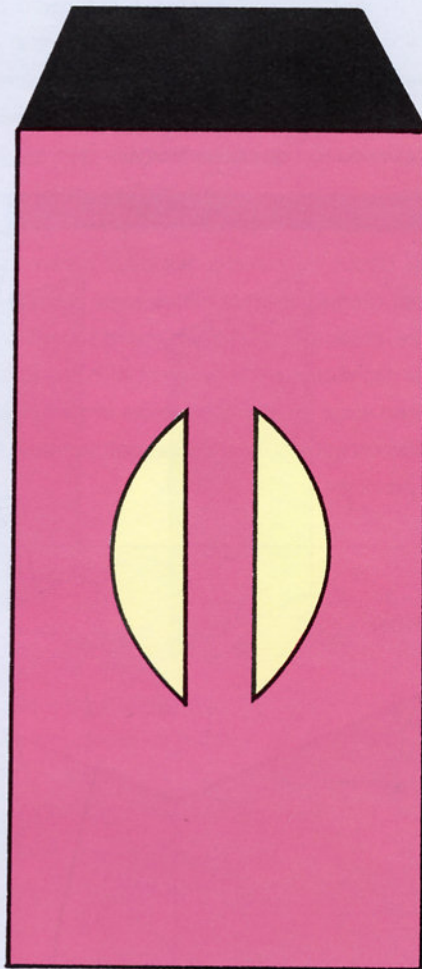


Tube interne

Trois tubes de carton sont utilisés, bien que le public n'en distingue que deux.



☆ PRÉPARATION ☆



Les trois tubes sont emboîtés

Effet

Le magicien présente deux grands tubes vides, puis les emboîte l'un dans l'autre. Soudain, il tire un coup de pistolet, et un assistant surgit des tubes.

Matériel

Trois grands tubes en carton, une pièce de velours noir et un cutter. Il vous faut aussi de la peinture rouge, jaune et noir mat, de la

colle, un pinceau et un pistolet tirant des balles à blanc (facultatif). Procurez-vous des emballages en carton pour appareils ménagers, tels que machine à laver ou réfrigérateur. Il en existe de toutes formes et tailles, mais il est important que vous en trouviez trois qui s'emboîtent l'un dans l'autre (il vous faudra peut-être couper certaines parties pour y parvenir). Supprimez le haut et le fond des emballages pour obtenir vos tubes.

Avec le cutter, pratiquez une découpe décorative dans le plus large des emballages, le futur tube externe. Peignez-le en rouge à l'extérieur. Ne découpez rien dans le tube central, mais peignez-le en jaune. Peignez l'intérieur de ces deux tubes en noir mat. Peignez le troisième et plus petit emballage (le tube interne) en noir mat, à l'extérieur comme à l'intérieur. Enfin, collez l'un des côtés du morceau de velours noir sur le haut de la face avant du tube interne, et rabattez l'étoffe sur l'ouverture supérieure du tube.

Préparation

Emboîtez les trois tubes, votre assistant étant accroupi dans le tube noir interne. Rabattez soigneusement la pièce de velours sur le sommet de ce tube, de façon à couvrir la tête de l'assistant.

Présentation

Au cours de ce numéro, le public ne distingue que deux tubes. Le troisième, plus petit, est totalement dissimulé par sa couleur noire.

Pour prouver que les deux tubes visibles sont vides, enlevez le rouge et présentez son ouverture supérieure, afin que l'assistance voie l'intérieur noir. Remplacez-le sur le tube jaune. Soulevez ce dernier, qui se trouve à l'intérieur : on le voit coulisser grâce aux découpes que vous aurez pratiquées sur le devant du tube rouge.

Ces découpes semblent révéler l'intérieur noir du tube rouge, mais il s'agit, en fait, de l'extérieur noir du tube interne. (Pendant cette opération, un petit détournement d'attention ne sera peut-être pas inutile, car tous les regards seront fixés sur vos mouvements.) Remplacez le tube jaune.

A présent, votre assistant soulève la pièce de velours noir qui recouvre sa tête et la rabat sur la face interne du tube. Tirez alors une balle à blanc, et, à ce moment précis, votre assistant surgit en haut des tubes. Repliez les trois tubes (ainsi que la pièce de velours dissimulée).



APPARITION DERRIÈRE UN PRAVENT

• • • • ☆ ☆ ☆ • • • •

Effet

L'illusionniste présente deux paravents, les plie, puis les dresse pour former une cabine. Il grimpe ensuite sur un petit tabouret posé à côté d'eux. Il se penche alors et fait surgir toutes sortes de choses, avant de retirer les paravents pour révéler son assistant.

Matériel

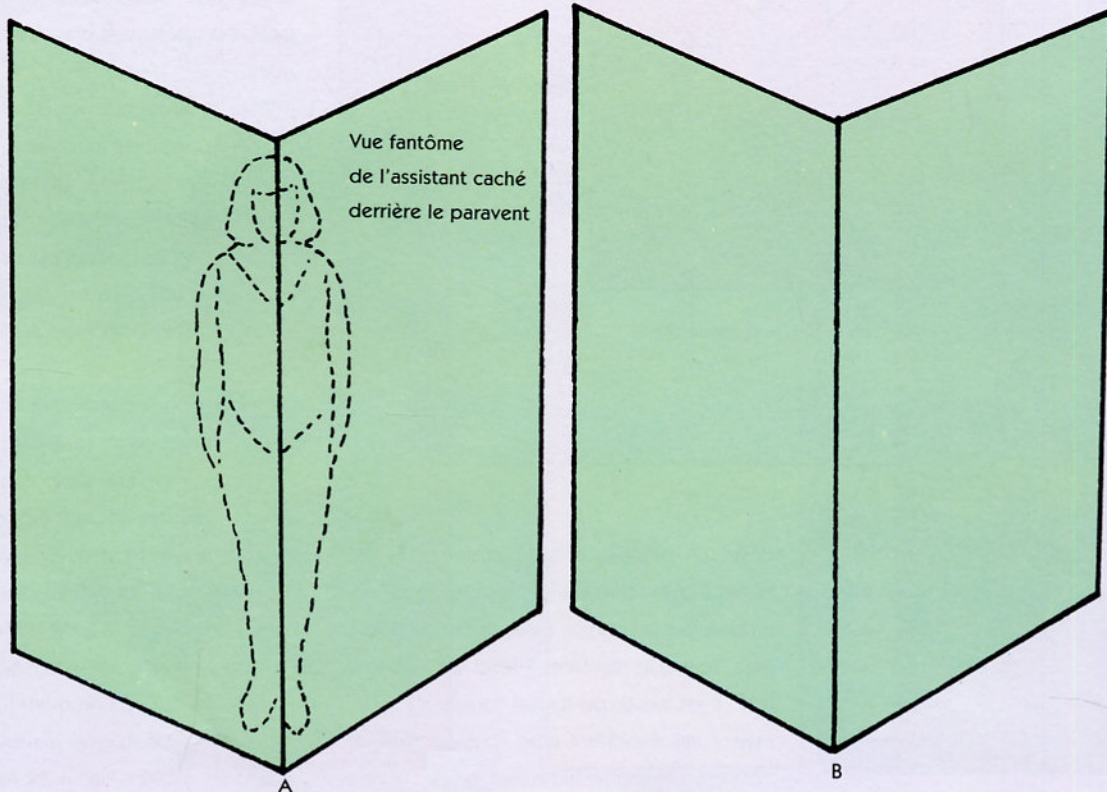
Deux paravents à deux panneaux, hauts d'environ 1,80 m ; un petit tabouret ; un

grand sac de toile rempli d'objets divers (ce sac est attaché par des cordons, afin d'être suspendu au cou de l'assistant).

Préparation

Au début du numéro, les deux paravents sont dressés, avec le même angle d'ouverture, et séparés d'environ 1 mètre. L'assistant est caché derrière le paravent A. A son cou pend le sac en tissu d'où seront produits les différents objets. Le tabouret doit se trouver à proximité.

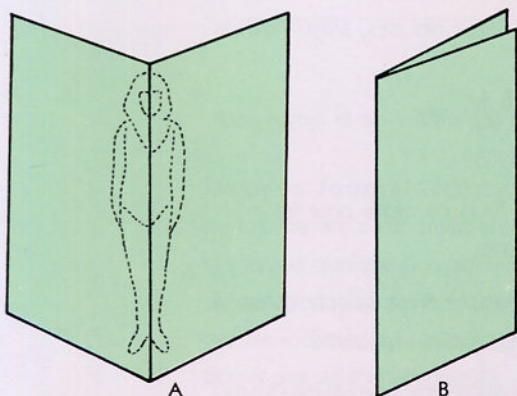
☆ PRÉPARATION ☆



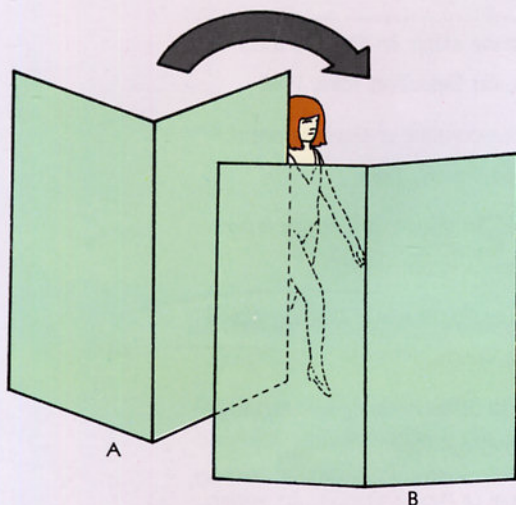


Présentation

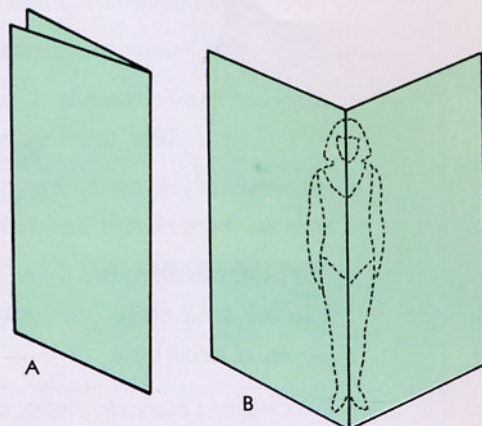
Le principe est extrêmement simple, mais tous les mouvements devront être soigneusement minutés, afin que la présentation et le déploiement des paravents paraissent naturels. Il est donc de la plus grande importance que vous répétiez intensivement ces différentes étapes avec votre assistant avant de les exécuter en public.



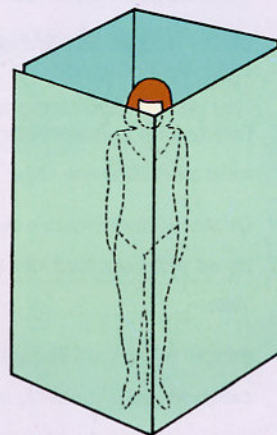
1 Présentez le paravent B en le pliant et en montrant les deux faces au public.



2 Ouvrez-le en écartant les deux panneaux au maximum, afin que l'un d'eux recouvre le bord du paravent A. A cet instant, l'assistant caché derrière le paravent A passe derrière le paravent B.



3 Refermez légèrement les panneaux du paravent B, afin qu'il reste stable devant l'assistant. Montrez le paravent A au public.



4 Placez le paravent A derrière le B, de manière à constituer une sorte de cabine dissimulant parfaitement l'assistant.

☆ LA PRODUCTION ☆

Grimpez sur le tabouret pour avoir accès à l'intérieur de la cabine et, avec l'aide de l'assistant, sortez les objets du sac en toile. L'effet sera plus spectaculaire si votre partenaire vous tend les objets à une cadence rapide. Pour finir, produisez le sac, afin que votre assistant soit tout à fait libéré, puis écartez les paravents pour qu'il fasse son apparition.



BIBLIOGRAPHIE

★ LIVRES ★

- ADAIR Ian, AMERY Heather, KING Colin *Tours de magie* ; éd. Usborne, 1977.
- BERRY Jay Scott *Magie d'un nouveau monde* ; éd. G. Proust, 1988.
- BLACK Harley *L'École de magie* ; éd. Gründ, 2000.
- BOBO J.-B. *Traité de prestidigitatation des pièces de monnaie* ; éd. Slatkine, 1987.
- CARADEAU Jean-Luc *Guide pratique de magie moderne* ; éd. Trajectoire, 2000.
- DELORD Jacques *Sois le magicien* ; éd. Slatkine, 1988.
- DHOTEL Jules *La Prestidigitatation sans bagage, ou mille tours dans une valise* ; éd. Slatkine, 1987.
- DIF Max *Histoire illustrée de la prestidigitatation : un art venu du fond des âges* ; éd. Maloine, 1986.
- GIBSON Walter *Les Secrets des grands magiciens* ; Magix-Éditions du spectacle.
- GOLDSTEIN Phil, HODGE James *Mentalisme avec des cartes* ; éd. G. Proust, 1988.
- HODGE James *Tout sur le faux pouce* ; éd. G. Proust, 1988.
- HUGARD Jean, BRAVE Frederick *La Technique moderne aux cartes* ; éd. Slatkine, 1987 (nouvelle édition).
- LACOURBE Roland *Houdini et sa légende* ; Magix-Éditions du spectacle.
- LE GUERN Pascal *La Magie à la portée de tous* ; éd. Bornemann, 1999.
- LORAYNE Harry *The Magic Book – Manuel de micro-magie à l'usage des débutants, des amateurs et des magiciens confirmés* ; Magix-Éditions du spectacle.
- MAJAX Gérard *Magie des dés* ; Magix-Éditions du spectacle.
- MAJAX Gérard *Le Pouvoir de la magie* ; éd. Table ronde, 1986.
- MAJAX Gérard *Tours de cartes pour les amis* ; éd. Archipel, 2001.
- MERRY Jean de *Petite Encyclopédie du sac à l'œuf* ; Magix-Éditions du spectacle.
- NELMS Henning *Magie et mise en scène* ; Magix-Éditions du spectacle.
- NELSON Earl *L'Art du close-up* ; Magix-Éditions du spectacle.
- NEUVILLE Christiane *Magie en fête : 36 tours de magie faciles* ; éd. Dessain et Tolra, 1986.
- PAGE Patrick *Illusionnisme et tours de prestidigitatation* ; éd. De Vecchi, 1988.
- PROUST Georges *Techniques de base de la prestidigitatation* ; éd. G. Proust, 1988.
- RATTO Marina *Les Plus Beaux Jeux de prestidigitatation* ; éd. De Vecchi, 1999.
- ROMANO Pasqual *50 tours de cartes simples et étonnants* ; éd. Solar, 1989.
- ROMANO Pasqual *La Prestidigitatation* ; éd. Hatier, 1986.
- ROMANO Pasqual *50 tours de magie faciles et spectaculaires* ; éd. Marabout, 1990.



ROMANO Pasqual *Les Plus Beaux Tours de magie*; éd. Marabout, 1996.

SOLLEAU Béatrice *50 tours de magie*; éd. Lito, 1990.

VOLLMER Richard *Petite Anthologie des tours de cartes automatiques* (5 vol.); Magix-Éditions du spectacle.

VOLPI Mariano *45 tours de magie : illusionnisme et tours de cartes*; éd. De Vecchi, 1999.

Le Grand Livre de la magie : 150 tours faciles à réaliser; éd. Sélection du Reader's Digest, 1998.

Magie et magiciens; éd. Nathan, 1997.

Les Meilleurs Tours d'évasion de l'Académie de magie; éd. G. Proust, 1989.

Les Meilleurs Tours de feu de l'Académie de magie; éd. G. Proust, 1988.

Les Tours faciles de l'Académie de magie; éd. G. Proust, 1989.

★ MAGAZINE ★

Magicus Journal Cette revue, qui paraît six fois par an, a été créée en 1980. Elle se démarque quelque peu des autres publications sur l'art magique et se qualifie de « magazine indépendant d'opinion » : on n'y trouve pas de tours expliqués, mais des reportages, des tribunes libres, des critiques

de livres et de numéros, des dossiers de réflexion (magie et philosophie, magie et costumes de scène...), etc. Les articles sont signés par de grands noms de la magie, tels P. Brahma, J. Merlin, J. Delord, O. Wessely... (Uniquement par abonnement : 1, rue La-faille – 31000 Toulouse.)

REVUES ★ D'ASSOCIATIONS ★

La Revue de la prestidigitation Publié par l'AFAP (Association française des artistes prestidigitateurs), ce bulletin d'information bimestriel paraît – comme celui du CFIJD – depuis le début du siècle (à l'exception d'une brève interruption pendant la Première Guerre mondiale). Réservé aux abonnés – donc aux membres de l'association –, il contient des explications de tours (inédits ou améliorés), des informations, des comptes rendus et la liste des spectacles. (AFAP : 9, rue de la Bienfaisance – 75008 Paris.)

L'Illusionniste Ce bulletin d'information est trimestriel et est publié par l'association du CFIJD (Cercle français de l'illusion « Jules Dhotel »).

Non disponible en kiosque, il est réservé, par abonnement, aux membres de l'association dont il émane. On y trouve des nouvelles (des adhérents ou de la vie de la profession en général), des chroniques, des explications de tours ainsi que la liste des spectacles en cours ou à venir. (CFIJD : 102 C, rue Condorcet – 78800 Houilles.)



GLOSSAIRE DES TERMES EMPLOYÉS

CARTE DU DESSOUS Carte dont on peut voir la face lorsque le paquet est assemblé.

CARTE DU DESSUS Appelée également première carte, elle se trouve sur le dessus du paquet lorsque celui-ci est assemblé faces en bas.

CARTES INVERSÉE Carte que l'on remet dans le paquet en la retournant par rapport aux autres : face en haut si le jeu se présente faces en bas, et face en bas si le reste est faces en haut.

CARTES BASSES Ou cartes à points. On appelle ainsi les cartes de n'importe quelle couleur comprises entre l'as et le dix.

CHARGEMENT Méthode consistant à introduire, en secret, un ou plusieurs objets à l'intérieur d'un conteneur pour le produire plus tard.

CLOSE-UP Ou magie rapprochée. Les tours ne sont pas effectués sur une scène, à distance du public, mais à proximité des spectateurs, en comité restreint.

COMPTAGE Façon de compter des cartes, pièces de monnaie, cordes, anneaux, etc., afin de montrer qu'il y en a plus – ou moins – que leur nombre réel, ou qu'ils sont indépendants alors qu'ils sont attachés.

COULEUR Chacune des quatre familles de cartes (carreau, cœur, pique, trèfle).

COUPER Diviser un paquet de cartes en deux parties ou plus, puis rassembler dans un ordre différent (sauf pour certains effets : voir FAUSSE COUPE).

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION Action de dévier l'attention des spectateurs au moment crucial d'un tour.

DOS DE LA CARTE Ou encore tarot. Il s'agit du côté opposé à la face. Il est recom-

mandé d'utiliser des cartes dont le dos présente une bordure blanche.

ÉCHANGE Remplacement discret d'un objet par un autre, par le biais d'une manipulation, d'un conteneur truqué, etc.

EFFET On nomme ainsi la description d'un tour tel qu'il sera perçu par le public.

ÉGALISER Méthode consistant à ajuster les bords des cartes en les pressant entre les doigts et le pouce, après que le jeu a été mélangé, par exemple.

ENDOSSAGE Méthode permettant de dissimuler une carte derrière le dos de la main.

EMPALMAGE Art de dissimuler un objet (carte, pièce de monnaie, etc.) dans la main, pas obligatoirement en serrant la paume elle-même.

ÉPREUVE DU LIVRE Expérience de télépathie au cours de laquelle le magicien devine ou prédit un passage librement choisi par un spectateur dans un livre ou une revue.

ÉVASION Spécialité de certains magiciens, capables de se libérer de menottes, cordes, boîtes, sacs noués et autres entraves en un temps record. (On parle également d'escapologie.)

ÉVENTAILLER UN JEU Ouvrir le jeu de manière à présenter à l'assistance un large éventail de cartes. Pour cela, on peut s'aider de la deuxième main. Suivant l'effet recherché, l'éventail sera plus ou moins parfait.

FACE DE LA CARTE Côté sur lequel sont imprimées les différentes valeurs (as, roi, etc.) et couleurs (pique, cœur, carreau, trèfle).

FACE EN BAS Position la plus classique ; la ou les cartes sont tenues en main ou posées sur la table, tarots visibles.



FACE EN HAUT Tenues en main ou posées sur la table, la ou les cartes se présentent faces visibles aux spectateurs.

FAUSSE COUPE Art de couper le paquet en plusieurs parties puis de le rassembler dans l'ordre de départ à l'insu du public.

FAUX MÉLANGE Méthode consistant à mélanger, en apparence, un paquet de cartes, sans modifier la position d'une ou de plusieurs d'entre elles, voire leur totalité.

FIGURES Ou cartes hautes. Il s'agit des valets, dames et rois de n'importe quelle couleur.

FIORITURE Ce terme désigne certains gestes effectués au cours du numéro, afin de démontrer l'habileté du magicien ou détourner l'attention du public.

FORÇAGE Méthode permettant de faire choisir par un spectateur la carte ou l'objet souhaités.

FORÇAGE AU COUTEAU Méthode consistant à forcer une carte auprès d'un spectateur en lui demandant d'introduire la lame d'un couteau à l'intérieur d'un jeu. Par manipulation, on amène la carte forcée sur ou sous la lame.

JEU DE CARTES Il est composé de trente-deux ou cinquante-deux cartes, celui de cinquante-deux étant préférable dans la majorité des cas.

MANIPULATION Geste essentiel, plus ou moins perceptible, dont dépend la réussite d'un tour.

MÉLANGE La méthode la plus classique de mélanger (de battre) les cartes consiste à tenir le jeu par les bords, en main gauche, puis d'en retirer et d'y replacer les cartes par petits paquets avec la main droite.

MÉLANGE A LA QUEUE D'ARONDE Le jeu est coupé en deux tas égaux, puis les cartes sont mélangées en étant intercalées les unes entre les autres par feuilletage. De nombreux tours dépendent de la qualité de

son exécution et demandent une grande dextérité.

MENTALISME Voir TÉLÉPATHIE.

NOM D'UNE CARTE Sa couleur et sa valeur.

PASSE-PASSE Toute manipulation secrète nécessaire à l'exécution d'un tour.

POSITION DE LA DONNE Façon de tenir le paquet de cartes, main en dessous et pouce sur le dessus.

PRÉPARATION Mise en place des accessoires et de leur éventuel trucage, ou disposition dans un ordre particulier (cartes, etc.), nécessaires à la présentation d'un tour.

PRODUCTION Action de faire surgir un objet, que ce soit d'un conteneur supposé vide ou grâce à un simple geste de la main.

SAC MAGIQUE Pochette comprenant généralement deux compartiments et permettant de faire apparaître ou disparaître un objet, ou encore de l'échanger contre un autre.

TALON Partie restante d'un jeu de cartes après qu'une ou plusieurs cartes ont été tirées pour la réalisation d'un tour.

TÉLÉPATHIE Branche de la magie reposant sur de prétendues capacités à lire dans les pensées, à prédire l'avenir, etc., mais utilisant des moyens pratiques et physiques pour obtenir des résultats semblant dus à des dispositions psychiques particulières. Ce terme tend à être remplacé par le mot « mentalisme ».

TRANSFERT Action de faire passer, comme par enchantement, un objet d'un endroit à un autre.

TRANSPOSITION Fait d'échanger la position de deux objets.

VALEUR Points d'une carte, indépendamment de sa couleur : as, deux... dix, valet, dame, roi.

INDEX

Les numéros de pages en italiques renvoient aux illustrations.

A

accessoires

fournisseurs 6, 10

vente par correspondance 10

A la une 100-101, *100-101*

Alban, Jack 11

Allu-magiques 88, *88*

allumettes

Allu-magiques 88, *88*

Allumettes brûlées 86, *86*

Combien ? 113

Gobelet mystérieux, tours avec 99

Pair ou impair 89, *89*

Allumettes brûlées 86, *86*

Anderson, John Henry 9

Anneaux chinois 48-51, *48-51*

Apparition derrière un paravent 120-121, *120-121*

assistants des illusionnistes 115

Association française des artistes prestidigitateurs (AFAP) 10-11

associations de magie 6, 10-11

B

Balles et gobelets 54-58, *54-57*

Ballons capricieux 103, *103*

Bataille ! 114

billets de banque

Billet coupé 94, *94*

tours avec

la boîte magique 72

le gobelet mystérieux 99

le sac magique 70

boîtes

Boîte extraordinaire 71-72, *71*

Boîte miracle 65, *65*

Double divination 110-111, *110-111*

Okito 84-85, *84-85*

boules

disparition 21-23, *21-23*, 53

par enfoncement 22, 22

par enlèvement 21, 21

par faux transfert 23, 23

empalme 20, 20

Multiplication des boules de billard 52-53, 52

Bouton, Harry 9

C

Carte du milieu, La 90, 90

Carte et le domino, La 87

cartes

Bataille ! 114

Carte et le domino, La 87

Carte du milieu, La 90, 90

Cinquante-deux divinations 36, 36

Coupe franche 37, 37

Dans la paume de la main 43

Dans l'obscurité 38, 38

disparitions, 15, *15*, 71

Divination des trois cartes 33, 33

Divination rapide 34, 35

Élimination 34

empalme 12, 12

escamotages 12

Éventail forcé 42, *42-43*

faux mélange 40, *40*

faux transfert 23, 23

forçage 40-47, *40-47*

au chapeau 45, 45

Dans la paume de la main 43

Éventail forcé 42, *42-43*

faux mélange 40, *40-41*

par coupe en croix 46, 46

Sous couvert 47, 47

Trombone 44, *44*

Indicateur 31, 31

mélange à la queue d'aronde 40

productions 13-16

apparition de plusieurs cartes 14, *14*

apparition d'éventails de cartes 16, *16*

apparition d'une carte 13, 13

Reflets 30, 30

Rêve de l'imprimeur 39, 39

Séparation des rouges et des noirs 32, 32

tours avec

la boîte magique 72

le sac magique 70

Trombone 44, *44*

Ventastique ! 92, 92

Cercle français de l'illusion « Jules Dhotel » (CFIJD) 10-11

chapeaux

forçage au chapeau 45, 45

Lapin sorti d'un chapeau 58-59, *58-59*

production de cigarettes 25, 25

chargement d'une balle dans un gobelet 56, 56

Ching Ling Foo 9

Chung Ling Soo 9

Cigarette qui monte 25, 25

cigarettes

Cigarette qui monte 25, 25

disparitions 26-27, *26-27*, 78-79, *78-79*

par enfoncement 26

par enlèvement 27, 27

dissimulées dans une boîte d'allumettes 26, 26

issues d'un chapeau 25, 25

productions 24-26, *24-26*

apparition d'une cigarette 24, 24

apparitions répétées 24, 24

Cinquante-deux divinations 36, 36

Clef perdue 91, 91
 close-up 84-91
 clubs de magie *voir* associations
 Combien ? 113
 Copperfield, David 9
 cordes
 Corde coupée et reformée 60-61, 60-61
 Corde raide 93, 93
 Cordes inégales 66-68, 66-68
 tours avec le sac magique 70
 Corps transpercé 117-118, 117
 Coupe franche 37, 37
 cubes
 Dé magique 106-107, 106-107
 Double divination 110-111, 110-111

D

Daniels, Paul 9
 Dans la paume de la main 43
 Dans l'obscurité 38, 38
 Dedi de Dedsnefu 8
 Dé magique 106-107, 106-107
 dés
 Dé magique 106-107, 106-107
 disparitions 19-20, 19-20
 montrer les mains vides 18, 18
 productions 17-18, 17-18
 apparition d'un dé 17, 17
 apparition de plusieurs dés 18, 18
 détournement d'attention 37
 Devant, David 9
 disparitions
 avec la boîte magique 71-72
 avec le gobelet mystérieux 99
 avec le sac magique 70
 de boules 21-23, 21-23, 53
 de cartes 15, 15
 de cigarettes 26-27, 26-27, 78-79, 78-79
 de dés 19-20, 19-20
 de foulards 77
 de pièces de monnaie 28, 28
 d'une cigarette allumée 78-79, 78-79

 par enfoncement 19, 19, 22, 22, 26
 par enlèvement 21, 21, 27
 par faux transfert 23, 23
 divination 108-114
 Divination des trois cartes 33, 33
 Divination rapide 34, 35
 Double divination 110-111, 110-111

E

Église et magie 8-9
 Élimination 34
 empalme
 de cartes 12, 12
 d'une boule 20, 20
 endossage
 de cartes 13, 13, 14, 14, 16, 16
 de dés 17, 17
 de pièces de monnaie 28
 Épreuve du livre 112, 112
 escamotage d'un dé 19, 19
 évasion 115, 115, 116, 116
 Évasion du sac 116, 116
 Éventail forcé 42, 42-43

F

farces et attrapes, boutiques 10
 faux mélange 40, 40-41
 faux œuf 62
 forçage de cartes 40-47, 40-47
 au chapeau 45, 45
 Dans la paume de la main 43
 Éventail forcé 42, 42-43
 faux mélange 40, 40-41
 par coupe en croix 46, 46
 Sous couvert 47, 47
 Trombone 44, 44
 foulards
 Foulards magiques 64, 64
 Guirlande de foulards 104-105, 104-105
 tours avec
 le gobelet mystérieux 99
 le sac magique 70
 Foulards magiques 64, 64

G

Gobelet miraculeux 95, 95-96
 Gobelet mystérieux 97, 97-98, 99
 gobelets
 d'Okito 95, 95-96
 Gobelet miraculeux 95, 95-96
 Gobelet mystérieux 97, 97-98, 99
 Jeu des gobelets 54-58
 Goldin, Horace 9
 Grand Dante 9
 Grand Lafayette 9
 grands classiques 48-83
 Guirlande de foulards 104-105, 104-105

H

Houdin, Robert 8,9
 Houdini, Harry 9, 9, 115, 116

I

Illusion des deux tubes 118-119, 118-119
 illusionnisme en spectacle 115-121
 Indicateur 31, 31

J

Jeu des gobelets 54-58
 jongleurs 9, 9
 journaux
 A la une 100-101, 100-101
 tour avec le sac magique 70

L

Lapin sorti d'un chapeau 58-59, 58-59
 livre, Épreuve du 112, 112

M

magie égyptienne 8
 magie rapprochée (close-up) 84-91
 mains vides, montrer des 18, 18, 74, 7
 manipulations *voir* passe-passe
 mélange à la queue d'aronde 49

mentalisme 108
 Mise en boîte(s) 102, 102
 montrer des mains vides 18, 18, 74, 74
 mouchoirs
 disparition 77
 production 76, 76-77
 Mouchoir qui brûle sans se consumer
 80-81, 80-81
 Multiplication des boules de billard 52-53,
 52
 mystères de l'esprit 108-114

O

Okito
 boîte 84-85, 84-85
 gobelet 95, 95-96
 origines de la magie 8-9

P

Pair ou impair 89, 89
 passe-passe, tours de
 avec des boules 20-23, 20-23
 avec des cartes 12-16, 12-16
 avec des cigarettes 24-27, 24-27
 avec des dés 17-20, 17-20
 avec des pièces de monnaie 28-29,
 28-29
 Pénétration du pouce 83, 83
 pièces de monnaie
 production et disparition d'une seule
 pièce 28, 28
 production de plusieurs pièces 29, 29

Rendez-vous avec un magicien 84-85,
 84-85
 tours avec
 le gobelet mystérieux 99
 le sac magique 70
 porte-dés 18, 18
 pouce factice 73-83, 73-83
 montrer ses mains vides 74-75, 74-75
 tours avec 76-83, 76-83
 pratique, entraînement 7
 productions
 Apparition derrière un paravent
 120-121, 120-121
 de balles 56, 57-58
 de boules 53
 de cartes 13-16, 13-16
 de cigarettes 24-26, 24-26
 de dés 17-18, 17-18
 de pièces de monnaie 28-29, 28-29
 d'un foulard 76, 76-77
 promotion et publicité 11

R

Reflets 30, 30
 règles de la magie 6
 Rendez-vous avec un magicien 84-85,
 84-85
 Rêve de l'imprimeur 39, 39

S

sac
 à lapin 58, 58

Évasion du sac 116, 116
 Sac à l'œuf 62-63, 62-63
 Sac magique 69-70, 69
 Sel voyageur 82, 82
 Séparation des rouges et des noires
 32, 32
 Sous couvert 47, 47
 spectacles comiques 7
 Stylos de couleur 108, 109
 Syndicat national des illusionnistes
 et des visuels du spectacle (SNIVS) 11

T

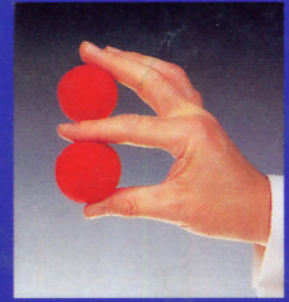
télépathie 7, 108-114
 timbales voir gobelets
 tours
 de cartes 30-47
 de passe-passe 12-29
 tours avec, vingt
 la boîte magique 72
 le gobelet mystérieux 99
 le sac magique 70
 Trombone 44, 44

V

Ventastique ! 92, 92
 vente d'accessoires 10

W

Weiss, Erich voir Houdini Harry



Les 100 meilleurs tours de magie

Une large et passionnante gamme de tours accessibles à tous et réalisés à partir d'objets quotidiens

Des explications détaillées accompagnées d'illustrations précises, étape par étape

Des conseils, des astuces pour la création et la présentation d'un spectacle