

IMAGE PAR IMAGE

TOURS DE
MAGIE

JON TREMAINE



SOLAR

Titre original de cet ouvrage
THE AMAZING BOOK
OF MAGIC

© 1994, Colour Library
Books Ltd, Godalming,
Surrey, pour l'édition
originale

© 1995, Éditions Solar,
Paris, pour la version
française

Photographies
Neil Sutherland

Traduction-adaptation
Salem Issad

ISBN : 2-263-02246-5
Code éditeur : 171991 3
Dépôt légal : septembre 1995

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

NOTE DE L'ÉDITEUR

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

SOMMAIRE

Avant-propos	7
Première partie :	
La magie de l'argent	8
Deuxième partie :	
Les épingles de nourrice magiques	40
Troisième partie :	
La boîte d'allumettes magique	48
Quatrième partie :	
Numéros de corde	64
Cinquième partie :	
Magie mentale	90
Sixième partie :	
Florilège de magie	100
Règles de base	124



AVANT-PROPOS

Ce livre, de même que mon ouvrage intitulé *Tours de cartes image par image*, va vous faire pénétrer dans l'univers mystérieux de la magie. Les tours qui y sont présentés vont stupéfier votre public, et pourtant ils sont tous faciles à exécuter. Ils utilisent une grande variété d'accessoires : pièces de monnaie, billets de banque, clefs, allumettes, cordelettes, épingles de sûreté, morceaux de sucre, journaux, livres, etc., qui font tous partie de notre environnement quotidien.

En vous initiant aux principes de base de la prestidigitation, vous allez constater que les techniques sont plus simples que vous ne le croyez, le véritable art de la magie résidant, en effet, avant tout, dans la *présentation*. D'ailleurs, les grands professionnels ont souvent été formés à l'art dramatique, car, si la technique reste simple, la pratique devant un public est, en revanche, plus difficile. Il vous faudra donc consacrer tous vos efforts à entrer dans le rôle du magicien, à le maîtriser, et le seul moyen d'y parvenir, c'est de pratiquer sans cesse.

Travaillez le commentaire qui vous sert à décrire au public ce que vous êtes en train de faire. Je vous en suggère un pour chacun des tours, mais essayez plutôt d'uti-

liser vos propres mots : vous serez plus naturel et vous forgerez ainsi un style personnel.

L'ambition de ce livre est de vous faire aimer la magie et de vous donner envie de la pratiquer en amateur averti. Vous obtiendrez beaucoup de succès auprès de votre entourage et gagnerez une grande confiance en vous. Avant de lire, à 18 ans, mon premier manuel de magie dans la bibliothèque de mon quartier, j'étais moi-même un infortuné et incurable timide, affublé en outre d'un bégaiement si sévère qu'il faisait fuir tous mes amis ! Mais, après que j'eus commencé à pratiquer des tours, les gens changèrent d'attitude envers moi, recherchant au contraire ma compagnie pour découvrir le dernier « miracle » que j'étais en mesure d'accomplir. Ils s'intéressèrent à ce que je faisais et je repris ainsi confiance en moi ; mon bégaiement disparut, et je ne mis que quatre ans pour devenir artiste professionnel. Je peux donc dire que la magie a complètement changé ma vie ! Qui sait s'il n'en sera pas de même pour vous ? En tout cas, soyez assuré que la prestidigitation sera au moins un passe-temps très agréable à moindres frais, et que vos tours connaîtront toujours un franc succès autour de vous.



PREMIÈRE PARTIE

LA MAGIE DE L'ARGENT

L'ESCAMOTAGE D'UNE PIÈCE ET EMPALMAGE	10
LA PIÈCE EN PAPILLOTE	12
L'ESCAMOTAGE D'UNE PIÈCE EN POSITION ASSISE	14
LE COUP DU COUDE ET DU COU	16
LE FAUX MALADROIT	18
L'ESCAMOTAGE AUDACIEUX	20
LA PIÈCE PASSE-MURAILLE	22
A PERDRE LA TÊTE	24
C'EST DANS LA POCHE!	26
LE STYLO MAGIQUE	28
LA PIÈCE VAGABONDE	30
ENVOLÉE!	32
LE FLAMBEUR	36

LA PIÈCE MAGIQUE

Les pièces de monnaie permettent de faire beaucoup de tours amusants à brûle-pourpoint, car les gens en ont toujours quelques-unes dans leur poche ou leur portemonnaie. Vous pourrez les leur emprunter pour présenter un tour. Mais il vous faut d'abord apprendre à empalmer, faire disparaître et transférer les pièces. Nous allons donc commencer par étudier ces différentes techniques avant de passer aux tours proprement dits.

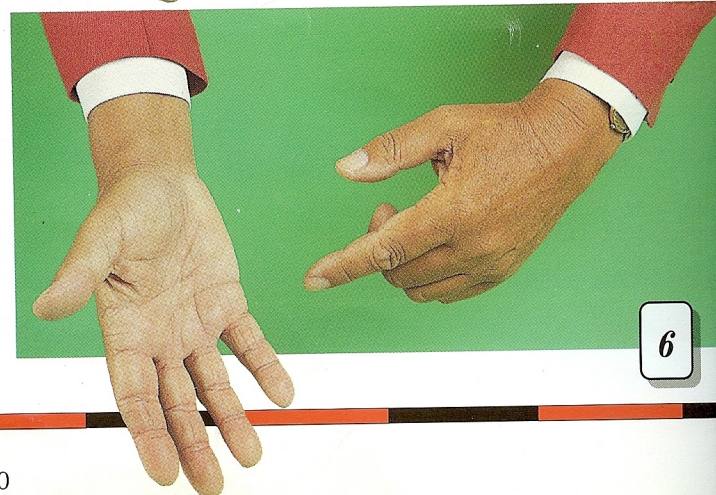
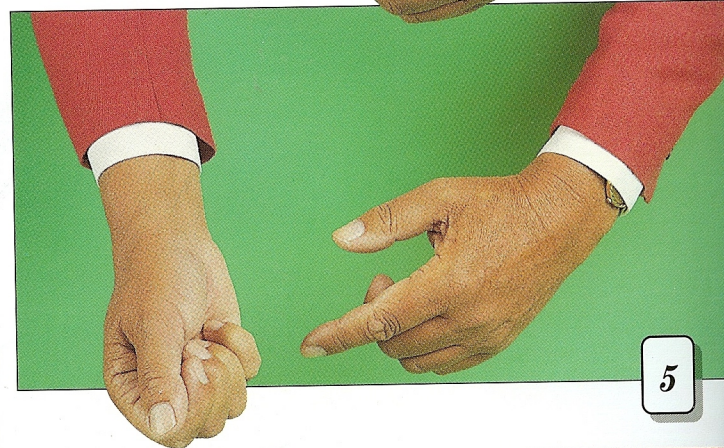


♣ ESCAMOTAGE D'UNE PIÈCE ♣

Les tours utilisant des pièces ne sont pas difficiles, mais une bonne maîtrise de la technique d'empalme, qui permet de faire disparaître une pièce, donnera plus de brio à vos numéros. Tenez la pièce de la main gauche comme indiqué (1). Avancez la main droite vers la pièce, le pouce droit se plaçant *en dessous* de celle-ci, les autres doigts *au-dessus* (2). Faites semblant de saisir la pièce, mais, dès qu'elle est masquée à la vue du public par les doigts de la main droite, laissez-la tomber discrètement dans votre paume gauche (3). Refermez le poing droit pour renforcer l'illusion que la pièce est bien dans cette main-là (4), puis éloignez le poing (5). *La main gauche doit rester immobile*, la pièce étant tenue par le majeur et l'annulaire. Ouvrez lentement la main droite; la pièce a disparu (6)!

2

3



Répétez aussi souvent que possible cette combinaison de gestes simples, afin qu'elle devienne un automatisme. Entraînez-vous devant une glace pour voir comment vos gestes sont perçus côté public. Et, surtout, *jouez bien votre rôle*, car si vous ne paraissez pas croire *vous-même* que la pièce est dans votre main droite, vous aurez bien sûr du mal à en convaincre votre auditoire.



1

◆ EMPALMAGE D'UNE PIÈCE ◆

La dissimulation d'un objet dans la main est appelée *empalmage*. Voici les deux empalmages simples que vous devez connaître à ce stade : celui avec les doigts et celui avec le pouce. L'escamotage présenté page ci-contre se fait par empalmage des doigts : la pièce est tenue avec le majeur et l'annulaire repliés. L'index et l'auriculaire, légèrement tendus, restent dans une position naturelle (voir photo (3), p. 10).



2

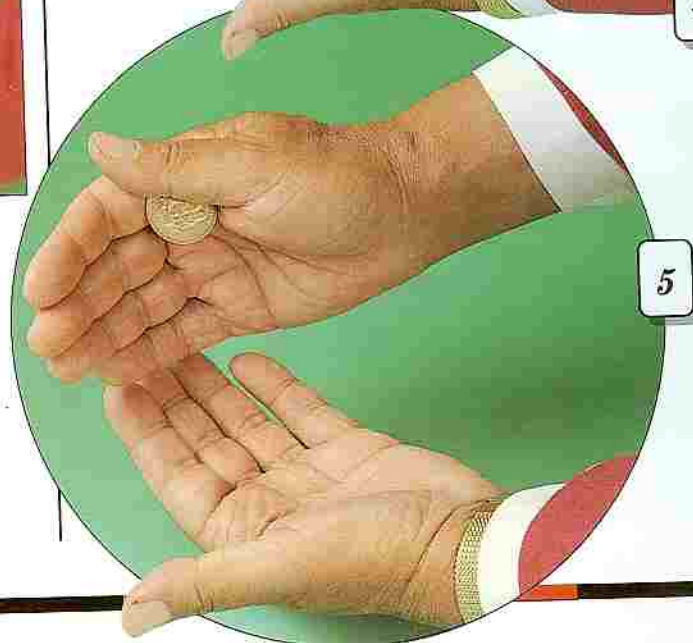
L'empalmage avec le pouce requiert une manipulation un peu différente. Présentez la pièce dans votre paume droite, comme indiqué (1), puis faites semblant de la faire passer dans la main gauche (2), que vous refermez (3). Ouvrez la main gauche pour montrer que la pièce a disparu (4). Pour escamoter la pièce, il suffit, quand vous retournez la main droite, de maintenir la pièce dans le pli de la peau, à la base du pouce, comme sur la photo (5).



3



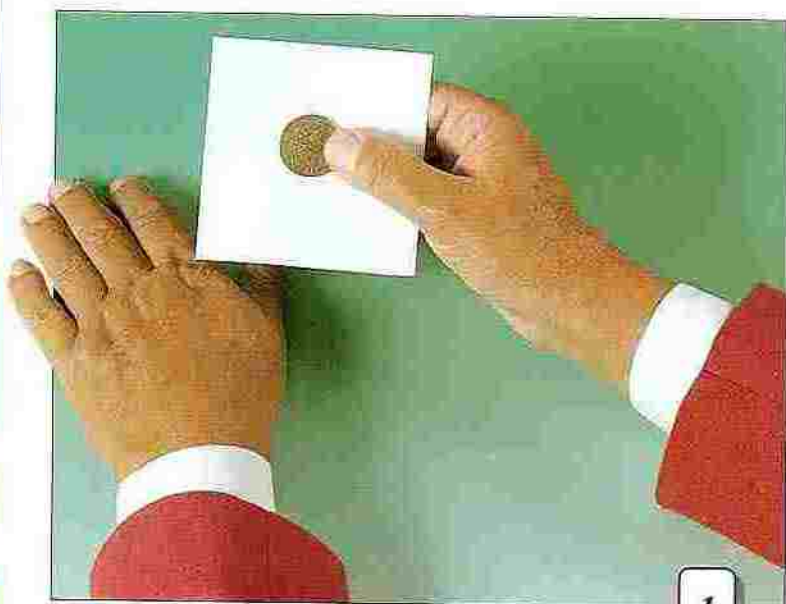
4



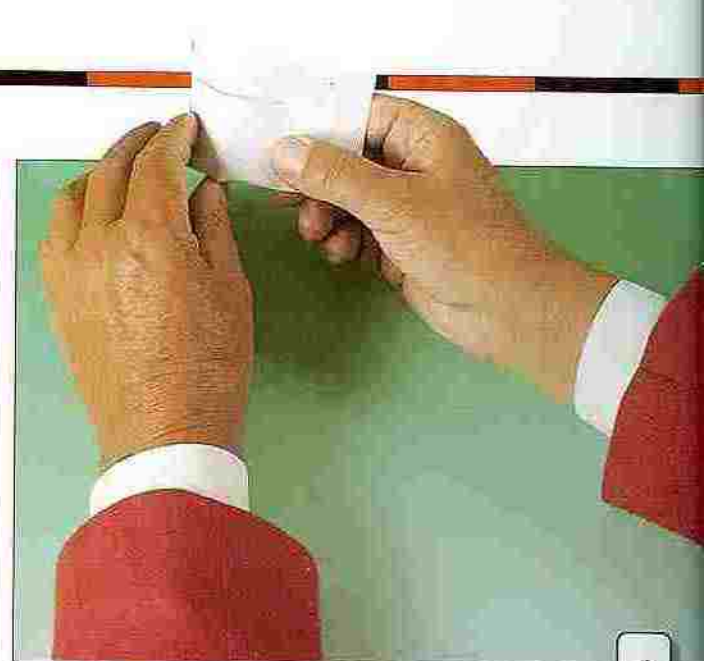
5

► PIÈCE EN PAPILOTE ◀

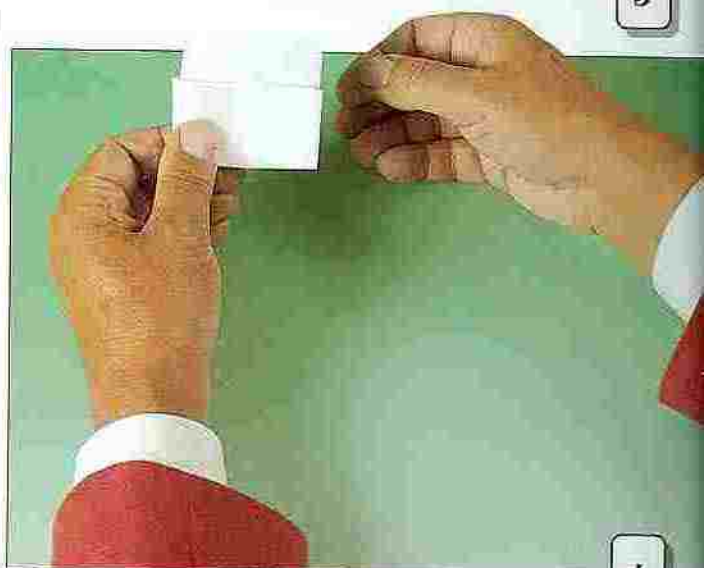
Placez une pièce sur un carré de papier (1) et faites, dans l'ordre, les opérations décrites sur les photos pour parvenir au mini-paquet figurant en (7). Pliez d'abord le papier horizontalement du bas vers le haut (2), puis pliez les bords gauche et droit derrière la pièce (3, 4, 5, 6); enfin, rabattez sur l'arrière, vers le bas, le pan supérieur (7). La pièce se retrouve dans un paquet présentant, à l'insu du public, une ouverture en son sommet.



1



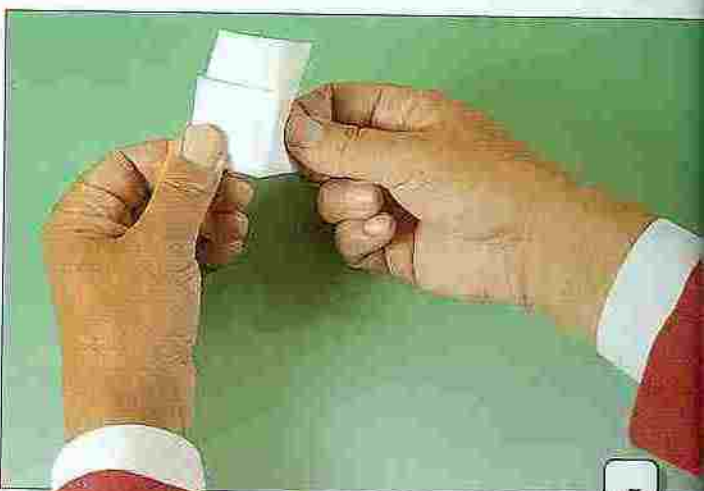
3



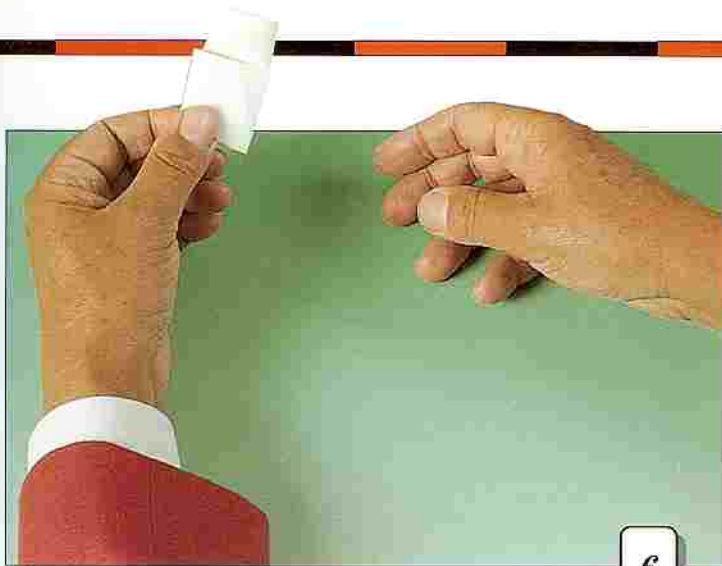
4



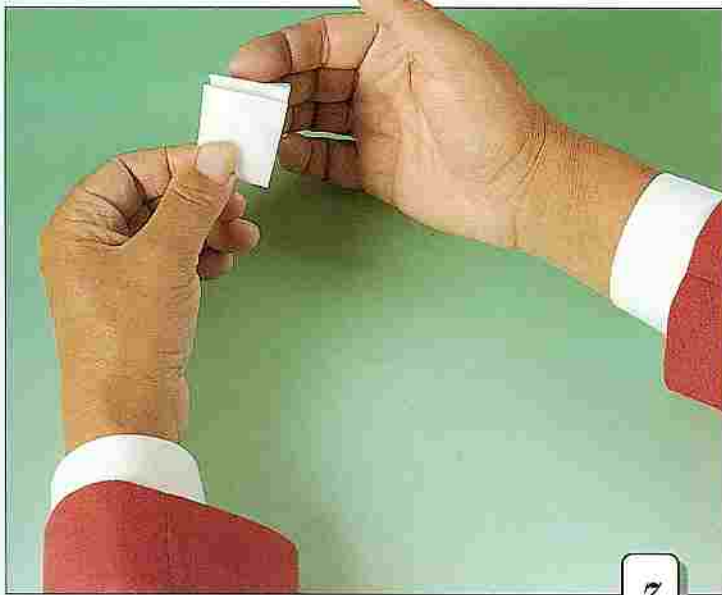
2



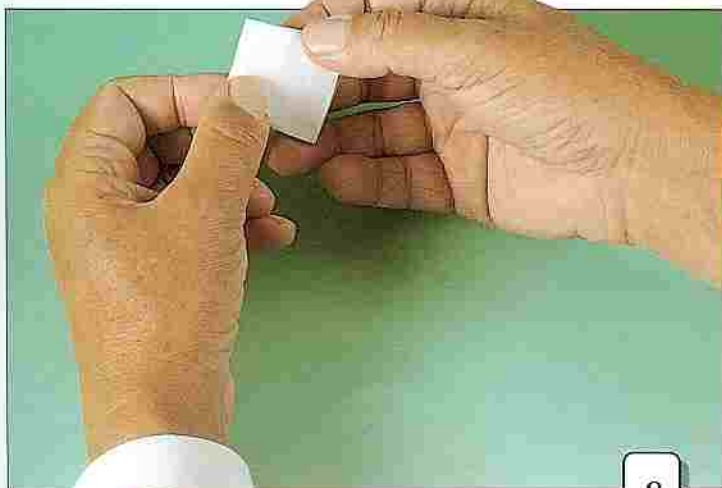
5



6



7



8

Pendant que vous faites semblant d'en marquer plus fermement les plis (8), tournez le paquet pour que le côté ouvert soit dirigé vers le bas. Une légère pression, et la pièce glisse hors du paquet (9), sur vos doigts (main droite) qui l'empalment (10). Vous pouvez alors ouvrir le paquet, ou même le brûler, pour faire constater que la pièce a disparu! Cet escamotage astucieux sera utilisé dans le tour de la pièce passe-muraille (voir plus loin).



9



10

← ESCAMOTAGE D'UNE PIÈCE EN POSITION ASSISE →

Cette technique permet d'escamoter tout menu objet. En prestidigitation, les actions simulées doivent imiter parfaitement les actions réelles, car : plus fidèle est l'imitation, plus forte est l'illusion.

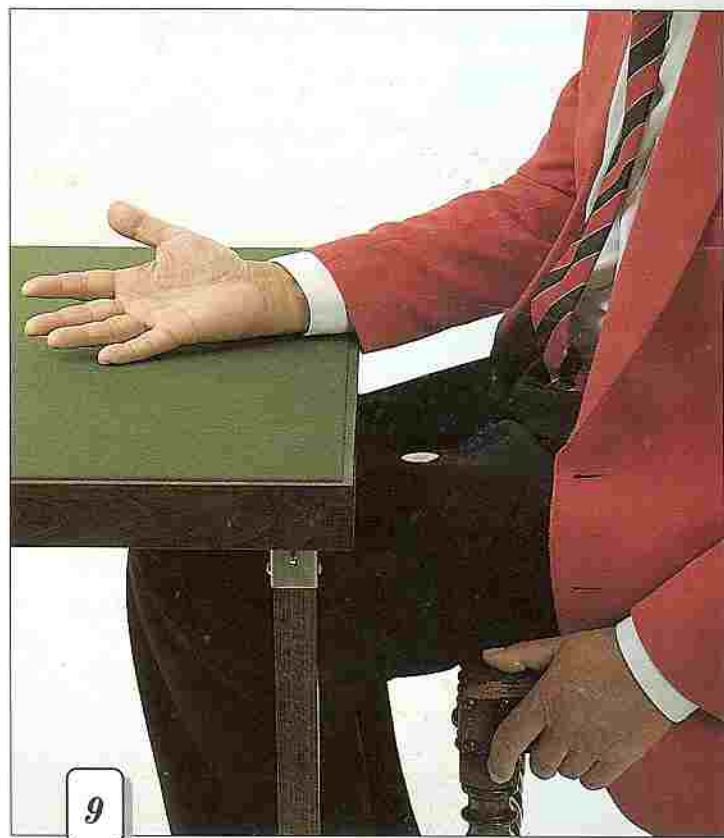
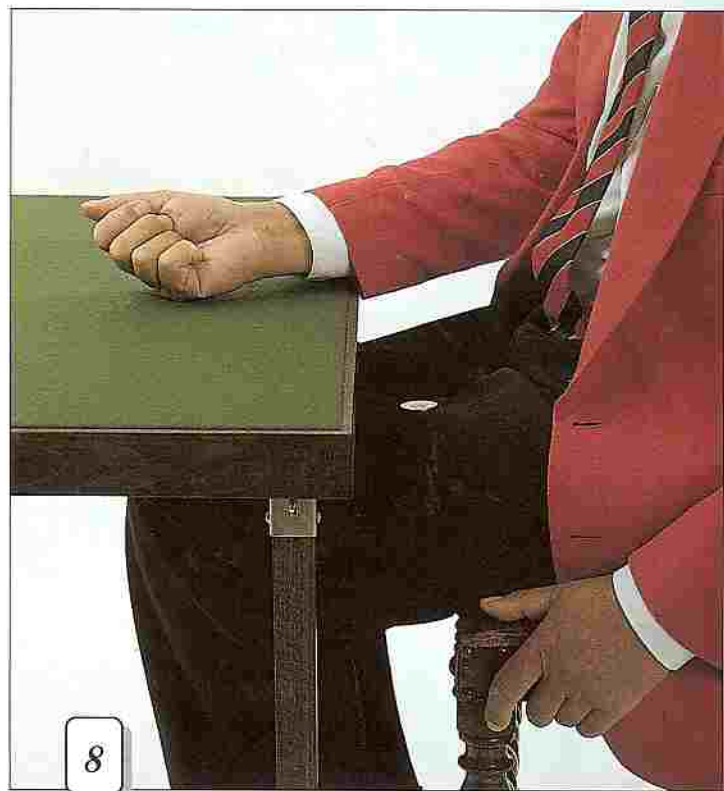
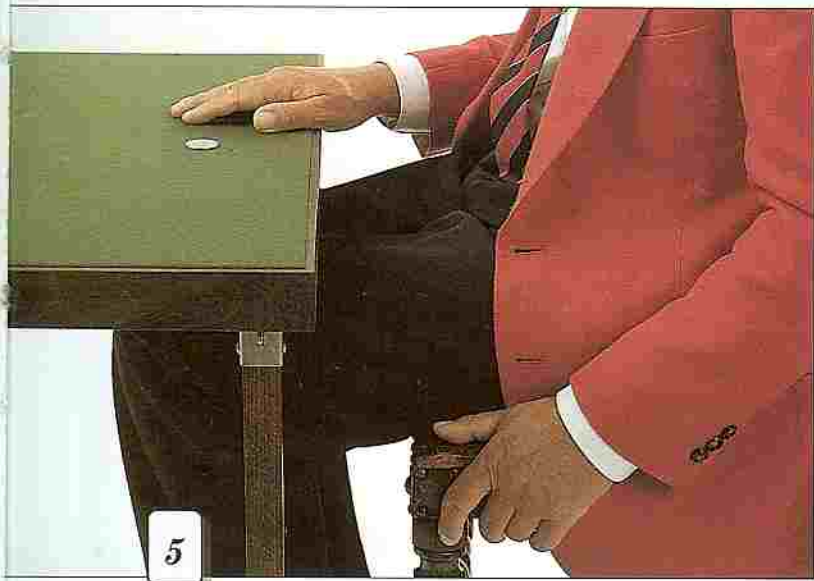
Voyons d'abord l'action *réelle*, qui consiste à prendre une pièce posée sur une table.

Asseyez-vous, jambes bien rentrées sous la table, cuisses serrées. Placez la pièce devant vous, à 10 cm environ du bord de la table (1). Recouvrez-la avec vos doigts (main droite) et tirez-la vers vous. Lorsqu'elle arrive au bord de la table, soulevez le pouce afin de la saisir entre le pouce et les autres doigts (2). Fermez ensuite le poing, puis avancez-le vers le centre de la table (3). Ouvrez la main pour montrer la pièce (4).



Voyons maintenant l'action simulée : vos gestes permettant d'escamoter la pièce doivent imiter exactement ceux qui viennent d'être décrits (5). A cette seule différence près dès que la pièce atteint le bord de la table (6), vous devez la laisser tomber sur vos genoux (7).

Fermez le poing comme précédemment, comme s'il recelait vraiment la pièce, puis avancez-le sur la table (8). Marquez alors une légère pause, puis ouvrez la main pour faire constater la disparition de la pièce (9). Nous utiliserons cette technique dans le tour intitulé « Envolée! ».



LE COUP DU COUDE ET DU COU

Pour exécuter ce tour, vous devez utiliser votre cou et votre coude, mais aussi faire preuve de beaucoup d'aplomb.

♣ EFFET ♣

Empruntez une pièce, frottez-la sur votre coude gauche ; voilà qu'elle disparaît complètement ! Montrez vos deux mains vides. Frottez maintenant votre coude droit, la pièce réapparaît ! Un escamotage classique plus une astuce ingénieuse, et vos deux mains sont vides !

MATÉRIEL

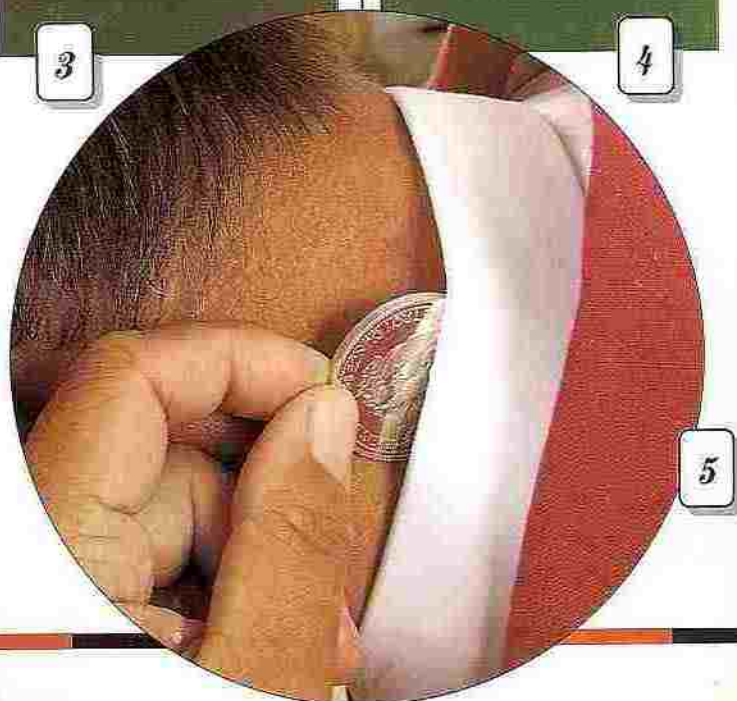
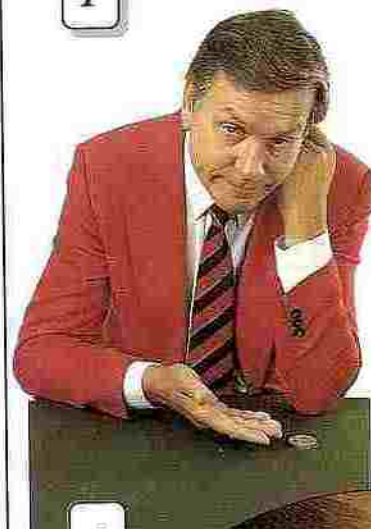
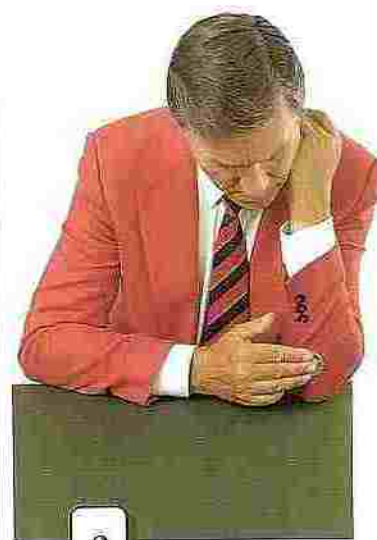
Une pièce de monnaie
(la plus grosse possible)

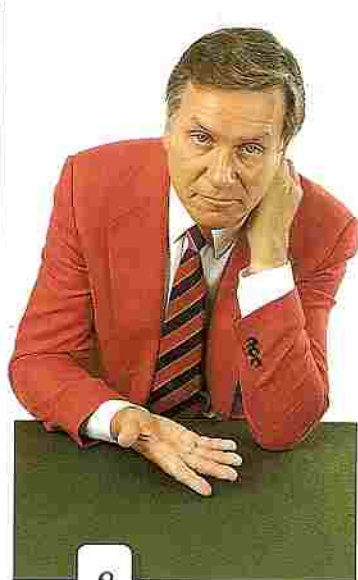
◆ PRÉSENTATION ◆

Empruntez une pièce et asseyez-vous à une table (1). Tenez la pièce de la main gauche, comme pour l'escamotage de la page 10, mais, *saisissez-vous réellement de la pièce avec la main droite*. Appuyez votre tête sur votre main gauche et frottez la pièce sur votre coude gauche (2). Après quelques secondes, laissez-la tomber et tinter sur la table (3).

Ramassez-la avec la main gauche, puis répétez les actions précédentes, mais, cette fois, escamotez vraiment la pièce en la conservant en secret dans la main gauche (empalmage des doigts). Appuyez de nouveau la tête sur la main gauche (4) et débarrassez-vous de la pièce en la glissant sous votre col (5), tout en faisant semblant de la frotter avec la main droite sur le coude gauche. Montrez vos deux mains vides ; la pièce a disparu (6) !

Pour la faire revenir, inversez le déroulement des actions. Appuyez la tête sur la main gauche et frottez le coude gauche avec la main droite, comme précédemment (7).





L'attention étant ainsi polarisée sur le coude gauche, retirez discrètement la pièce de votre col avec les doigts de la main gauche, et réempalmez-la avec les doigts.

Après avoir frotté sans succès votre coude quelques instants (8), changez de côté : appuyez cette fois la tête sur la main droite et frottez le coude droit avec les doigts de la gauche (9). Frottez quelques secondes, puis laissez la pièce tomber et tinter sur la table (10)! Très déconcertant!

LE FAUX MALADROIT

En magie, aucune méthode n'est à dédaigner, la seule chose qui importe étant l'effet produit finalement sur le spectateur: n'oubliez jamais ce principe de base. Le moyen utilisé pour ce joli tour est tellement flagrant et demande une telle assurance que vous pourriez hésiter à le faire. Mais essayez quand même, vous serez vraiment surpris du résultat!

► EFFET ◀

Une pièce, tombée, semble-t-il, par accident, disparaît!



1



2



♣ PRÉSENTATION ♣

Empruntez une pièce et annoncez que vous allez la faire disparaître (1). Faites une « passe magique » au-dessus d'elle, puis laissez-la tomber « accidentellement » (volontairement, en fait) par terre, à vos pieds (2, 3). Pendant que le public rit de votre maladresse, baissez-vous pour la récupérer (4), mais, au lieu de la ramasser, faites-la glisser d'une chiquenaude sous votre chaussure (5). Relevez-vous, poing droit fermé (6), comme si vous la teniez. Faites une autre passe magique (7), ouvrez la main: la pièce a disparu (8)! C'est à votre tour de rire!

3





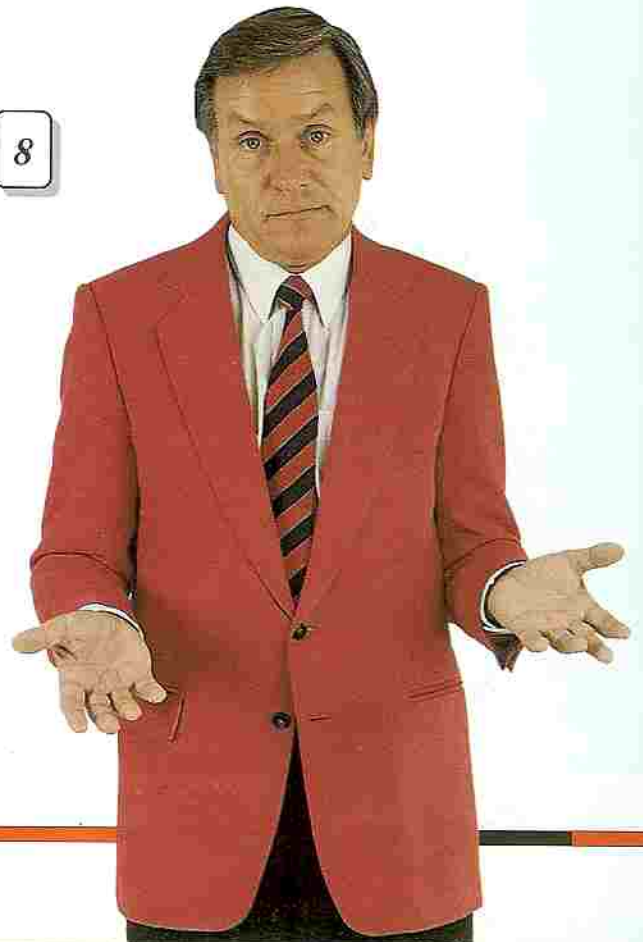
7



◆ OBSERVATIONS ◆

Si votre pantalon porte des revers, vous pouvez ramasser réellement la pièce tombée à terre et la glisser furtivement dans un revers avant de vous redresser. Grâce à cette astuce, la pièce restera introuvable, même si vous changez de place.

8



L'ESCAMOTAGE AUDACIEUX

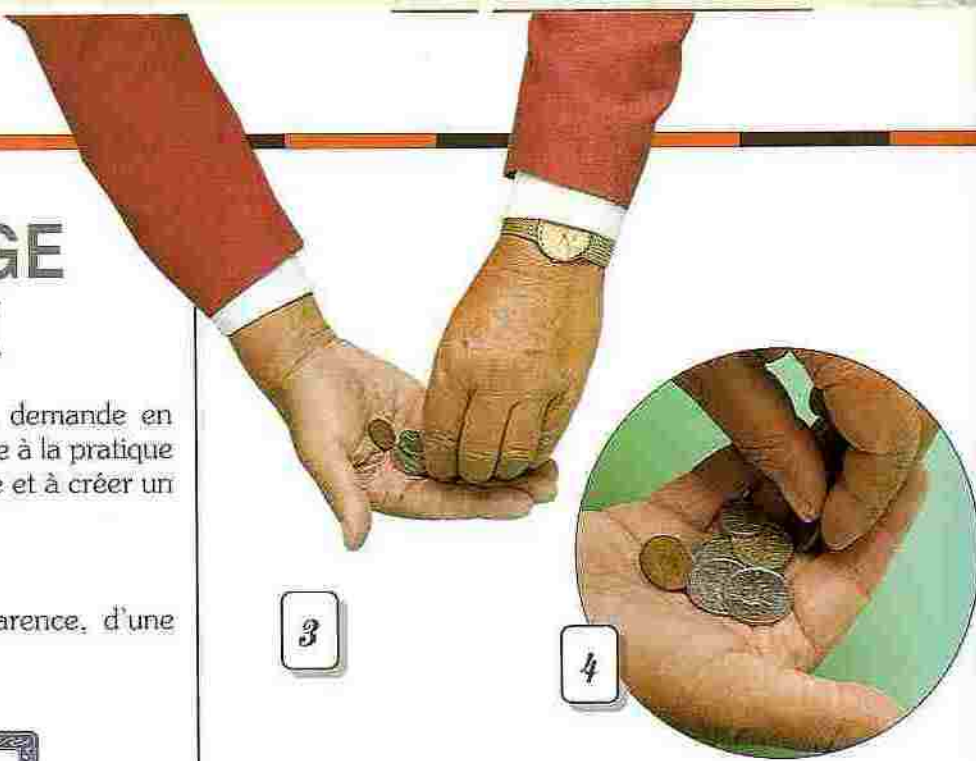
Cet escamotage de pièce, très simple, demande en revanche beaucoup d'assurance. C'est grâce à la pratique que vous parviendrez à opérer avec aisance et à créer un puissant effet d'illusion.

➤ EFFET ◀

Disparition d'une pièce extraite, en apparence, d'une poignée de pièces de monnaie.

MATÉRIEL

Une poignée de pièces de monnaie
de valeurs différentes

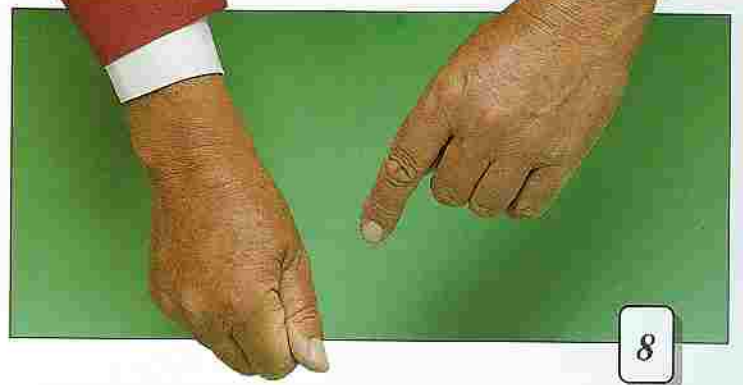


♣ PRÉSENTATION ♣

Dans ce tour, les gestes que vous ferez devront imiter parfaitement les actions réelles. Voyons donc d'abord la séquence des actions réelles.

Sortez les pièces de votre poche droite et présentez-les dans votre paume droite. Avancez la main gauche (dos de la main tourné vers le public) et prenez une des pièces. Tenez-la entre le pouce et les autres doigts de la main gauche; *simultanément* remettez les autres pièces dans votre poche. Placez la pièce dans la main droite, puis fermez la main. Rouvrez-la et montrez la pièce. Entraînez-vous à enchaîner ces mouvements, qui doivent être automatiques pour paraître naturels.

Pour faire disparaître la pièce, vous devez effectuer toutes ces actions, *sauf celle de saisir la pièce*: prenez les pièces dans votre poche et montrez-les dans la paume droite (1). Avancez la main gauche comme pour prendre une pièce (2), mais, dès que le dos de la main masque les pièces à la vue du public (3), faites *seulement* semblant d'en prendre une; en réalité, laissez-la glisser de vos doigts (4). Fermez les doigts sur la pièce imaginaire et, en même temps, remettez *toutes* les pièces dans votre poche (5)! Faites maintenant semblant de passer la pièce dans la main droite (6, 7), puis serrez le poing (8). A présent, vous avez beau jeu de faire disparaître une pièce... imaginaire (9)! Vos deux mains sont vides (10)! Si vous ne réussissez pas ce tour, je vous conseille de renoncer à la magie!



► OBSERVATIONS ◀

Devant une glace, vous constaterez à quel point ces gestes induisent en erreur. Renforcez l'illusion en ayant vraiment l'air de croire que la pièce est bien là.

LA PIÈCE PASSE-MURAILLE

Ce tour spectaculaire ne nécessite pas de préparation, et les différents accessoires utilisés peuvent être empruntés. Il est donc extrêmement facile à improviser, par exemple, chez des amis.

► EFFET ◀

Une pièce, empruntée et identifiée, est censée passer par magie, au vu de tous, dans un verre bouché.

MATÉRIEL

Un verre transparent
Un rond de bière
ou un dessous-de-verre
Une grosse pièce de monnaie
Un carré de papier d'environ 10 cm
de côté, à défaut un billet de banque
Un stylo

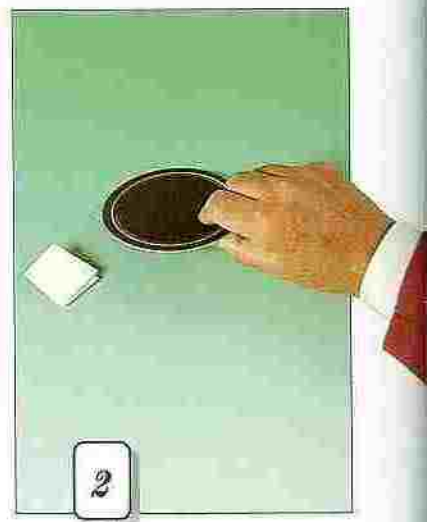
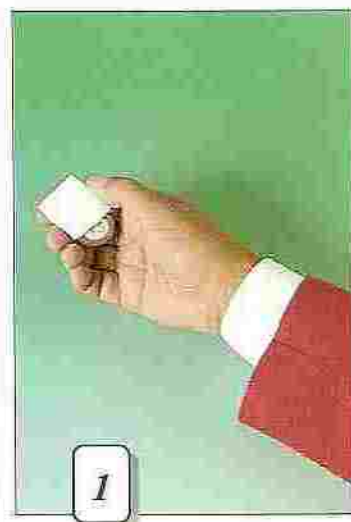
Le prêteur identifiera sa pièce par une marque au stylo. L'encre s'effaçant facilement et risquant, en outre, de tacher, j'ai toujours sur moi des petites étiquettes rondes adhésives, sur lesquelles les spectateurs peuvent inscrire leurs initiales avant de les coller sur les pièces. Les pièces peuvent également être identifiées par une légère rayure.

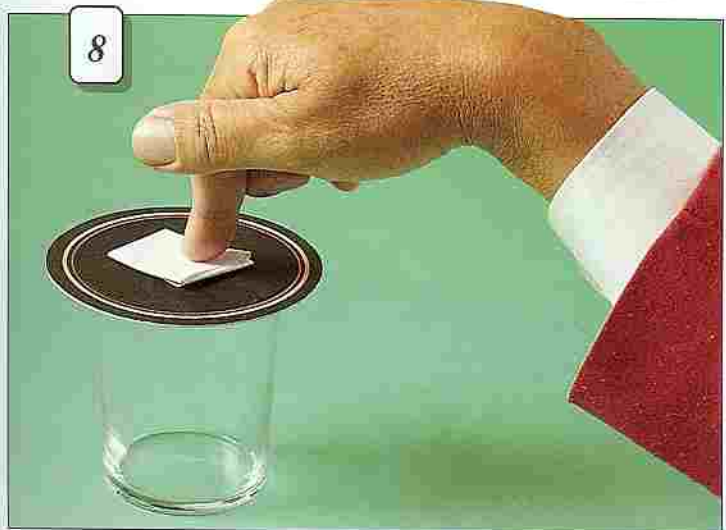
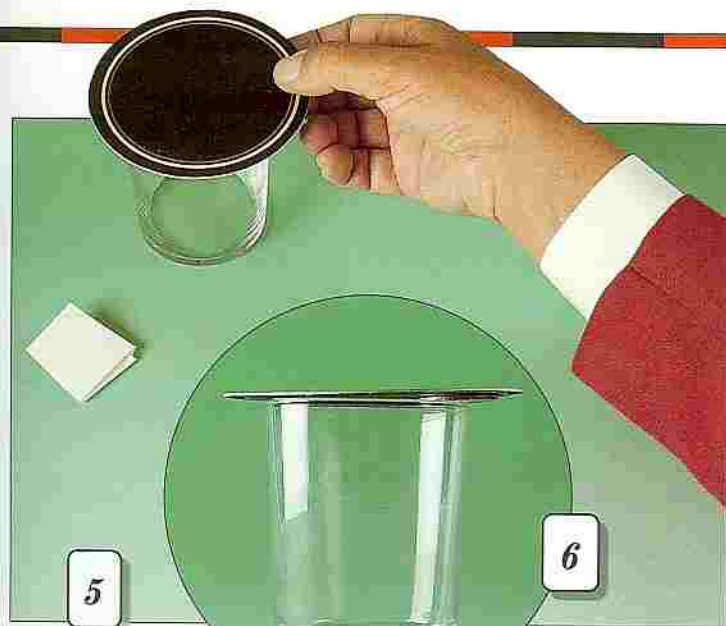
◀ PRÉSENTATION ►

Priez l'un des spectateurs de vous prêter une pièce (la plus grosse qu'il ait) pour le tour, puis demandez-lui d'y faire une marque par un moyen quelconque, afin de pouvoir la reconnaître par la suite.

« Enveloppons-la, par sécurité »

Faites un *mini-paquet* (voir pp. 12-13) pour envelopper la pièce, puis extrayez-la par une petite pression pour la faire tomber discrètement dans votre main droite et l'empalmer avec vos doigts (1). Prenez ensuite le paquet de la main gauche et placez-le bien en évidence sur le comptoir. La pièce étant toujours dissimulée dans votre main droite, soulevez le rond de bière avec le pouce et l'index de la même main (2).





« Où est le rond de bière ? Ah ! le voici ! »

Retournez la main, et le rond de bière glissera de lui-même pour masquer la pièce empalmée (3). Posez le rond de bière sur le verre (4) tout en coinçant secrètement la pièce entre le carton et le rebord du verre (5) ! La pièce reste ainsi en place, invisible (6), et vous avez les mains vides. Prenez le mini-paquet et posez-le sur le rond (7).

« A présent, regardez attentivement : la magie permet de franchir tous les obstacles ! »

Montrez vos mains vides, puis donnez un petit coup sec sur le mini-paquet (8). Cela déplacera la pièce et la fera tomber à l'intérieur du verre avec un agréable tintement (9). Pour tout le public, elle semblera être tombée dans le verre après avoir traversé l'enveloppe de papier et le rond de bière ! *Ne touchez à rien* et laissez le spectateur retirer lui-même le rond de bière, récupérer sa pièce et vérifier la marque qui l'identifie. Pas de doute possible, c'est bien la même pièce ! S'il y a une justice en ce bas monde, on devrait ensuite vous offrir un verre...



♣ OBSERVATIONS ♣

Si vous n'avez sous la main ni dessous-de-verre ni rond de bière à placer sur le verre, vous pouvez utiliser un paquet de cartes ou un petit livre.

A PERDRE LA TÊTE !

Les tours les plus simples sont toujours les meilleurs, et celui-ci est la simplicité même. Mais, pour bien réussir les tours, il faut les répéter souvent. Vous acquerrez ainsi du métier et serez capable de pratiquer n'importe où et n'importe quand, voire de mystifier les prestidigitateurs les plus expérimentés.

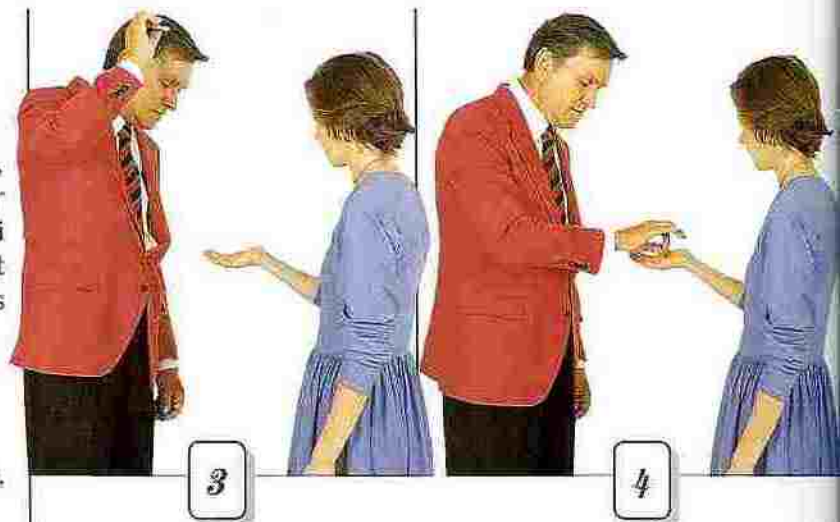
◆ EFFET ◆

Une pièce placée dans la main d'un spectateur disparaît, tombe ensuite du ciel et se retrouve dans sa main.



► PRÉSENTATION ◀

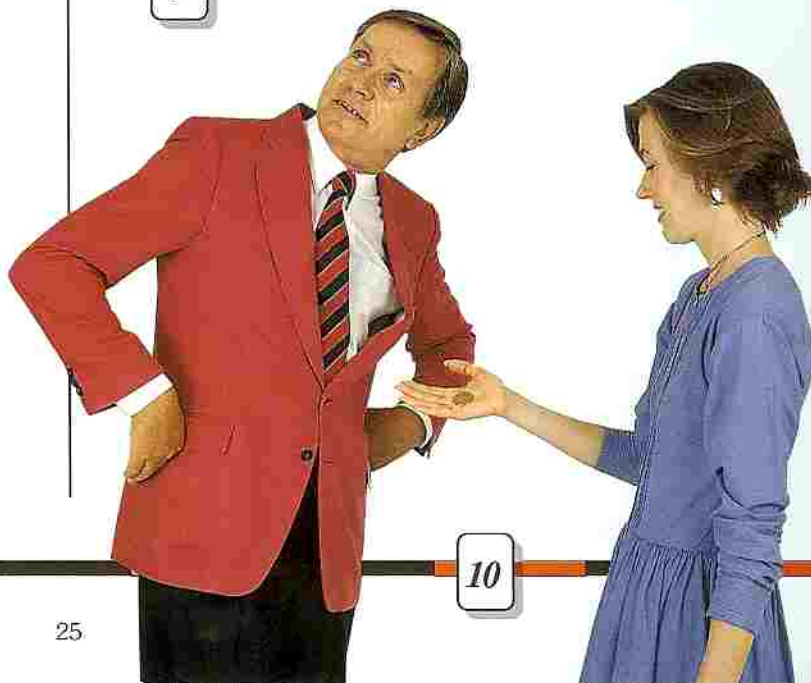
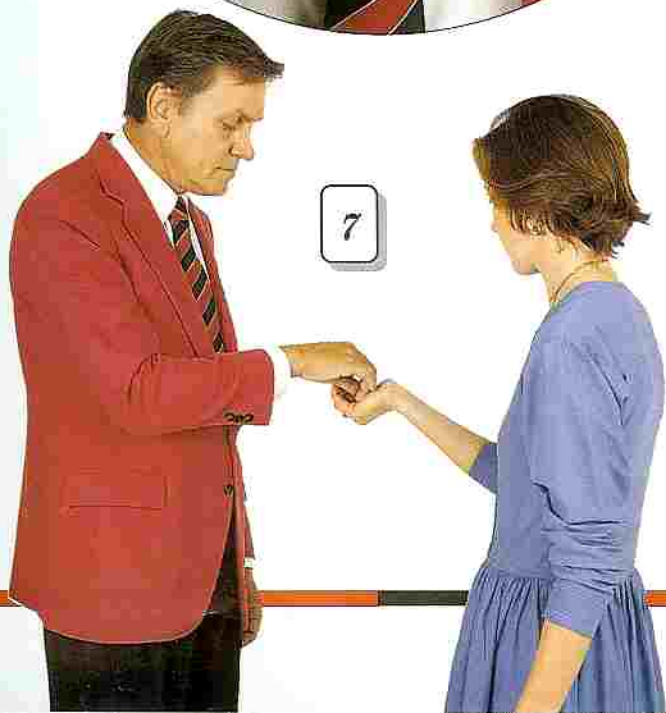
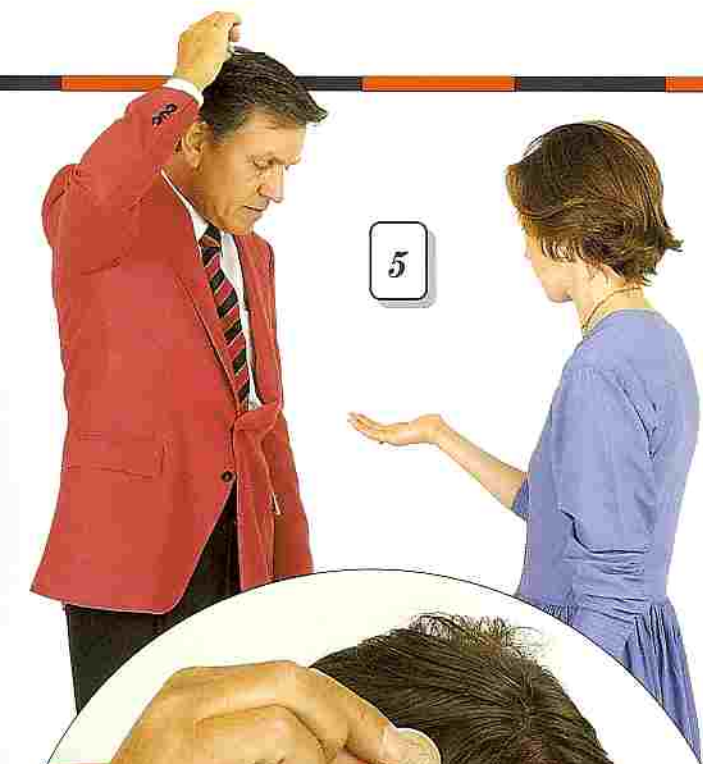
Tenez-vous debout face au spectateur, la pièce dans votre main droite. Demandez-lui de tendre la main, paume vers le haut (1). Annoncez que vous allez compter jusqu'à «trois»; à «trois», et seulement à «trois», il devra prendre la pièce. S'il y parvient, la pièce sera à lui!



Levez la main au-dessus de la tête, puis abaissez-la et appuyez la pièce sur la paume du spectateur (2) en comptant « un ». Levez de nouveau la main au-dessus de votre tête (3), puis abaissez-la et appuyez de nouveau la pièce sur sa paume (4) en disant « deux ». Levez la main une troisième fois (5), mais cette fois posez la pièce sur le sommet de votre tête (6)... Abaissez de nouveau la main comme si elle tenait encore la pièce et appuyez vos doigts sur la paume du spectateur en disant « trois », exactement comme les deux fois précédentes. Si vous savez adopter le bon rythme, le spectateur ne remarquera pas que la pièce n'est déjà plus là. Dès qu'il entendra « trois », il fermera la main sur vos doigts, croyant pouvoir saisir la pièce (7). Il peut même croire qu'il l'a ! Dégagez vos doigts en lui demandant d'ouvrir la main (8).

La pièce a disparu !

Pour faire réapparaître la pièce, demandez-lui de tendre de nouveau la main et de continuer à scruter sa paume vide avec conviction. Inclinez alors *lentement* la tête. La pièce glissera du sommet de votre crâne et atterrira dans sa paume (9). Au moment où la pièce arrive dans sa paume, levez brusquement la tête pour regarder vers le ciel, comme si vous pensiez que la pièce vient de là-haut (10). Prenez un air ébahi et incrédule : un magicien doit être un véritable acteur, « un acteur dans un rôle de magicien ». Peaufinez donc votre prestation d'acteur !



C'EST DANS LA POCHE !

Ce tour astucieux déconcerte bien des spectateurs. Il est pourtant d'une grande facilité d'exécution. Sa réalisation exige simplement que vous portiez une veste ou une chemise ayant une poche de poitrine.

◀ EFFET ▶

Disparition inexplicable d'une pièce lorsqu'elle est recouverte d'un mouchoir.

MATÉRIEL

Une pièce éventuellement empruntée
Un mouchoir ou une serviette de table

♣ PRÉSENTATION ♣

Présentez la pièce du bout des doigts de la main gauche, à hauteur de la poitrine et à environ 50 cm devant vous (1). Disposez le mouchoir par-dessus et devant la pièce (2, 3). Tirez le mouchoir en passant par-dessus la main gauche et en ramenant la droite vers vous. La droite doit rester à hauteur de la poche de poitrine lorsque la pièce réapparaît (4).

Répétez les actions précédentes (5), mais, cette fois, dès que vos deux mains se rejoignent (6), saisissez la pièce entre les pouce et index droits et dissimulez-la sous le mouchoir (7). Continuez à ramener la main droite vers la poche de poitrine, comme précédemment (8). Dès qu'elle l'atteint, laissez la pièce glisser dedans (9)! A présent, le mouchoir ne masque plus la main gauche, et la pièce a disparu (10). Montrez que vos deux mains sont vides, puis donnez le mouchoir pour vérification (11).





LE STYLO MAGIQUE

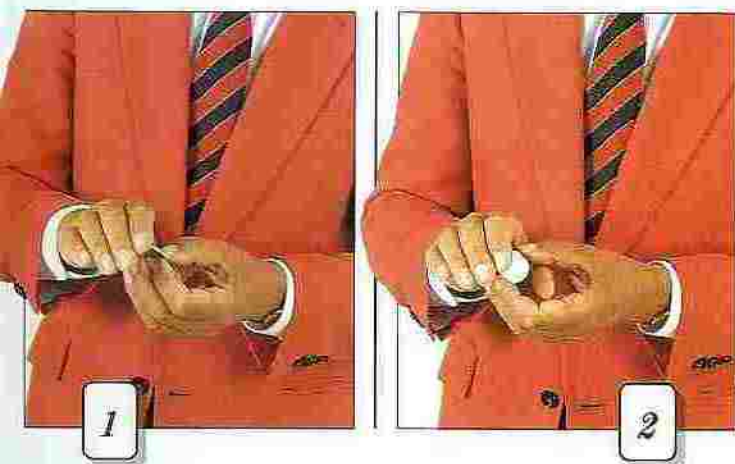
Ce joli tour de magie doit son élégance à la simplicité et au naturel des gestes qu'il requiert.

◆ EFFET ◆

Vous tenez une pièce dans votre poing droit fermé. Vous frappez ce poing d'un coup de votre « stylo magique ». Lorsque vous ouvrez le poing, la pièce a disparu ! Vous refermez votre main vide. Un autre coup de stylo magique... et la pièce réapparaît !

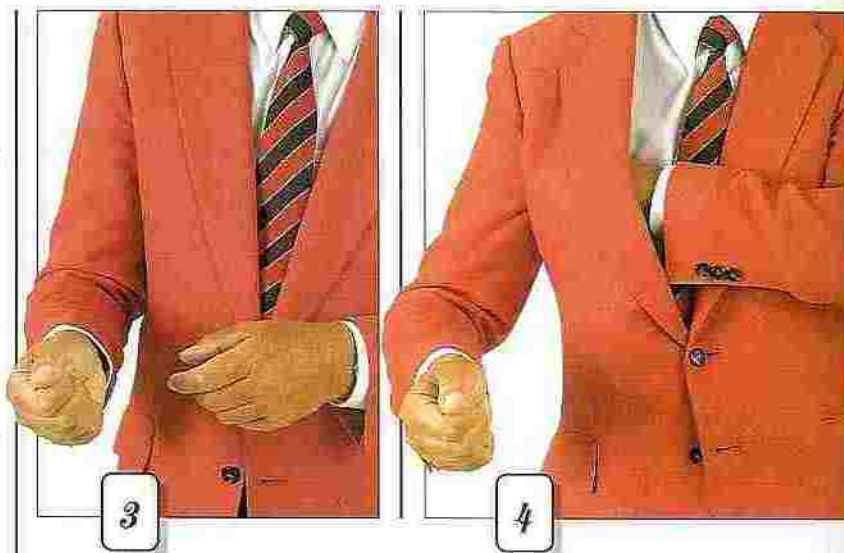
MATÉRIEL

Une pièce empruntée
Un stylo avec fixation, placé dans
la poche intérieure de la veste



► PRÉSENTATION ◀

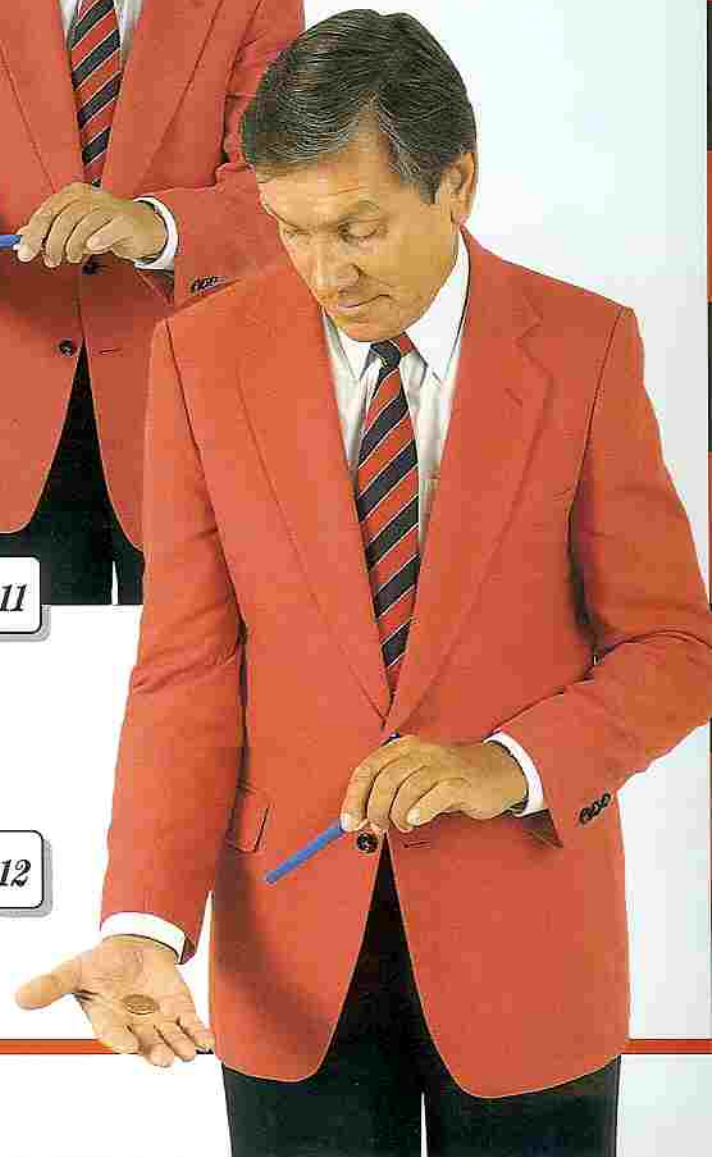
Empruntez une pièce, montrez-la entre le pouce et l'index gauches (1). Escamotez-la comme à l'étape 2 de la page 10 (2), en faisant semblant de la prendre dans le poing droit mais en la gardant en fait dans la main gauche (empalmage des doigts) (3). Introduisez la main gauche à l'intérieur de votre veste (4), laissez tomber discrètement la pièce dans votre emman-



chure et sortez votre stylo (5). Opérez avec naturel, comme si vous preniez simplement votre stylo dans votre poche (6).

Frappez votre poing droit avec le stylo (7). Ouvrez le poing pour faire constater que la main est vide et que la pièce a disparu (8) ! Exhibez fièrement le stylo magique tout en abaissant votre main droite contre votre cuisse, les doigts en creux (9). La pièce placée dans le haut de la manche va glisser et tomber dans le creux de vos doigts (10). Fermez une fois encore le poing droit, donnez-lui un coup de stylo magique (11). Ouvrez la main : la pièce est de nouveau là (12) !





LA PIÈCE VAGABONDE

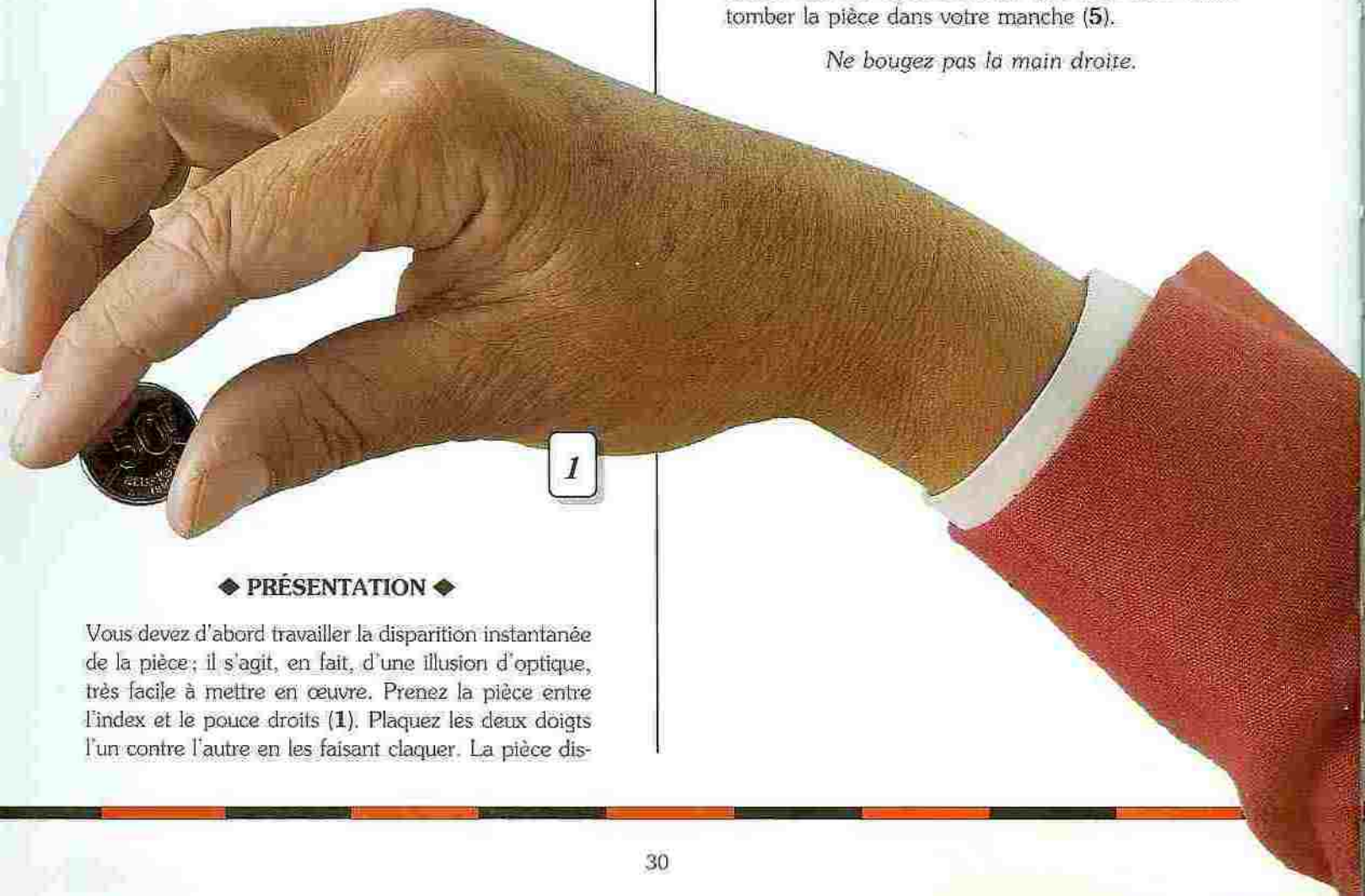
Les tours avec des pièces sont toujours amusants à faire. Celui-ci est remarquable par sa rapidité.

◀ EFFET ▶

Vous faites tomber de façon manifeste une pièce dans votre manche. Vous la cueillez sur votre coude à travers le tissu.

MATÉRIEL

Une petite pièce
Vous devez porter une veste



◆ PRÉSENTATION ◆

Vous devez d'abord travailler la disparition instantanée de la pièce; il s'agit, en fait, d'une illusion d'optique, très facile à mettre en œuvre. Prenez la pièce entre l'index et le pouce droits (1). Plaquez les deux doigts l'un contre l'autre en les faisant claquer. La pièce dis-

2

paraît en apparence (2). La photo (3) montre ce qui se passe en réalité. La pièce se plaque contre votre pouce et reste coincée entre les premières phalanges du pouce et de l'index. Vous le comprendrez mieux par la pratique. Dès que vous serez capable de réaliser cette disparition instantanée, procédez comme suit.

Asseyez-vous, côté droit tourné vers le public. Pliez le bras gauche, le coude reposant sur la table. Tenez la pièce au-dessus de l'ouverture de votre manche gauche (4) et exécutez la disparition instantanée, afin de créer l'illusion que vous avez laissé tomber la pièce dans votre manche (5).

Ne bougez pas la main droite.

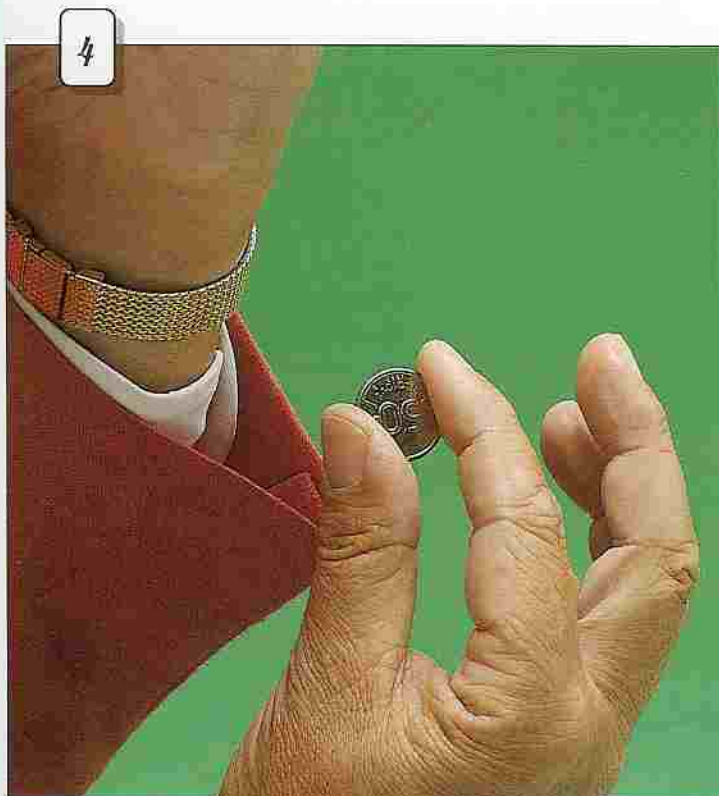


3

Soulevez le bras gauche pour amener le coude à hauteur du pouce et de l'index droits. Tiraillez quelques instants sur la manche à l'endroit du coude gauche... et la pièce réapparaît par magie (6)!



5



4



6

► OBSERVATIONS ◀

Ce tour, qui s'exécute en quelques secondes, est inexplicable et saisissant lorsqu'il est interprété correctement. Veillez à opérer sous les bons angles.

ENVOLÉE !

Ce classique de la magie rapprochée est une belle démonstration de présentation de tour, de détournement de l'attention du public et de synchronisation.

◀ EFFET ▶

Une pièce empruntée et identifiée par une marque est placée sous un verre retourné. La pièce disparaît, mais le verre également !

MATÉRIEL

- Un verre transparent
- Une feuille ou une serviette en papier
- Une petite étiquette adhésive
- Un stylo
- Une grosse pièce empruntée



1



2



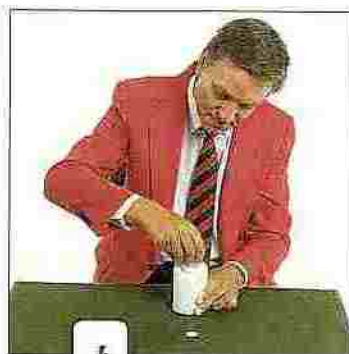
3

♣ PRÉSENTATION ♣

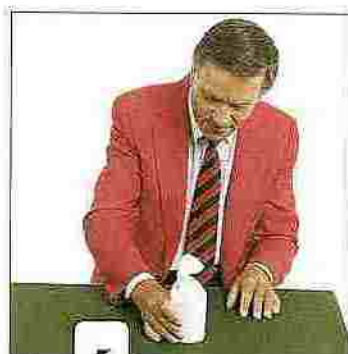
Asseyez-vous à une table et rentrez bien les jambes dessous. Empruntez une grosse pièce à un spectateur, donnez-lui l'étiquette, afin qu'il la colle sur la pièce (sur l'une des faces ou même sur la tranche, selon son choix), puis le stylo pour qu'il inscrive ses initiales sur l'étiquette. Cela étant fait (1), retournez le verre (2) et enveloppez-le dans le papier (3). Le papier doit envelopper le verre de manière assez lâche, afin de pouvoir glisser facilement, mais de façon suffisamment ferme pour garder la forme du verre (4).

Posez la pièce (marque apparente) sur la table, à 30 cm de vous. Posez le verre enveloppé dessus (5).

« La pièce que je vais placer sous le verre disparaîtra quand je prononcerai le mot magique "Va-t'en". Je n'aurai qu'à dire "Va-t'en" et la pièce disparaîtra. Oui, chaque fois que je dirai "Va-t'en", elle disparaîtra ! Dans un instant, je dirai "Va-t'en !", et elle s'en ira. »



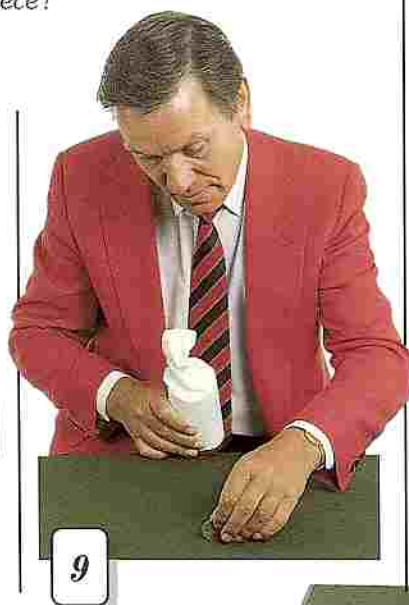
4



5



Tout en débitant votre boniment, *répétez au moins trois fois* les actions suivantes. Avec la main droite, soulevez à demi l'enveloppe de papier pour faire voir la pièce (6), puis rabaissez-la. Soulevez verre *et* enveloppe en les tenant fermement, et ramenez le bras vers vous pour déplacer le verre et son cache jusqu'au bord de la table, au-dessus de vos genoux (7). Avancez ensuite la main droite vers l'avant pour replacer le verre enveloppé sur la pièce (8). Le boniment doit accompagner tous ces mouvements : paroles et gestes ont ici pour seul but de focaliser l'attention du public *sur la pièce*. Fixez davantage encore cette attention en tournant la pièce à un moment donné (9). Il est important que les spectateurs se concentrent sur la pièce, *car c'est le verre que vous allez d'abord faire disparaître, et non la pièce!*



«Maintenant la pièce va disparaître! Va-t'en!»

Soulevez le verre enveloppé (10) et ramenez votre main droite en rasant la table, comme précédemment. Dès qu'elle arrive au-dessus de vos genoux (11), relâchez un peu votre emprise pour laisser tomber sans bruit le verre sur vos genoux (12); vous n'avez plus dans la main que l'enveloppe vide, qui a gardé la forme du verre. Le public, habitué à ce va-et-vient du verre enveloppé, et concentré sur la pièce, ne remarquera rien.



« Ça n'a pas marché ! Peut-être qu'en la retournant, ce sera mieux. Je vais essayer. »

Retournez la pièce (13) et posez l'enveloppe vide par-dessus (14). Les spectateurs n'ont aucune raison de penser que le verre n'y est plus.

« Bien ! Je suis prêt... Va-t'en ! »

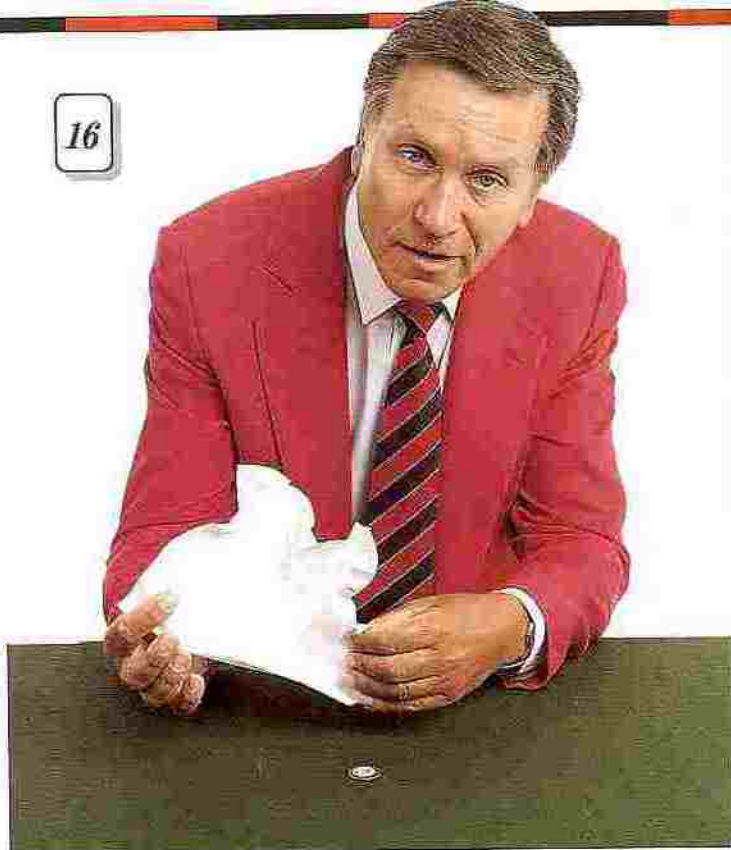


Soulevez à nouveau l'enveloppe (la pièce est toujours là !) (15), mais, cette fois, ne la ramenez pas vers vous. Contemplez la pièce avec un air consterné, puis, comme si vous compreniez soudain :

« Je suis désolé ! Je m'étais un peu embrouillé. Il s'agissait du tour où c'est le verre qui disparaît ! »



16



Dépliez le papier pour montrer que le verre est vraiment parti (16). Étonnement général ! Froissez le papier et jetez-le au milieu du public pour accroître le trouble. Profitez de la confusion pour porter la main gauche à vos genoux, saisir le verre, le remonter plaqué contre l'extérieur de la veste et le dissimuler serré sous l'aisselle (17). Tous ces gestes doivent être exécutés prestement. Une fois le verre bien en place, détendez-vous, car le public reporte son regard sur vous.

« Si vous observez attentivement, vous découvrirez l'endroit où se cache le verre. »

Quelqu'un finira par le voir et le montrera aux autres. Posez-le sur la table d'un geste souple (18).

« Après la disparition du verre, voici à présent... »

Ramenez la pièce vers vous avec votre main droite (19), puis escamotez-la selon la technique décrite pages 14-15 (20). Penchez-vous en avant, le poing droit fermé (21), puis ouvrez lentement la main (22)...

« ... la disparition de la pièce... qui s'est effectivement envolée ! »

17



20



21

► OBSERVATIONS ◀

C'est un tour où il y a beaucoup à apprendre. Toutes les séquences s'enchaînent cependant avec aisance et sont faciles à exécuter. Mais *seuls* l'entraînement et une pratique régulière vous permettront d'acquérir la dextérité indispensable. Répétez devant une glace, jusqu'à vous duper quasiment vous-même !

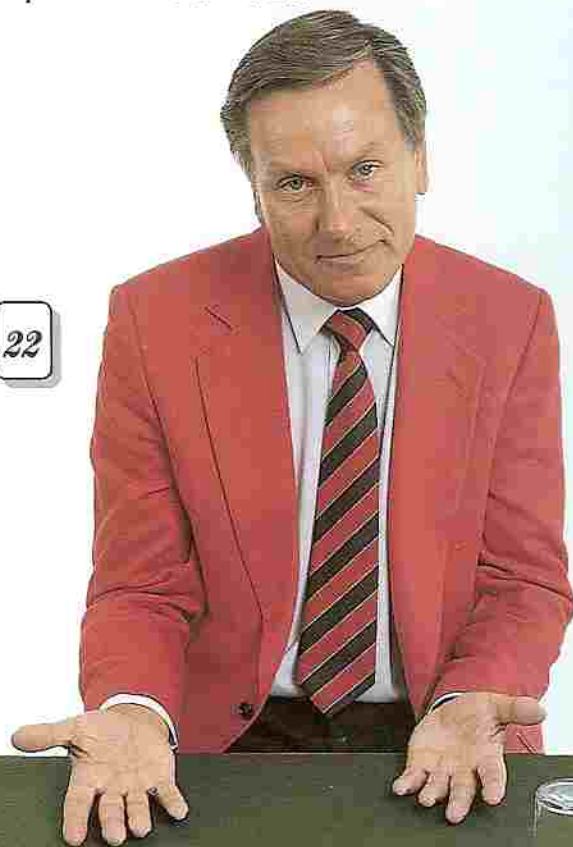


18



19

22



LE FLAMBEUR

Voici un bel exemple de tour classique et drôle à la fois. L'effet comique est dû aux réactions soupçonneuses de la personne qui, s'étant portée volontaire pour y participer, s'inquiète de la situation bizarre où elle s'est laissée entraîner.

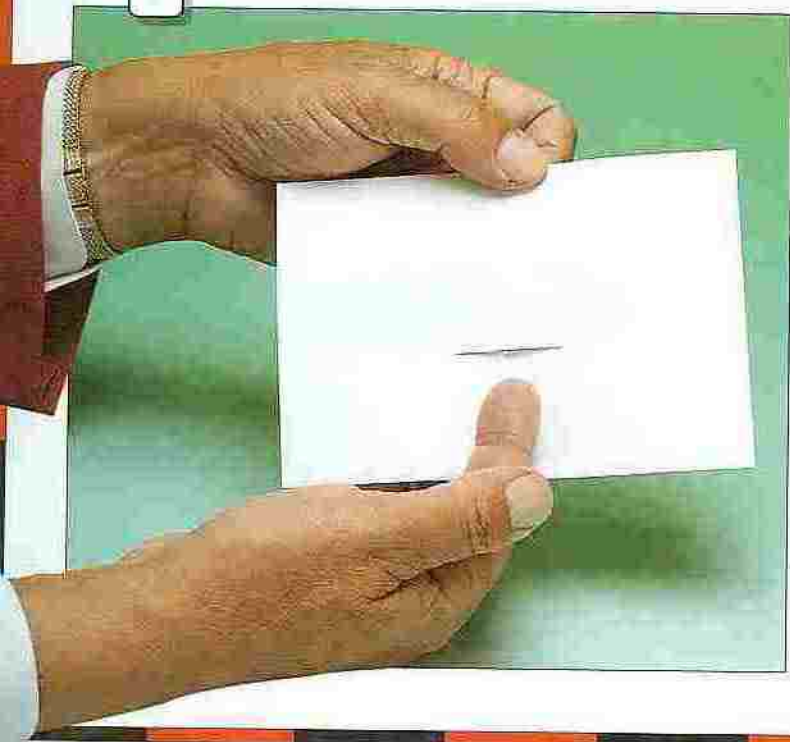
❖ EFFET ❖

Vous empruntez un gros billet de banque à un spectateur. Vous le placez dans une enveloppe, puis y mettez le feu! Tout est réduit en cendres! Ensuite, vous faites réapparaître le billet de façon amusante et le rendez au spectateur rassuré.

MATÉRIEL

Un billet de banque emprunté
Une enveloppe standard
Une boîte d'allumettes et un cendrier
Un paquet de cartes
Un crayon ou un style

1



◆ PRÉPARATION ◆

Découpez une fente de 4 cm dans l'enveloppe, côté adresse (1). Si l'on regarde côté rabat, la fente est cachée à la vue par le dos de l'enveloppe. Préparez le tour en plaçant enveloppe et crayon dans la poche intérieure de votre veste, boîte d'allumettes et paquet de cartes dans la poche gauche. Nommons Pierre la victime... pardon! le volontaire, qui prête le billet.

◀ PRÉSENTATION ▶

Dites à Pierre :

« Prêtez-moi un billet de banque, Pierre, et je vous montrerai un tour fantastique! »

Candide, il vous remet un billet. Avec un peu de chance, ce sera un gros billet; sinon, contentez-vous de la coupure qu'il vous tend et remerciez-le. Sortez le crayon de votre poche et tendez-le à Pierre.

« Pour le cas où vous auriez la chance de revoir votre billet, pourriez-vous, s'il vous plaît, y inscrire votre nom? »

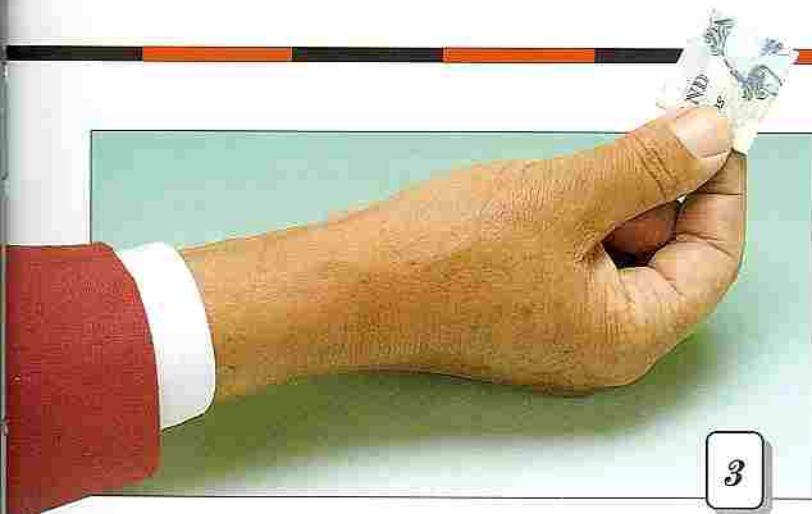
2



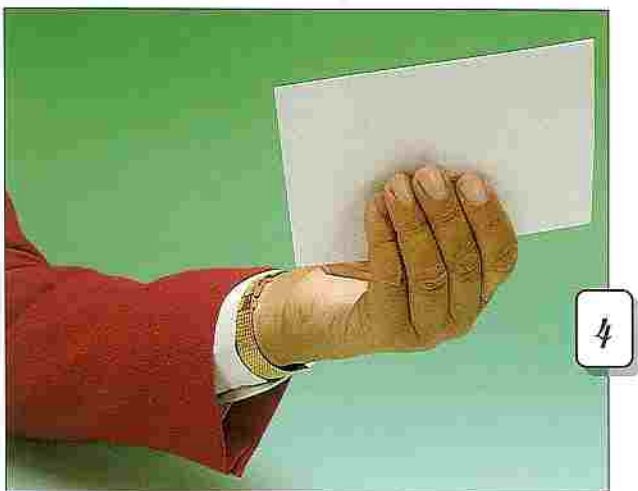
Pendant qu'il inscrit consciencieusement son nom sur le billet, sortez l'enveloppe de votre poche et posez-la sur la table, côté adresse dessous.

« Savez-vous que le papier-monnaie est pratiquement indestructible? Regardez. »

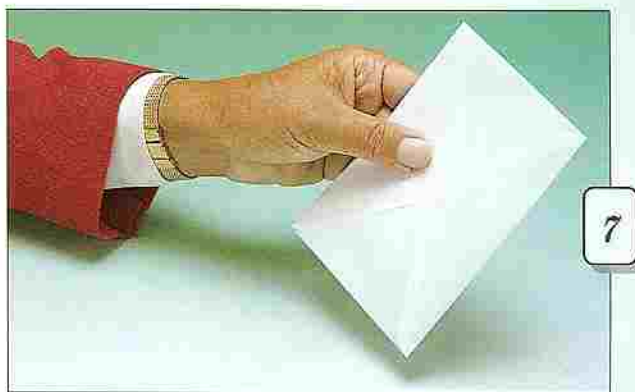
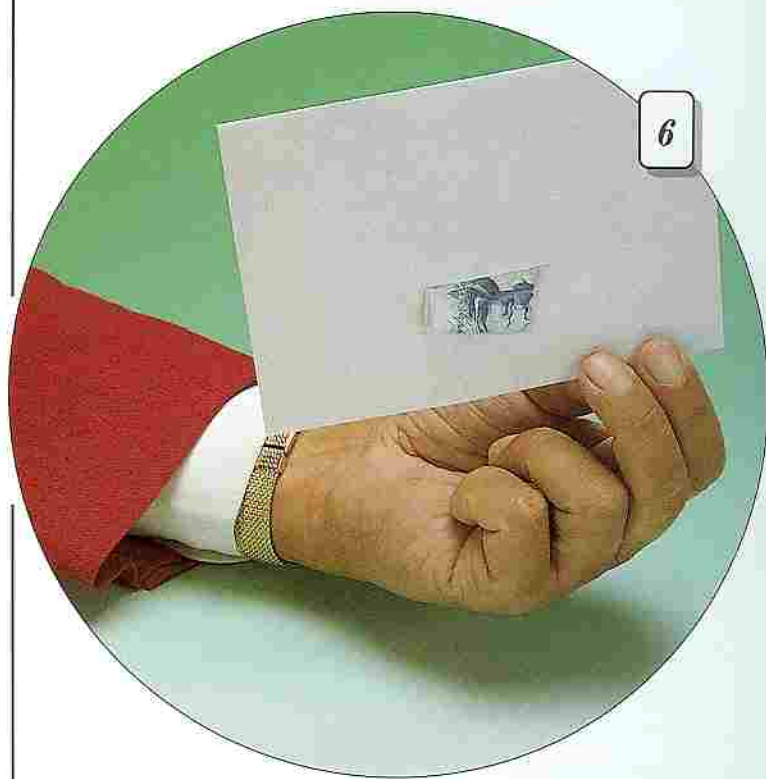
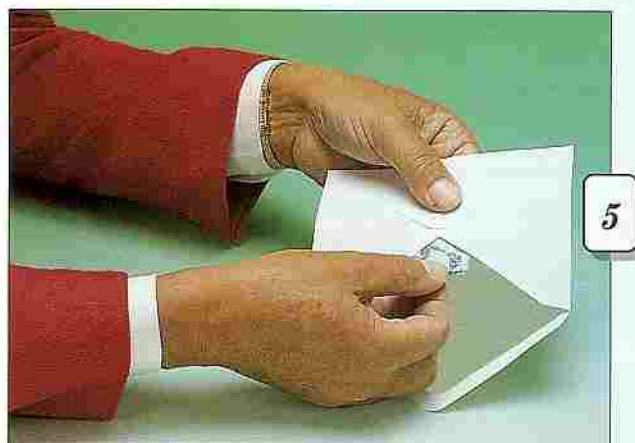
Reprenez-lui le billet signé (2) et pliez-le en deux trois fois de suite pour obtenir un petit carré d'environ



4 cm de côté (3). Posez le billet sur la table. Prenez l'enveloppe dans la main gauche, les doigts masquant la fente secrète (4). Ouvrez le rabat avec la main droite, prenez le billet, introduisez-le dans l'enveloppe (5); dans le même mouvement, faites légèrement ressortir à l'extérieur, à travers la fente (6), le côté le plus rigide du billet plié, que vont masquer vos doigts gauches. Pierre peut encore voir une partie du billet à l'intérieur de l'enveloppe.

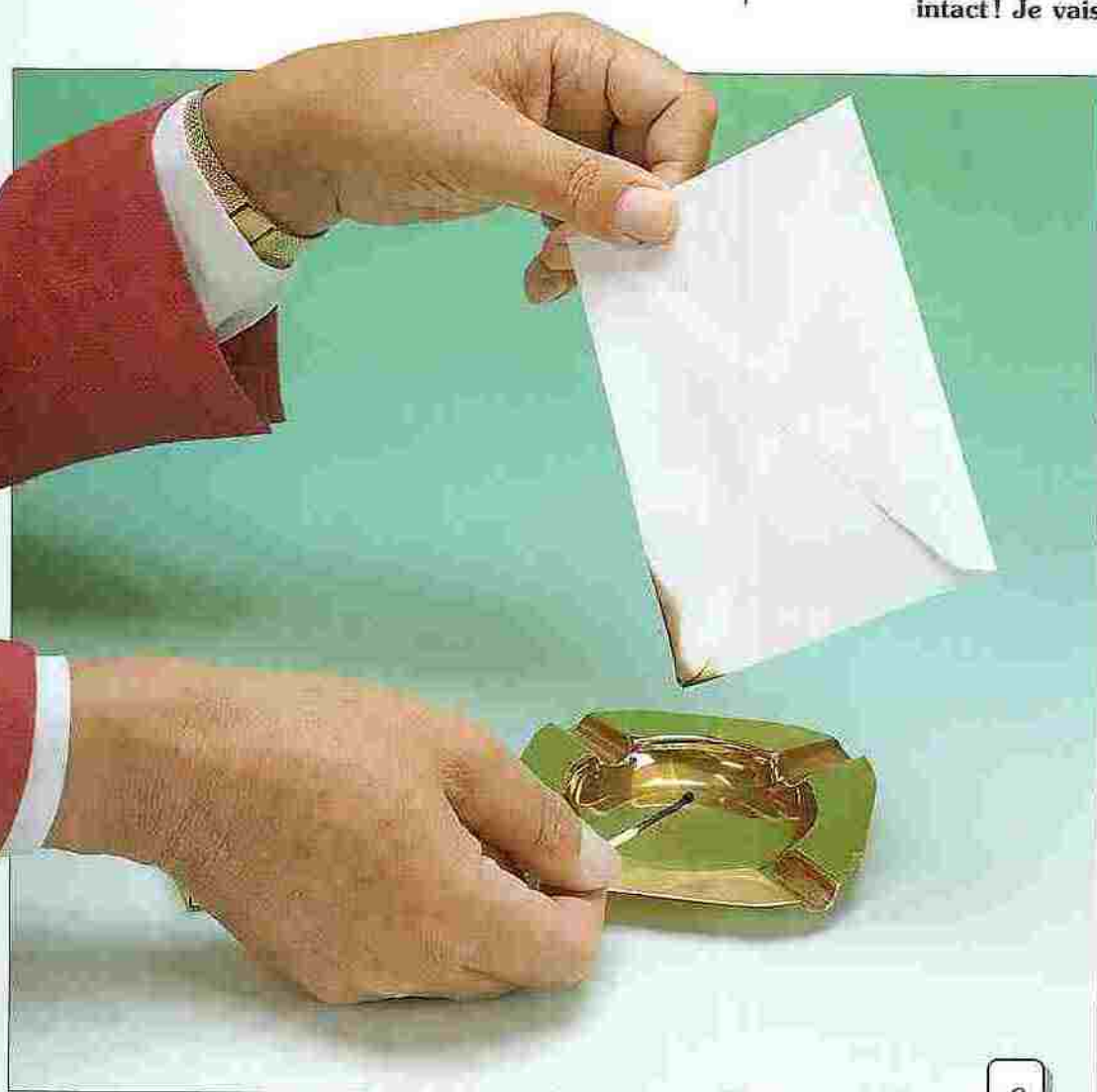


Relevez la main gauche pour porter le rabat gommé à votre bouche et l'humecter. Baissez ensuite la main pour que Pierre puisse apercevoir encore une fois son cher billet, puis scellez l'enveloppe (7). Prenez-la dans la main droite et posez-la sur la table; *simultanément*, les doigts de votre main gauche retirent le billet et plongent sans hésiter dans la poche gauche de votre veste. Prestement et discrètement, introduisez le billet plié au milieu du paquet de cartes... et sortez la boîte d'allumettes. Vos mains se



sont déplacées simultanément dans deux sens opposés, les actions sont naturelles et n'éveillent donc pas les soupçons. Exercez-vous jusqu'à ce que vous parveniez à synchroniser parfaitement les deux actions.

« Vous allez apprécier, Pierre! Je vais mettre le feu à votre billet! Surtout, pas d'inquiétude, j'ai déjà fait ce tour... mais il est vrai que c'était il y a bien longtemps! »



Tirez vers vous le cendrier qui se trouve déjà sur la table. Frottez une allumette, puis, en tenant l'enveloppe par l'un des coins, partie scellée vers le public, enflammez le coin diagonalement opposé (8). Laissez brûler la majeure partie de l'enveloppe, surtout l'en-

droit de la fente secrète, afin d'effacer toute trace du stratagème (9). Attention quand même à ne pas vous brûler les doigts! Laissez le reste de l'enveloppe se consumer dans le cendrier. Prenez alors un air triomphant et, tout souriant, annoncez à l'infortuné Pierre:

« Ce qui est stupéfiant, Pierre, c'est que votre billet de banque aura résisté à la chaleur et aux flammes, et qu'il sera parfaitement intact! Je vais vous montrer... »

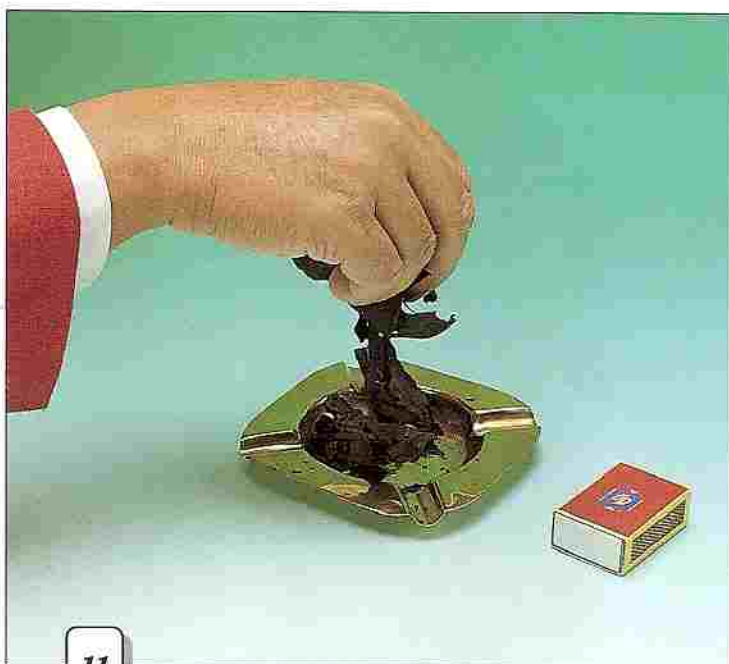
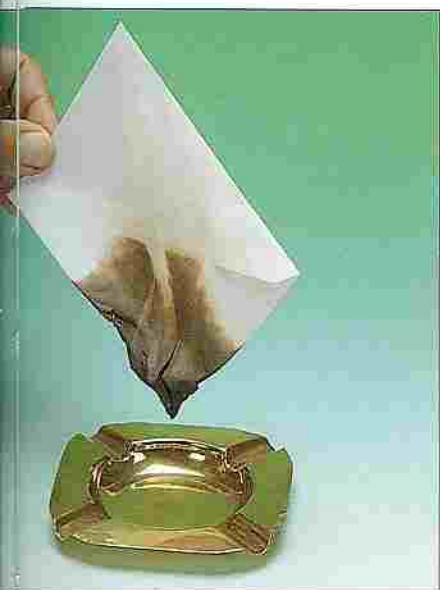


Mettez-vous alors à fouiller frénétiquement dans les cendres, à la recherche du billet (10). Votre assurance et votre sourire disparaissent progressivement pour laisser place à l'embarras et à la consternation la plus totale.

Vous semblez abasourdi. Vous fouillez à nouveau dans les cendres (11) : « **J'ai dû me tromper quelque part ; je ne comprends pas. Cela avait pourtant bien marché la dernière**

fois... » Puis, avec un air pitoyable, vous abandonnez la recherche du billet. « **Écoutez, Pierre, je suis vraiment désolé... Laissez-moi vous montrer un tour de cartes à la place !** »

Prenez le paquet de cartes dans votre poche et posez-le sur la table, face dessous, en veillant à ce que le billet plié intercalé dans le paquet reste invisible.



11

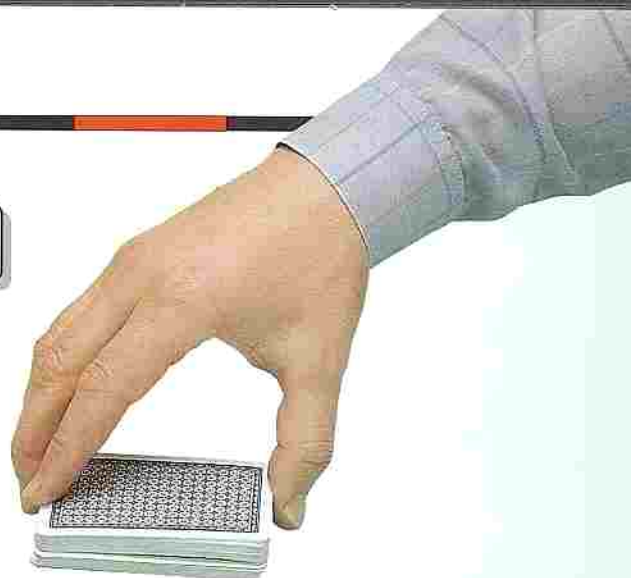
« **Voulez-vous, s'il vous plaît, couper les cartes vers le milieu du paquet ?** »

Pierre va soulever l'ensemble des cartes placées au-dessus du billet plié (12) et faire ainsi réapparaître inopinément son bien (13).

« **Ah ! je me souviens à présent comment je faisais ce tour ! Prenez le billet, Pierre, et vérifiez qu'il porte bien votre signature. Est-ce votre billet ? Celui que nous avons brûlé ?** »

Pierre poussera un soupir de soulagement en récupérant son billet (14)... et ce sera le moment où jamais de vous faire offrir un verre !

12



13



14





DEUXIÈME PARTIE

LES ÉPINGLES DE NOURRICE MAGIQUES

LA SÉPARATION D'ÉPINGLES	42
LE DÉSÉPINGLAGE MAGIQUE	43
L'ÉPINGLE BALADEUSE	44
LA CHUTE D'ÉPINGLES	46
L'ALLUMETTE ÉPINGLÉE	47

LA SÉPARATION D'ÉPINGLES

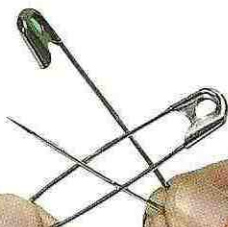
Les tours utilisant des objets de l'environnement quotidien intéressent toujours le public, puisque ces derniers lui sont familiers. Les épingles de nourrice permettent d'obtenir des effets vraiment spectaculaires.

♣ EFFET ♣

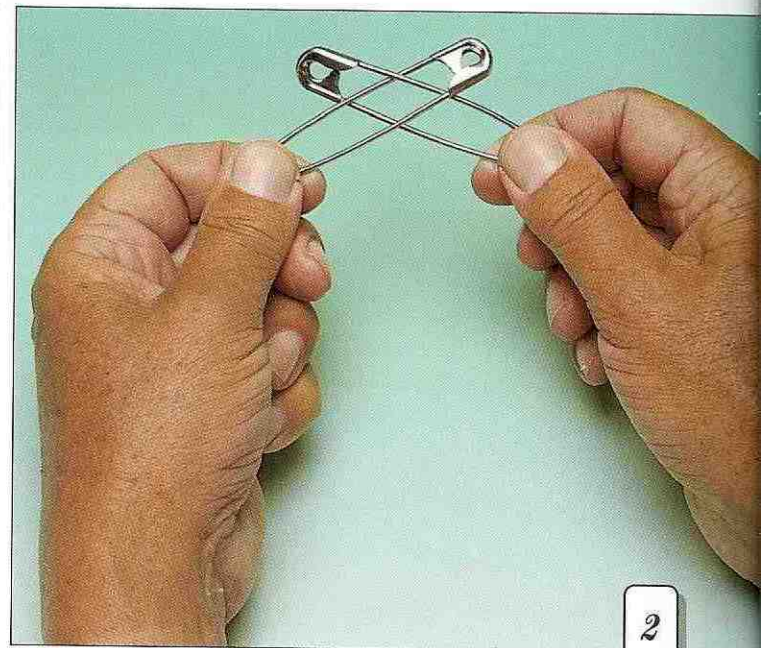
Deux épingles de nourrice ordinaires sont accrochées l'une à l'autre. Vous en saisissez une dans chaque main et vous tirez dans des sens opposés. Elles se séparent magiquement, sans avoir été ouvertes !

MATÉRIEL

Deux épingles de nourrice ordinaires, de préférence assez grandes – le tour n'en sera que plus spectaculaire



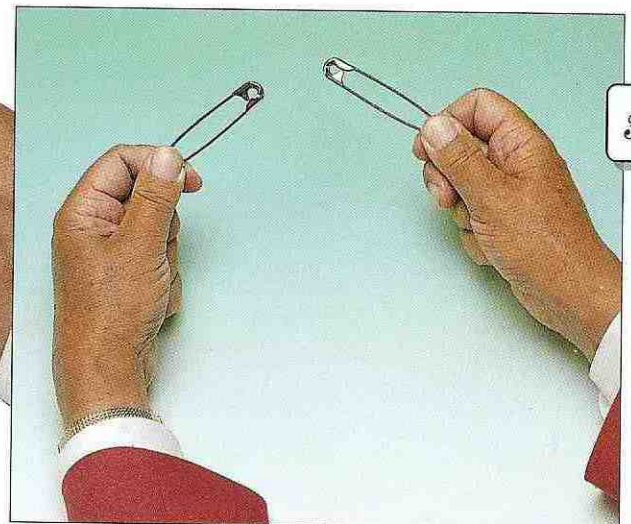
1



2

◆ PRÉSENTATION ◆

Le tour se fera « tout seul », à condition d'assembler et de tenir les épingles exactement comme indiqué (1). Respectez, en particulier, les positions respectives des deux tiges (la fixe et la mobile) de chaque épingle (2). Après avoir bien vérifié les positions, écartez d'un seul coup les mains. Les épingles se sépareront d'elles-mêmes (3). Exercez-vous jusqu'à parvenir à les séparer facilement. C'est simplement un tour de main à assimiler.



3

LE DÉSÉPINGLAGE MAGIQUE

Cet autre joli tour semble impossible à première vue, et pourtant le résultat est là !

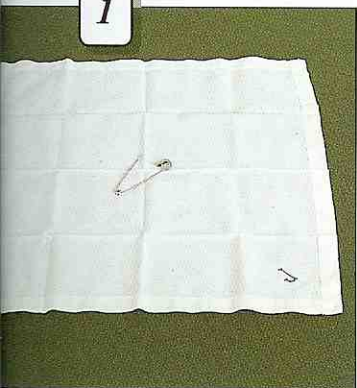
► EFFET ◀

Vous piquez une épingle de nourrice dans un mouchoir, puis la retirez sans l'ouvrir !

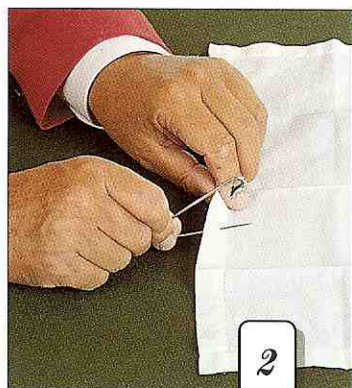
MATÉRIEL

Une épingle de nourrice assez grande
Un mouchoir en tissu, emprunté de préférence

1



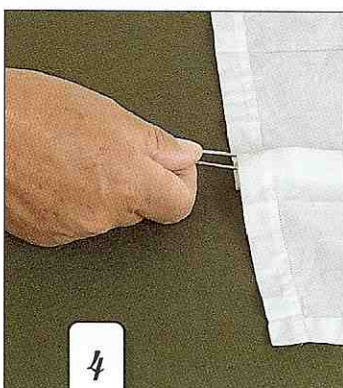
2



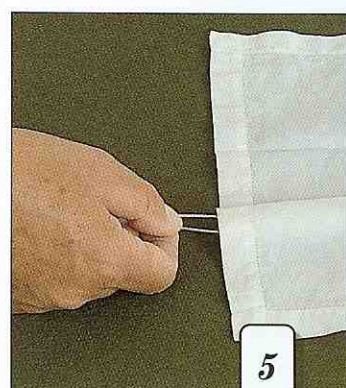
3



4



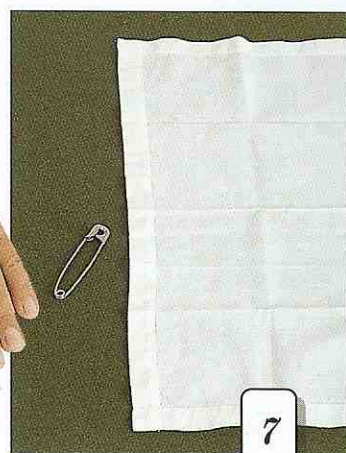
5



6



7



◀ PRÉSENTATION ►

Suivez les instructions, et le tour se fera tout seul ! Étendez le mouchoir sur la table (1). Épinglez l'un de ses bords (2). Retournez l'épingle sur la gauche *trois fois de suite*, et le mouchoir s'enroulera également (3, 4, 5). Appuyez fermement de la main gauche sur le mouchoir pour bien le maintenir en place. Saisissez entre le pouce et l'index droits l'épingle par le bout qui dépasse, puis *tirez d'un coup sec*. L'épingle se détache, et pourtant elle est toujours fermée (6) ! Rendez le mouchoir resté intact (7) au spectateur stupéfait.

L'ÉPINGLE BALADEUSE

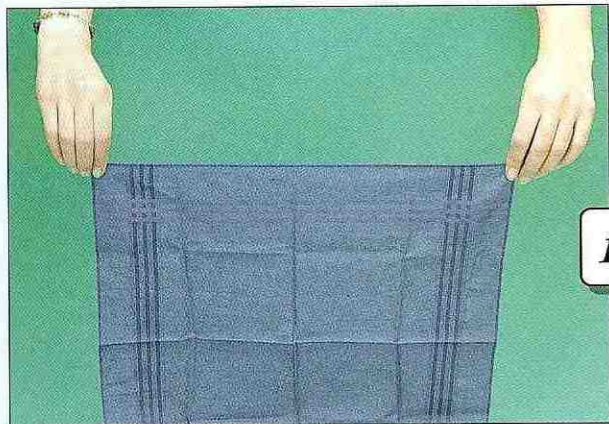
Voici un tour bien éprouvant pour les nerfs !

♣ EFFET ♣

Un spectateur tient son mouchoir devant lui. Vous piquez une épingle dans un coin de l'ourlet. Vous tirez l'épingle d'un coup sec, et elle se retrouve à l'autre coin, toujours fixée ! On entend un bruit de déchirure, et pourtant le mouchoir est intact.

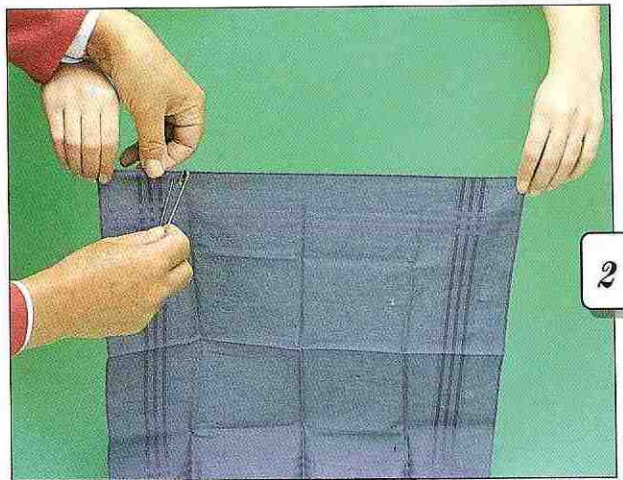
MATÉRIEL

Une grande épingle de nourrice
Un mouchoir en tissu, emprunté
de préférence



◆ PRÉSENTATION ◆

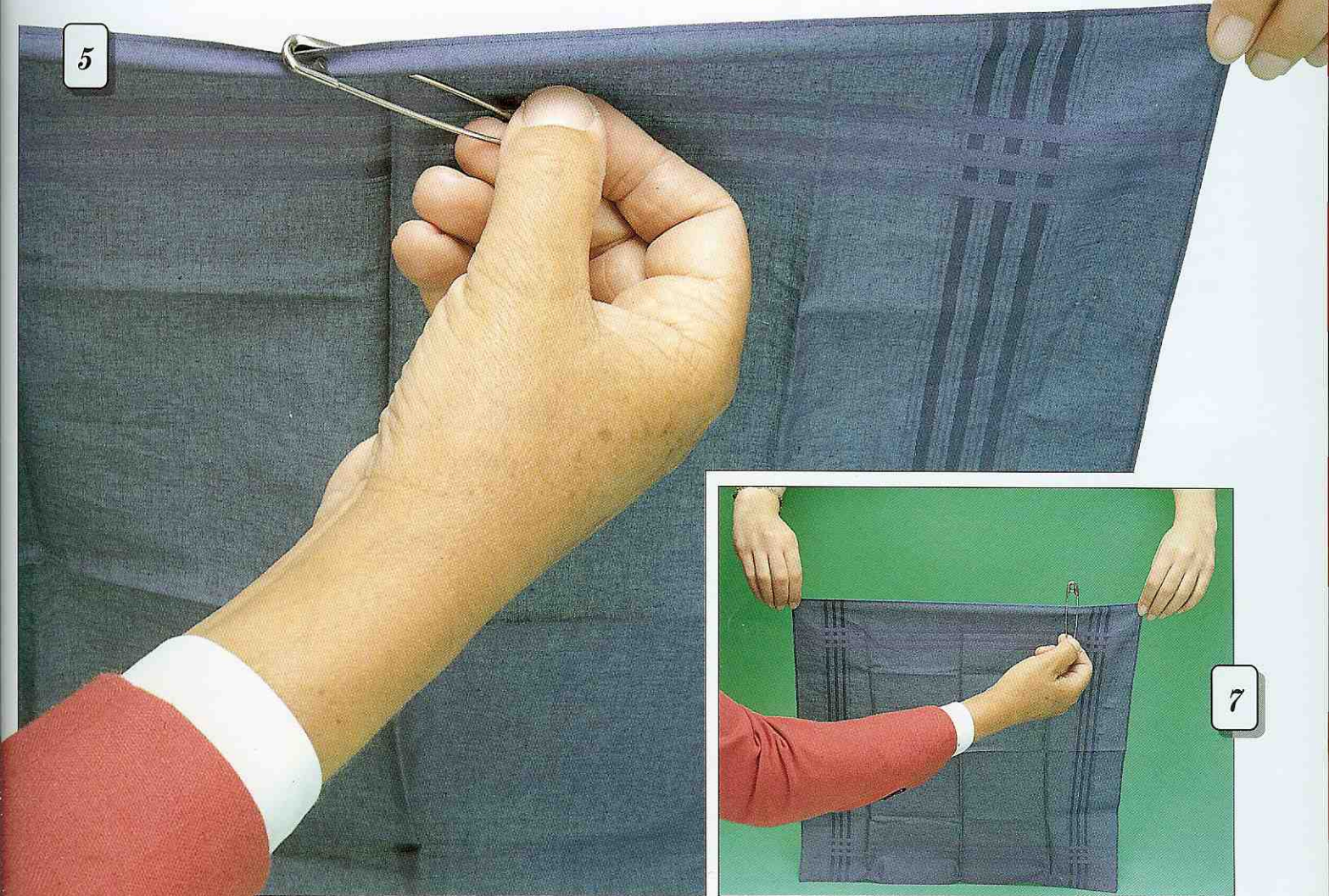
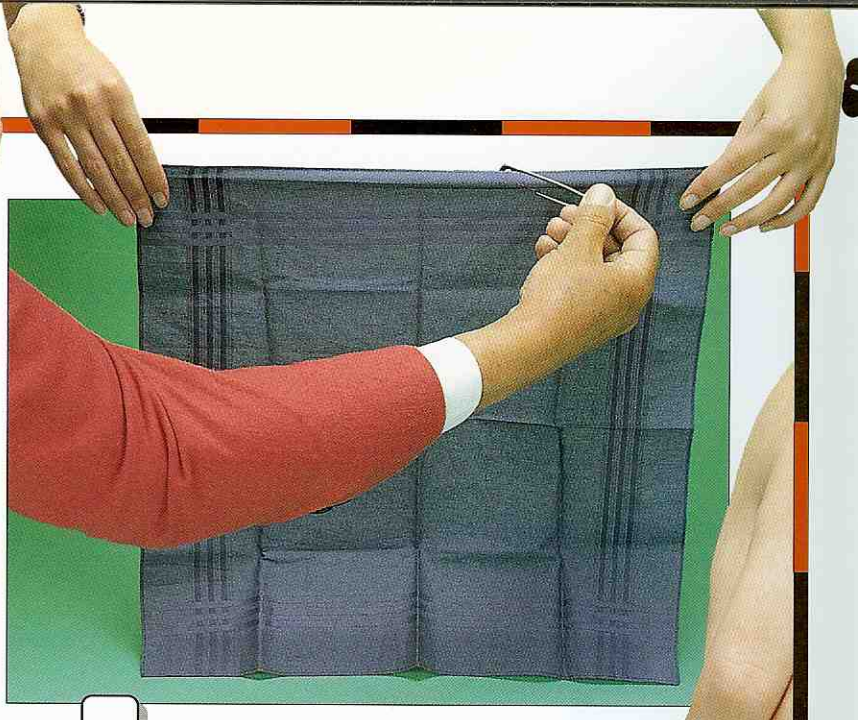
Le spectateur doit tenir le mouchoir bien tendu, comme sur la photo (1). Piquez l'épingle de nourrice dans l'ourlet, au point indiqué (2). Le côté fixe du fermoir doit être à *votre gauche* (3) : c'est très important. Saisissez fermement le bout de l'épingle (4) et tirez-la d'un coup sec vers la *droite* (5), sur environ 20 cm (6), puis appuyez. L'épingle est toujours atta-



chée, mais elle se trouve maintenant à l'autre coin du mouchoir. Malgré le bruit de déchirure, le mouchoir est intact (7).

Pour comprendre le tour, je vous conseille de vous entraîner avec l'un de vos mouchoirs. C'est simplement un coup à prendre. La photo (5) montre ce qui se produit lorsque vous tirez l'épingle vers la droite : la tige de l'épingle se dégage légèrement du fermoir, et la pointe peut ainsi glisser le long du tissu sans l'endommager. A la fin du « trajet », vous devez appuyer pour refaire pénétrer l'épingle dans le mouchoir, et parfaire ainsi l'illusion.





LA CHUTE D'ÉPINGLES

Presque tout le monde se laisse prendre à ce tour de passe-passe basé sur une illusion d'optique.

♣ EFFET ♣

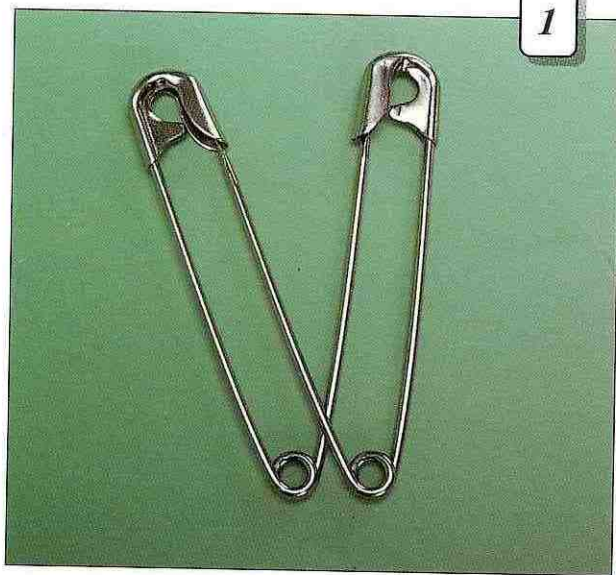
Présentez deux épingles *fermées*. Laissez-les tomber sur une table. Elles s'ouvrent toutes deux comme par magie !

MATÉRIEL

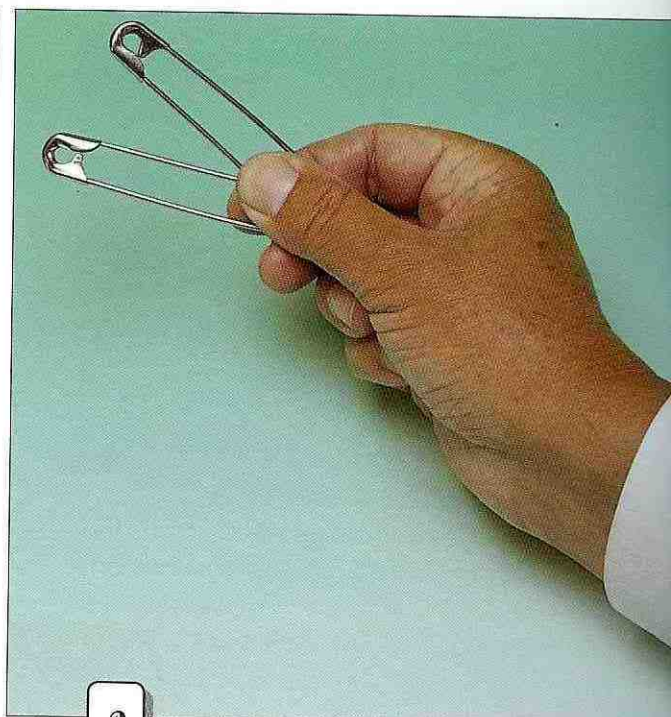
Deux épingles de nourrice identiques

← PRÉPARATION →

Les épingles ne sont à *aucun moment* fermées ! Regardez bien la photo (1) : la tige mobile de l'une est insérée dans le fermoir de l'autre, et vice versa. Si vous tenez les épingles en masquant les boucles avec votre pouce (2), on a l'impression que vous tenez deux épingles fermées ! L'illusion est parfaite.



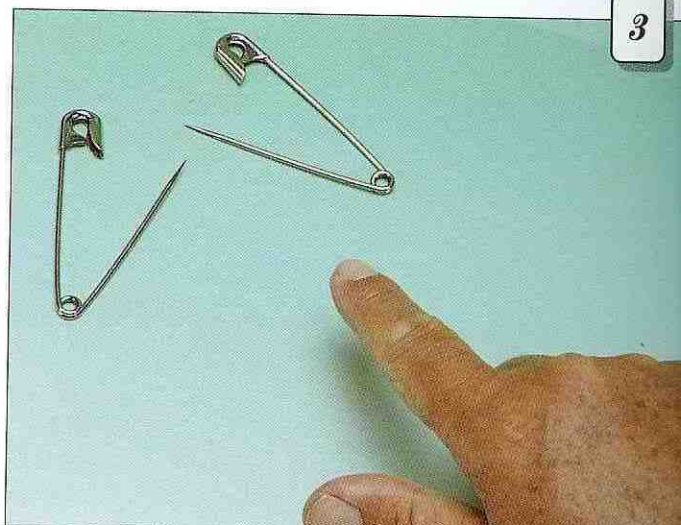
1



2

➤ PRÉSENTATION ←

Présentez les deux épingles au public comme indiqué (2) et précisez qu'elles sont solidement assemblées. Tenez-les à 30 cm environ au-dessus du centre de la table. Laissez-les tomber. Elles se retrouveront, de façon naturelle, en position ouverte sur la table (3). Refermez-les et confiez-les aux spectateurs, en les mettant au défi de renouveler votre exploit !



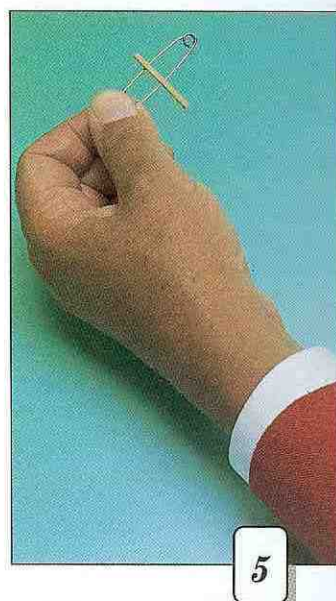
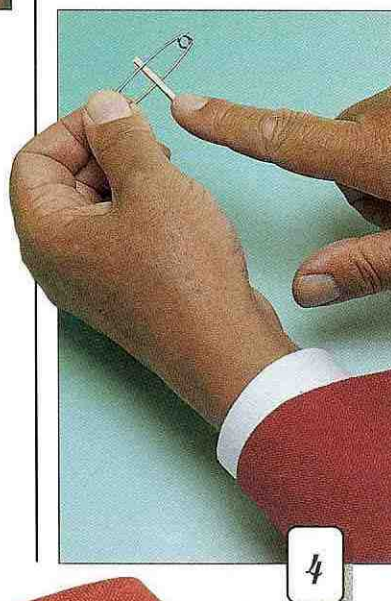
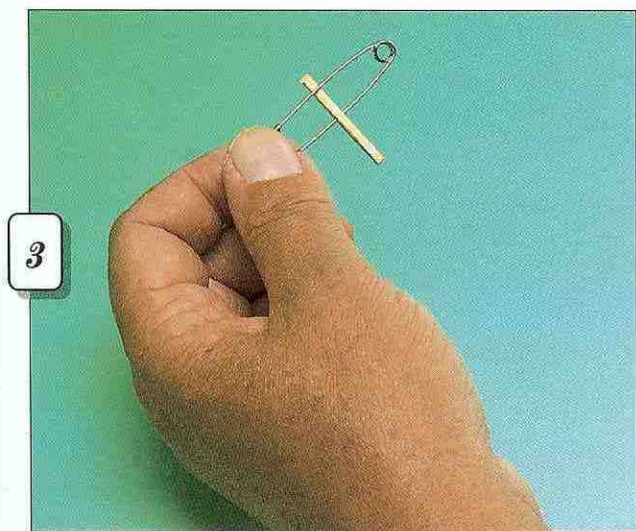
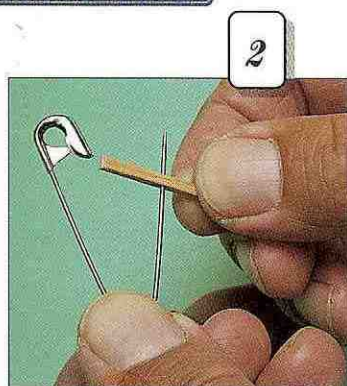
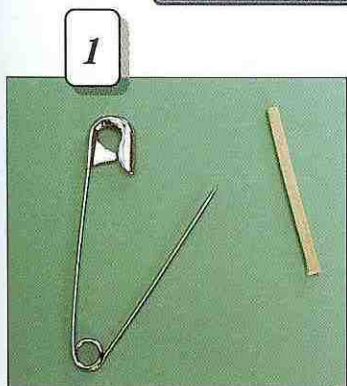
3

L'ALLUMETTE ÉPINGLÉE

Ce tour est, en fait, une illusion d'optique, qui trompera les spectateurs les plus méfiants.

◆ EFFET ◆

Une allumette pénètre dans les deux tiges d'une épingle de nourrice.



➤ PRÉPARATION ◀

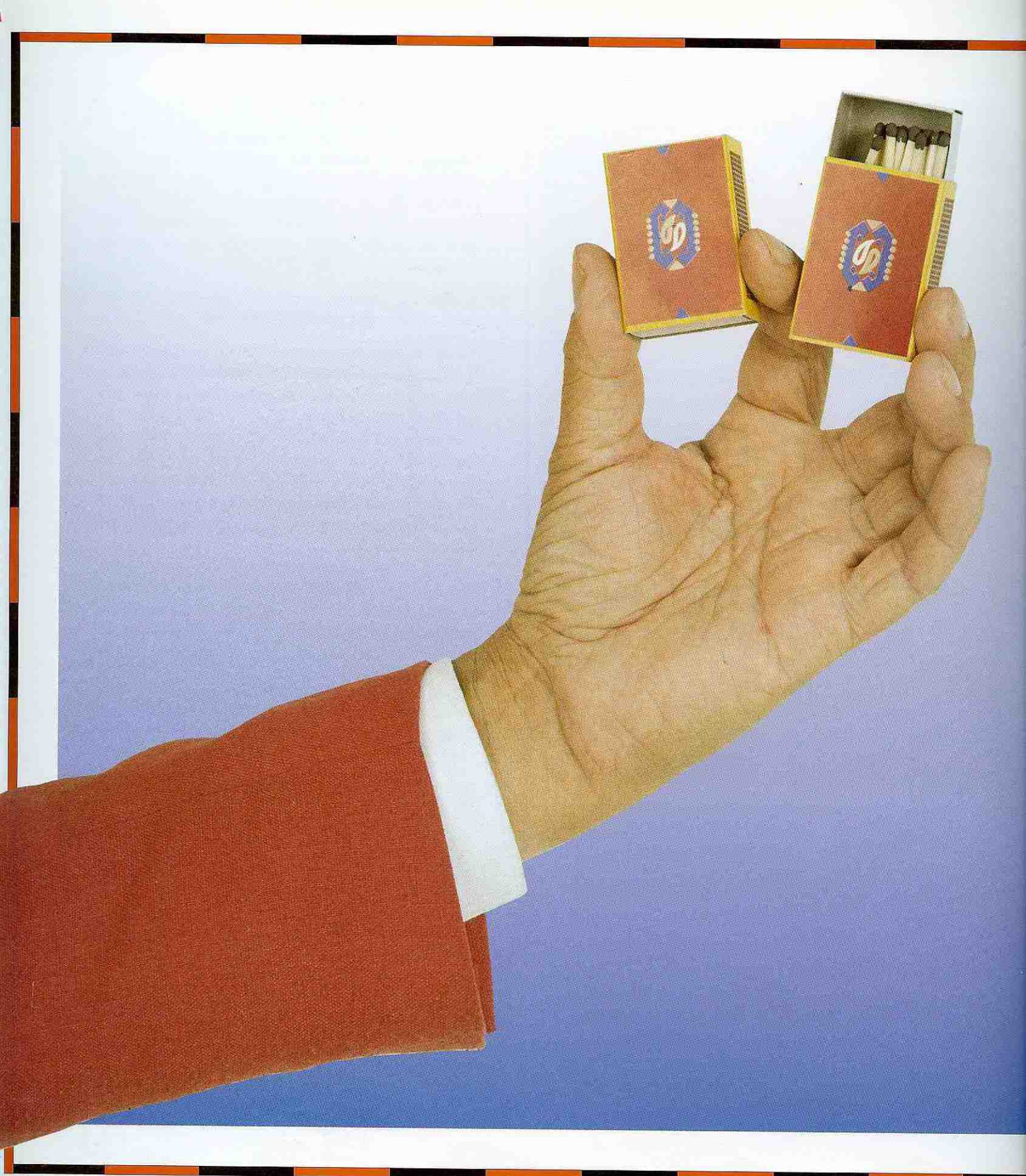
Coupez la tête de l'allumette pour que les deux bouts paraissent identiques (1). Embrochez ensuite soigneusement l'allumette (bien en son milieu) sur l'épingle (2). Si l'allumette se fend, recommencez avec une autre. Faites aller et venir l'allumette jusqu'à ce qu'elle pivote facilement sur la tige de l'épingle.

◀ PRÉSENTATION ➤

Tenez l'épingle entre le pouce et l'index gauches (3). Vérifiez que l'allumette est embrochée sur la tige la plus proche de vous et se trouve placée sous celle qui est la plus éloignée.

Pour créer l'illusion que l'allumette traverse la tige fixe de l'épingle, donnez un petit coup sec sur l'extrémité la plus proche (4). L'extrémité éloignée (B) paraîtra pénétrer dans la tige sous laquelle se trouvait l'allumette. Celle-ci se retrouve maintenant sur cette tige (5)!

Voici ce qui s'est passé : quand le coup est assez sec, il fait rebondir l'allumette, qui pivote alors dans le sens opposé. C'est l'extrémité A qui se trouve maintenant sur la tige, non la B ! L'allumette a fait un tour complet sur elle-même, mais trop rapidement cependant pour que le mouvement ait pu être saisi par l'œil.



TROISIÈME PARTIE

LA BOITE D'ALLUMETTES MAGIQUE

UN BRUIT QUI REND FOU 50
LA BOITE ACROBATIQUE 54
LES FEUX FOLLETS 60

UN BRUIT QUI REND FOU

Les tours de magie utilisant le bruit sont très rares. En voici un fort intéressant et très subtil.

♣ EFFET ♣

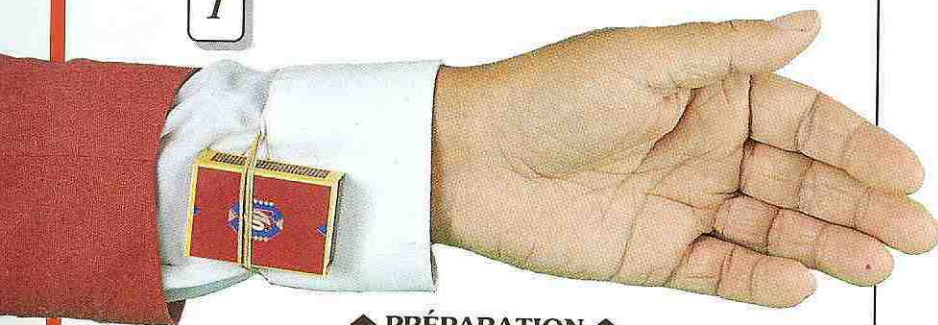
Présentez trois boîtes d'allumettes vides. Placez dans l'une d'elles une pièce empruntée, puis demandez à son propriétaire de bien repérer la boîte contenant la pièce. Mélangez les boîtes lentement et au vu de tous. La personne ne pourra jamais reconnaître la bonne boîte ! La pièce disparaît... et vous la sortez de votre poche !

MATÉRIEL

Quatre boîtes d'allumettes vides

Deux pièces (dont une empruntée)
Un élastique
De petites étiquettes adhésives
Un stylo

1



◆ PRÉPARATION ◆

Placez votre pièce dans l'une des boîtes, que vous fixez sous votre poignet gauche grâce à l'élastique. Elle doit rester cachée sous la manche de votre veste (1). Quand vous agitez la main gauche, vous entendez tinter la pièce. Mettez les trois boîtes vides, les étiquettes et le stylo dans la poche droite de votre veste. Vous voilà prêt.

► PRÉSENTATION ◀

Commencez par solliciter la contribution d'une spectatrice, que nous nommerons Louise.

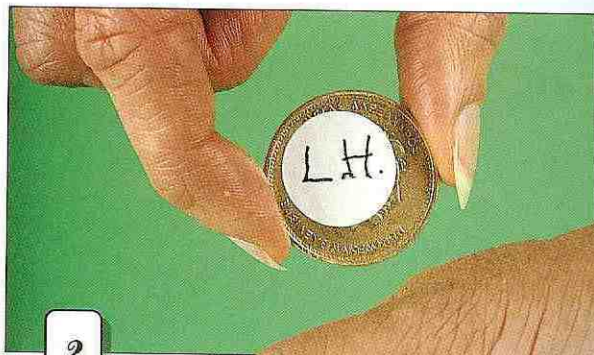
« Prêtez-moi une pièce, Louise, et je vous montrerai un célèbre tour de cirque. »

Louise vous prête une pièce. Sortez le stylo, les étiquettes et l'une des boîtes vides. Faites-lui étiqueter et marquer la pièce comme dans les tours précédents (2). Retirez le tiroir de la boîte pour montrer qu'il est vide. Placez la pièce marquée dans le tiroir et refermez la boîte (3). Vous allez maintenant retirer discrètement la pièce de la boîte.

Tenez la boîte côté ouvrant tourné vers le bas, faites tinter la pièce (4), puis exercez une légère pression sur les côtés (5) : la pièce glissera dans votre paume (6). Placez la boîte sur la table, en gardant la pièce empalmée dans la main droite. Entraînez-vous pour que le mouvement paraisse naturel : vous devez donner l'impression d'avoir simplement fait du bruit avec la boîte avant de la poser sur la table.

Mettez à présent la main dans votre poche, laissez-y tomber la pièce et sortez les deux autres boîtes d'allumettes. Faites constater qu'elles sont vides, puis disposez-les sur la table, à droite de la première (7).

2



3





4



7

« Dans celle-ci, à gauche, se trouve la pièce... »

Reposez-la sur la table. Prenez avec la main droite la boîte du milieu et secouez-la.

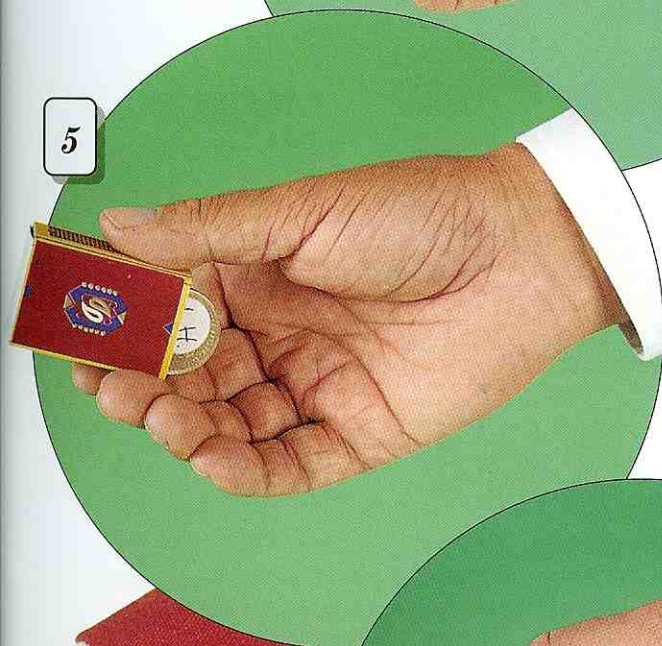
« Cette autre, ici, est vide. »

Reposez-la. Prenez la dernière boîte, toujours avec votre main droite ; secouez-la, puis reposez-la.

« La dernière, ici, est vide également. A présent, surveillez attentivement ce que je vais faire. Essayez de ne pas perdre de vue votre boîte pendant que je les mélange toutes les trois. »

Mélangez alors les boîtes lentement et au vu de tous. Louise, à ce stade, n'aura pas de difficulté à suivre des yeux la boîte qui, du moins le croit-elle, contient sa pièce.

« Maintenant, Louise, désignez-moi la boîte qui contient la pièce. » Louise la désigne (8).



5

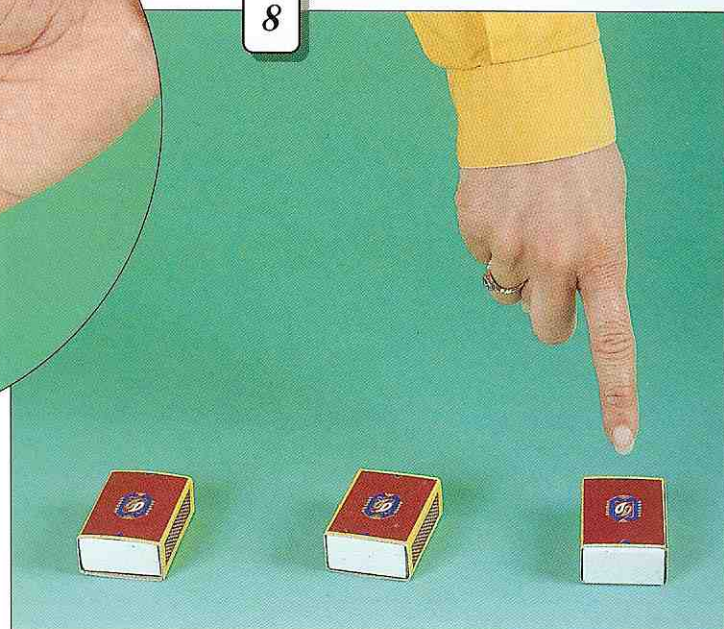


6

« Nous avons trois boîtes d'allumettes. »

Prenez celle de gauche avec la main gauche et secouez-la deux ou trois fois. On entend distinctement le bruit de la pièce à l'intérieur. En réalité, le bruit provient de la boîte fixée à votre poignet !

8



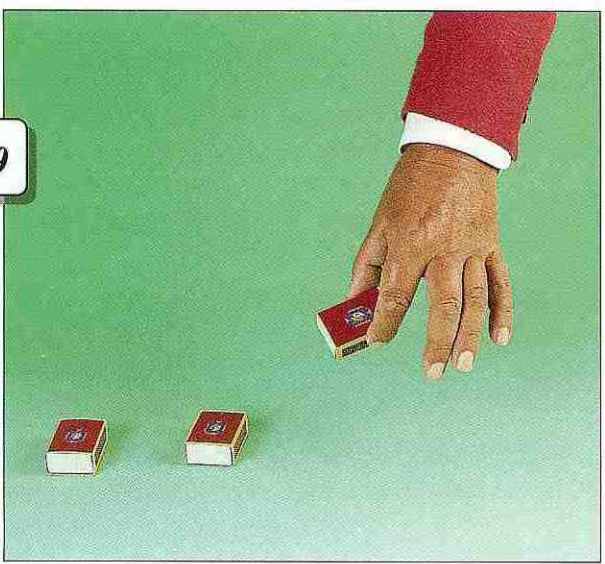
Laissez Louise gagner la première manche ! Prenez de la main *gauche* la boîte désignée ; secouez-la (9). Elle fait du bruit. Louise ne s'est apparemment pas trompée. Mélangez à nouveau les boîtes. Demandez à Louise de désigner une nouvelle fois la boîte contenant la pièce (10). Dites toujours « désignez » et non « choisissez », afin d'éviter que Louise ne saisisse la boîte choisie. Prenez, de la main *droite* cette fois, la boîte désignée, et secouez-la (11). Elle ne fera pas de bruit. Prenez de la main *gauche* une autre boîte et secouez-la (12).

« Non, Louise ! Je vous ai eue, cette fois. Elle est ici. »

11



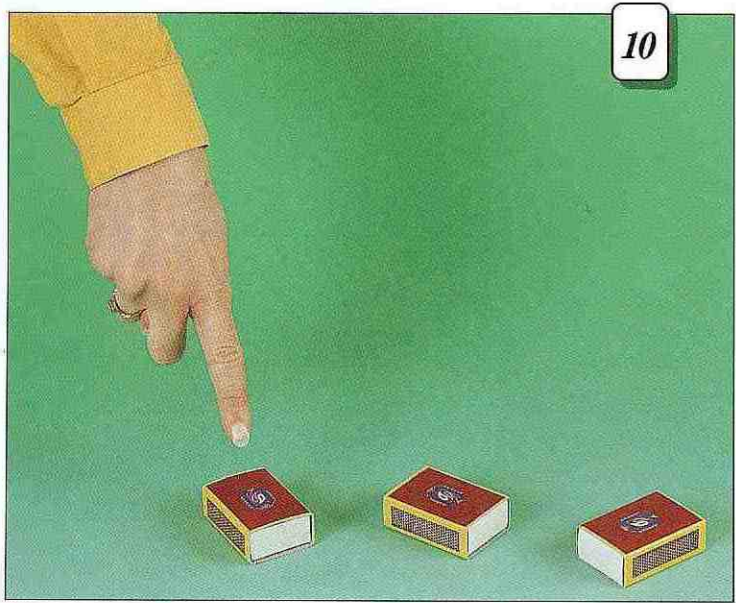
9



Placez entre les deux autres la boîte censée contenir la pièce et mélangez-les une nouvelle fois. Louise désigne une boîte de nouveau. Prouvez-lui qu'elle se trompe encore, en secouant de la main *droite* la boîte qu'elle a désignée, et de la *gauche* l'une des autres boîtes ! Elle doit sans doute commencer à douter de son acuité visuelle...

Tourmentez un peu plus cette pauvre Louise ! Mettez un peu à l'écart la boîte qui, croit-elle, contient la pièce ; secouez-la avec la main *gauche*, afin qu'elle entende le bruit. Ouvrez vos deux mains pour montrer qu'elles sont vides et dites :

10



12



13



« **Maintenant, Louise, je vais tenter l'impossible. Je vais faire complètement disparaître votre pièce! Regardez!** »

Faites quelques passes mystérieuses au-dessus de la boîte, puis comptez :

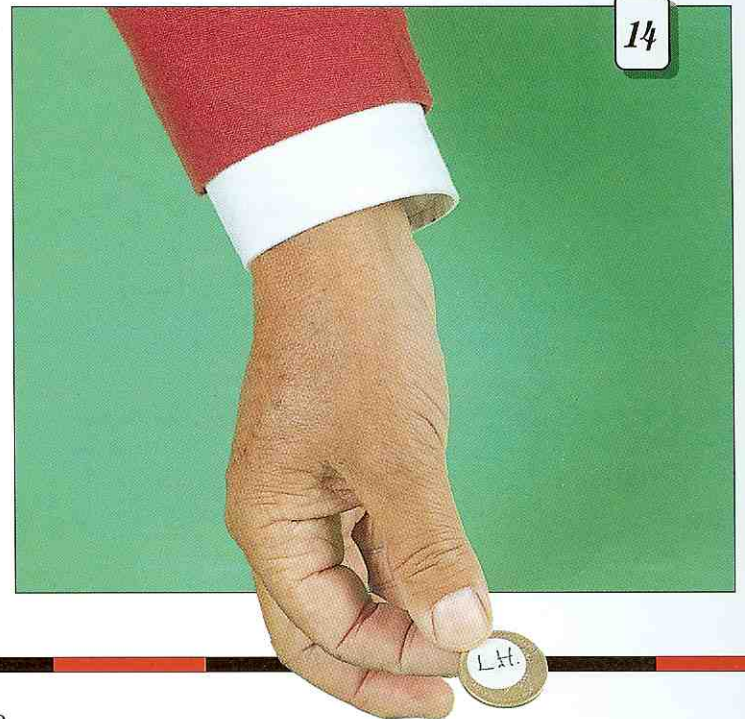
« **Un... Deux... Trois! Je vais maintenant ouvrir la boîte.** »

Ouvrez la boîte et faites constater que la pièce a disparu (13). Louise se précipitera alors sur les deux autres à la recherche de sa pièce, mais en vain. Terminez le tour en beauté en exhibant triomphalement la pièce marquée que vous sortez de votre poche (14).

◀ OBSERVATIONS ▶

Je réussis parfois à glisser secrètement la pièce *dans la propre poche du prêteur!* C'est plus facile lors du mélange des boîtes, car l'attention est alors polarisée sur elles. Le tour devient un véritable petit prodige si vous annoncez que vous ferez passer la pièce de la boîte dans la poche du prêteur! Et, finalement, c'est au prêteur lui-même que vous demanderez de « produire » sa pièce marquée! L'effet est stupéfiant! Essayez si vous êtes sûr de vous.

14



LA BOITE ACROBATIQUE

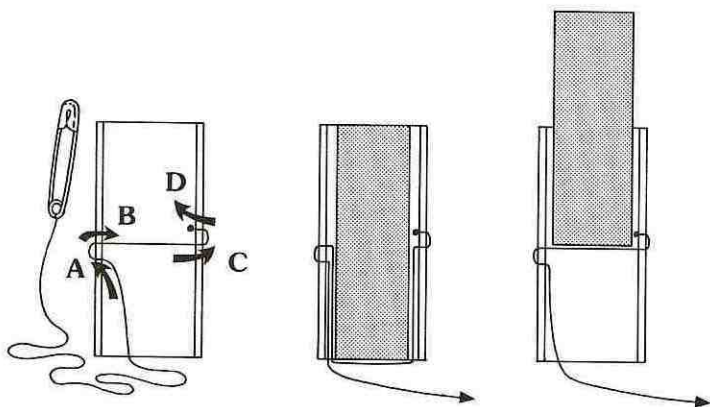
Je vous révèle ici, non sans fierté, mon tour mascotte, mon préféré depuis trente-cinq ans. Il faudra bien vous entraîner pour être en mesure de l'exécuter à la perfection. Qu'il faille utiliser un fil secret ne doit pas vous déconcerter : si le tour est bien interprété, personne ne se doutera de rien.

♣ EFFET ♣

Une boîte d'allumettes placée sur le dos de votre main prend soudain vie et se livre à d'incroyables acrobaties. Elle se dresse, sort son tiroir, descend sur votre poignet, pivote, se dresse sur le côté. Pour finir, elle fait une culbute, se dresse et s'ouvre toute seule ! Expliquez que ces exploits sont rendus possibles par l'utilisation d'un cheveu invisible : feignez d'en arracher un sur la tête d'un spectateur et de l'attacher à la boîte par un crochet également invisible. Lorsque vous « tirez » le cheveu imaginaire, le tiroir s'ouvre !

MATÉRIEL

Une boîte d'allumettes
Du fil de pêche en nylon ou du fil de couture invisible
Une petite épingle de nourrice
Une aiguille



► PRÉPARATION ◀

Vous devez truquer la boîte d'allumettes. (Pour les photos, j'ai utilisé du fil noir, afin de rendre plus visible le mécanisme des tours. Face au public, il faudra bien sûr utiliser du fil de pêche transparent.) Vérifiez d'abord que le tiroir de la boîte coulisse bien et ne coince pas. Enfilez environ 50 cm de fil de pêche en nylon dans l'aiguille, puis enfilez le fil à travers la boîte en suivant le schéma. Retirez d'abord le tiroir. Puis, de l'intérieur, poussez l'aiguille à travers le milieu de la paroi latérale de l'étui et faites-la ressortir à l'extérieur (A). Tirez l'aiguille, repiquez-la 5 mm plus haut en traversant la boîte de part en part (B), puis faites-la ressortir au milieu de la paroi opposée (C).

De l'extérieur, piquez de nouveau l'aiguille 5 mm plus haut (D) ; cette fois, ne la piquez pas de part en part, mais faites-la ressortir de l'étui par le haut. Retirez l'aiguille et faites trois ou quatre nœuds l'un sur l'autre, au bout du fil, afin d'empêcher le fil de se désenfiler par les trous percés dans l'étui de la boîte d'allumettes.

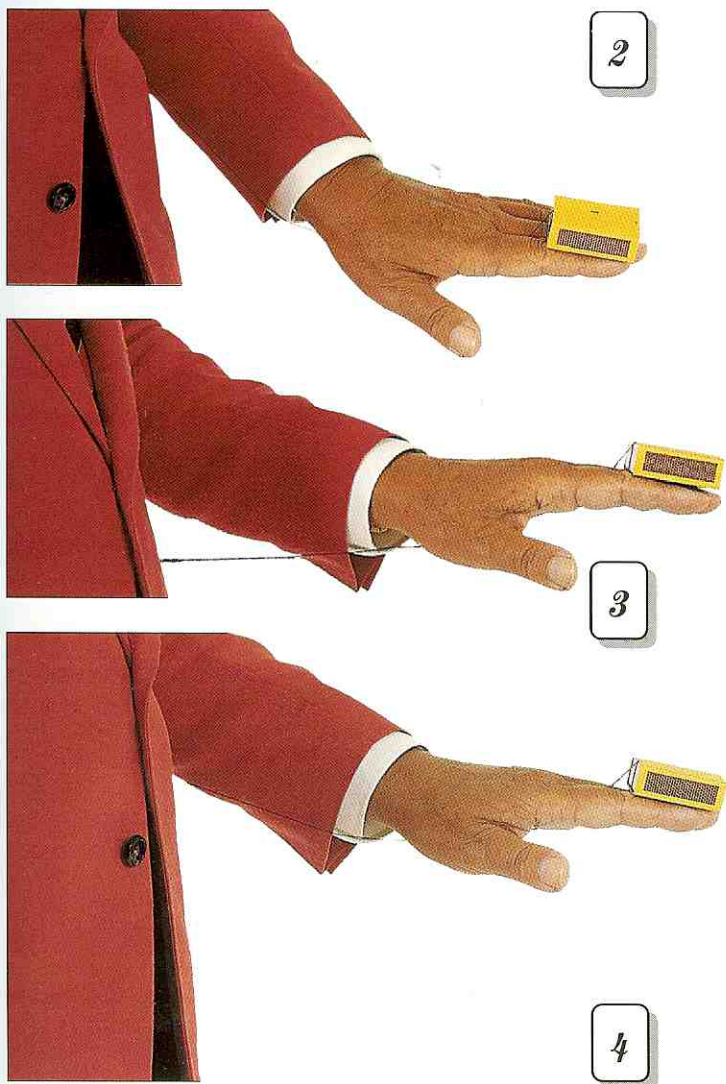
Remplacez, par le haut, le tiroir dans l'étui. Il entraînera un peu du fil lâche. Marquez un léger point au crayon sur le dessous de la boîte, à l'extrémité la plus éloignée de l'endroit où le fil court sous le tiroir. Il permettra de différencier les côtés. Attachez l'autre bout du fil à une épingle de nourrice et fixez celle-ci à l'intérieur de la poche gauche de votre veste. Placez quelques allumettes dans la boîte et mettez celle-ci dans la même poche. La préparation est achevée, vous pouvez passer à l'exécution du tour.



1

◆ PRÉSENTATION ◆

Prenez la boîte avec la main gauche, tenez-la en son milieu par les grands côtés. Avec la main droite, saisissez, entre le pouce et l'index, l'extrémité libre. Ouvrez le tiroir de la boîte en le poussant avec le pouce gauche et sortez-le complètement, en le tirant comme à l'ordinaire avec le pouce et l'index droits (1). Les doigts de la main gauche retiennent l'étui, et le fil est complètement dissimulé par votre main gauche et la manche de votre veste. Gardez vos deux mains en travers du corps; ce sont les poignets et non les bras qu'il faut mouvoir pour présenter les deux éléments de la boîte. Ne montrez celle-ci qu'une seconde, mais bien ostensiblement, puis assemblez la boîte comme au départ.



Vous tenez à présent la boîte entre le pouce et l'index de la main gauche. Prenez-la avec le pouce et l'index droits. Redressez les doigts de la main gauche, tenue à l'horizontale, et placez la boîte sur le dos de cette main. La marque au crayon doit se trouver sur le dessus et près de l'extrémité des doigts (2). Le fil doit se présenter ainsi: il part du haut de l'extrémité de la boîte la plus proche de votre corps; il passe entre l'index et le majeur, puis sous la paume de la main, et se prolonge jusqu'à la poche de votre veste (3). Il se mettra facilement en place lorsque vous poserez la boîte sur le dos de votre main: au moment où vous la saisissez avec la main droite, écartez légèrement l'index et le majeur de la main gauche, et baissez un peu celle-ci; vous engagerez ainsi le fil entre les doigts voulus. Placez ensuite la boîte sur la main, comme indiqué. Son extrémité la plus proche de vous doit reposer sur les articulations du milieu des doigts, ou tout près d'elles (4). *Cela est très important.*

Quand vous poussez un peu en avant votre main gauche, la boîte se redresse à la verticale (5, 6), grâce à la traction exercée sur le fil par l'avancée de la main.

Si vous avancez encore davantage la main, le tiroir sort de son étui (7); sinon, c'est que le fil est trop long, et il faut alors le raccourcir. La longueur est bonne lorsque, étant debout, main et bras en position au niveau de la taille et la boîte placée comme sur la photo (4), vous constatez que le fil n'a plus de mou. Vérifiez aussi que la marque au crayon est sur le dessus.

Le grand mouvement de la boîte vers l'arrière, lorsque vous avancez la main, est le seul moment où un spectateur particulièrement observateur risque de voir le fil. Je ne l'ai décrit que pour bien faire comprendre le mécanisme. Pour faire « travailler » la boîte, je fais bouger mon corps, pas ma main. C'est de loin la meilleure méthode, car la main peut rester immobile durant tout le numéro. La démonstration dans son ensemble comporte six parties, que nous allons voir à présent.



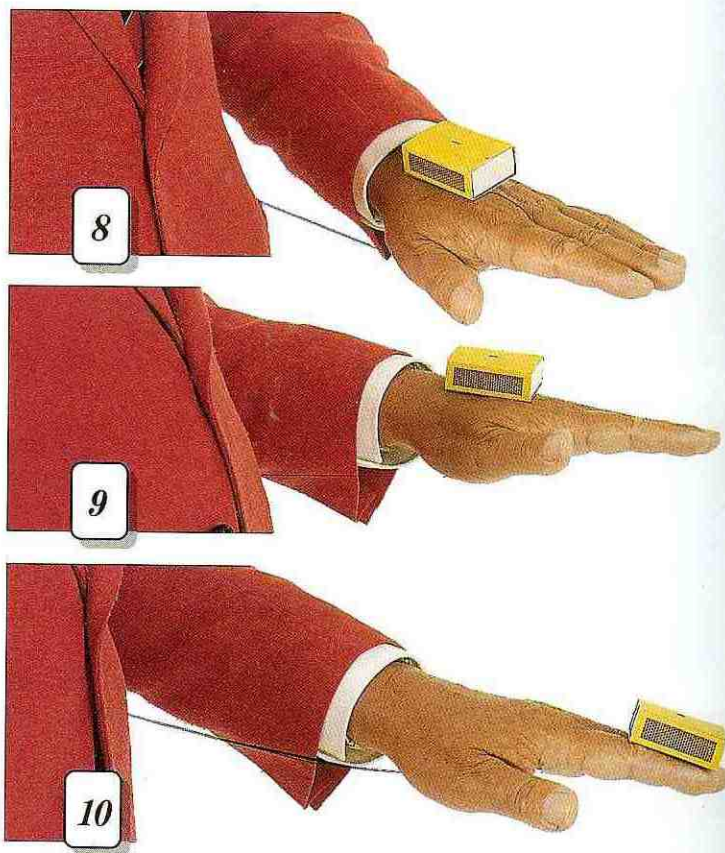
► EFFET N° 1 ◀

Placez la boîte sur le dos de votre main gauche, comme sur la photo (4). Ne bougez pas la main mais pliez la taille, comme pour vous incliner au-dessus de la boîte. Faites, en guise de passe magique, un geste ondoyant de la main droite restée libre. Ces actions, qui sont parfaitement naturelles, ont une utilité pratique pour notre travail : la légère inclinaison du corps fait se tendre le fil, et la boîte se met debout d'elle-même (5, 6). En courbant le corps un peu plus, ou en ramenant votre côté gauche un peu en arrière, vous permettez au tiroir de la boîte de s'élever lentement (7).

N'oubliez pas de garder la main immobile.

◆ EFFET N° 2 ◆

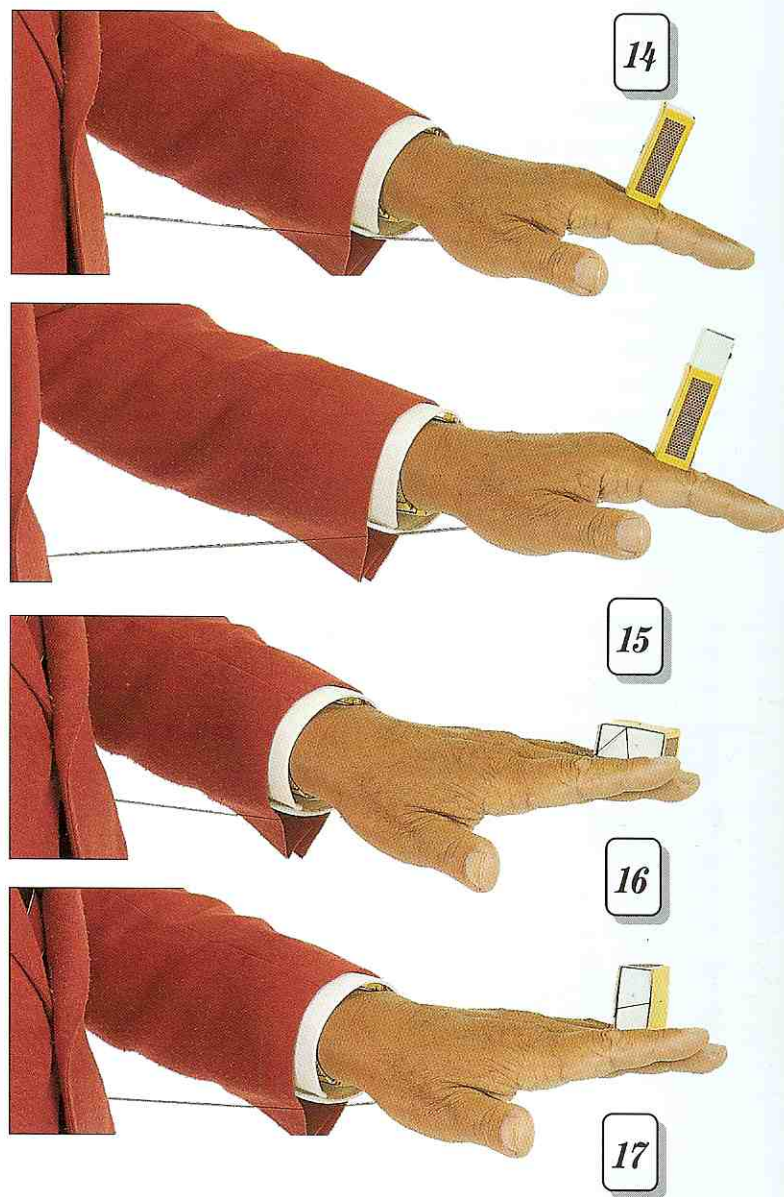
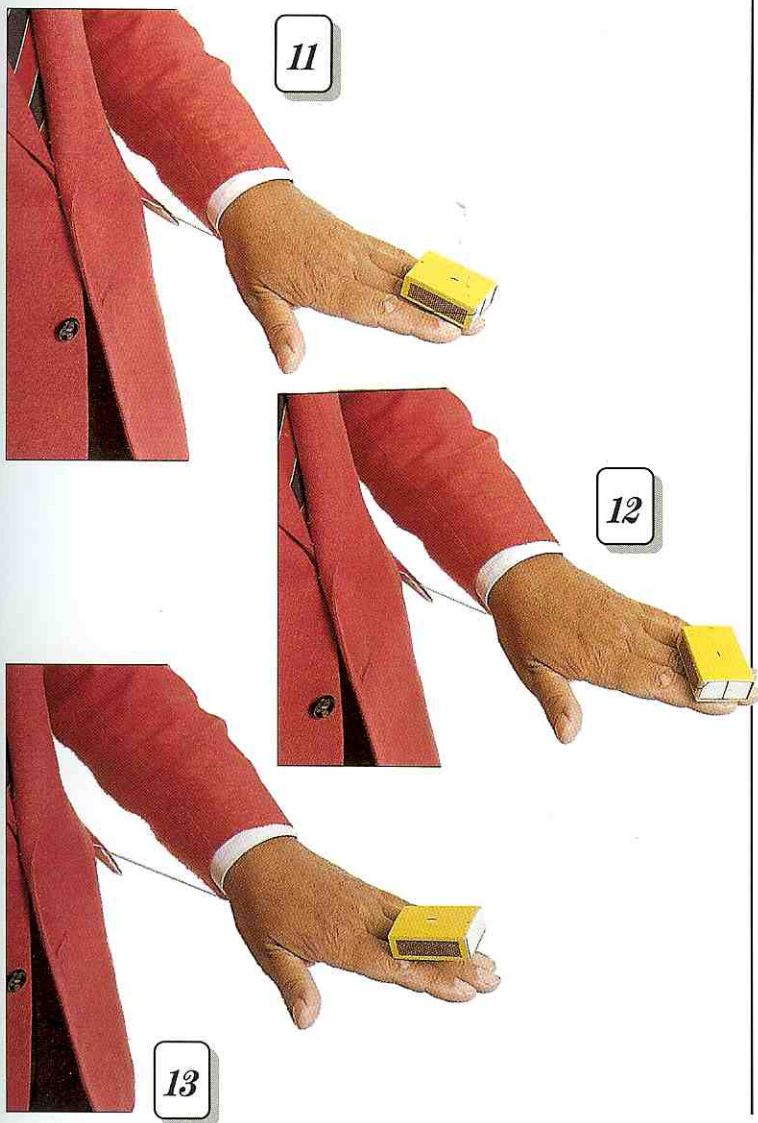
Fermez la boîte et placez-la une nouvelle fois sur le dos de votre main gauche. Avec la main droite, faites glisser la boîte jusqu'à ce que l'extrémité qui vous fait face arrive au niveau de votre poignet (8). Le fil, comme le montre la photo, court à présent sur le dos de votre main, passe entre l'index et le majeur, et continue vers votre poche en longeant votre paume. *Personne ne remarquera les 4 ou 5 cm de fil qui courent sur le dos de votre main : ils n'apparaissent que l'espace d'une seconde, et les spectateurs n'ont pas le temps de focaliser leur regard dessus.*



Maintenant, si vous inclinez votre corps pour tendre le fil, la boîte se met à ramper lentement sur le dos de votre main (9), pour aller se replacer sur le bout de vos doigts (10). Vous pouvez faciliter ce mouvement en pointant les doigts légèrement vers le bas. Ces déplacements de la boîte, comme tous les autres, sont à exécuter lentement, avec souplesse et en évitant tout geste saccadé.

♣ EFFET N° 3 ♣

Tournez la boîte de façon que l'extrémité par laquelle entre le fil soit *face* au public (la marque au crayon se trouve alors orientée vers vous); placez la boîte tout au bout du *majeur* et de l'*annulaire* (11). Détendez complètement la main et exercez une pression légère mais constante sur le fil : la boîte tourne pour reprendre sa position initiale (12), se met debout (13, 14) et, pour finir, sort son tiroir (15)! Le pivotement de la boîte sera facilité si vous pointez les doigts *légèrement* vers le bas – ne défiez pas, tout de même, les lois de la gravité!



◀ EFFET N° 4 ▶

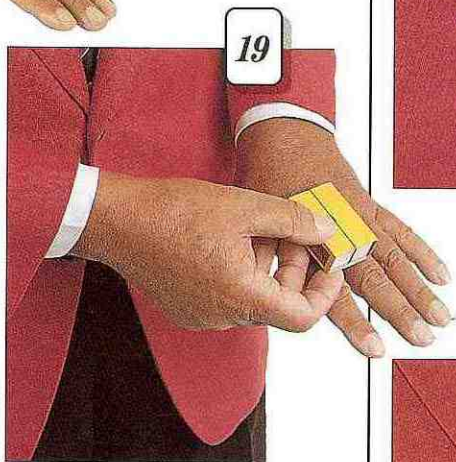
Fermez la boîte et placez-la à plat, en travers de l'*annulaire* et de l'*auriculaire*, de façon qu'un des bords les plus longs repose sur les articulations centrales des deux doigts. Soulevez légèrement l'*index* pour l'aligner sur l'extrémité de la boîte, mais sans trop appuyer sur celle-ci (16). Tirez alors sur le fil : la boîte se redresse pour reposer sur sa plus longue tranche (17)! La position de l'*index* est importante, car ce doigt bloque la boîte et l'empêche ainsi de retomber. Les plis de peau à la jointure des phalanges aident également à maintenir la boîte en travers de la main.

♣ EFFET N° 5 ♣

Placez la boîte sur le dos de votre main gauche, toujours comme en (4). Saisissez, de la main droite, la boîte par l'extrémité proche (attachée), tirez-la vers vous (18) et, simultanément, retournez-la complètement (19). Remplacez-la ensuite sur votre main, tout près du poignet (20). L'extrémité attachée de la boîte fait alors face au public ; un petit bout de fil court sur le dessus de la boîte, descend entre l'index et le majeur et continue vers votre poche. Si vous inclinez alors le corps pour tirer sur le fil, la boîte descend le long de votre main (21, 22), fait une culbute complète (23, 24, 25), continue à descendre sur votre main vers l'extrémité de vos doigts (26), se met debout sur sa petite tranche (27, 28) et finit en sortant, une fois encore, son tiroir (29)!



18



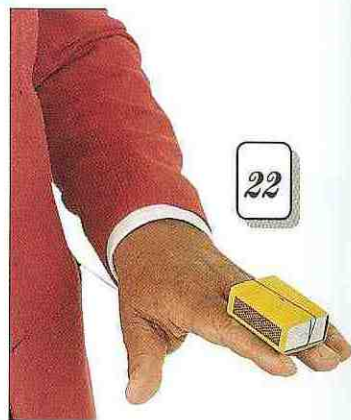
19



20



21



22



23



24



25

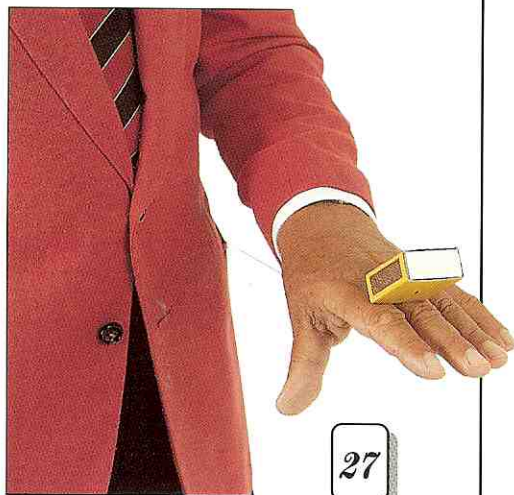
➤ EFFET N° 6 ◀

Refermez la boîte et prenez-la entre le pouce et l'index gauches, comme au départ. Dites au public que c'est en utilisant un cheveu que vous allez pouvoir exécuter ce tour. Faites alors semblant d'arracher un *cheveu* sur la tête du spectateur le plus proche, et enroulez-le sur un *crochet imaginaire* fixé à l'extrémité non attachée de la boîte. Ayez l'air de tirer sur l'extrémité du cheveu imaginaire et, simultanément, inclinez votre corps pour exercer une pression sur le fil, ce qui fera s'ouvrir le tiroir (30). Si les deux actions sont bien synchronisées, on aura vraiment l'impression que c'est un cheveu invisible qui tire le tiroir !

La séquence des six effets est terminée ! Détournez alors légèrement votre côté gauche pour le masquer au public et remplacez, de façon naturelle, la boîte d'allumettes dans la poche gauche de votre veste.



26



27



28



29



30

◀ OBSERVATIONS ▶

J'ai décrit le numéro dans son intégralité, mais rien ne vous oblige à le présenter d'emblée en entier. Commencez par bien maîtriser le premier effet, puis passez progressivement aux autres.

LES FEUX FOLLETS

Une simple pochette d'allumettes en carton suffit pour réaliser ce merveilleux tour.

➤ EFFET ◀

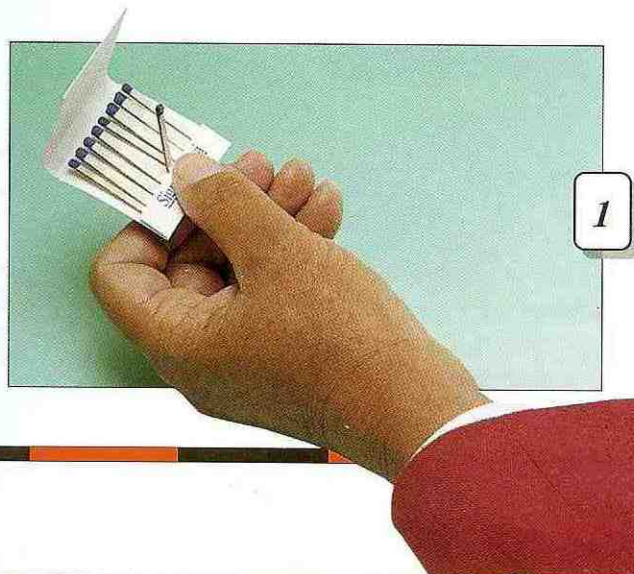
Un spectateur compte les allumettes en carton d'une pochette (admettons qu'il y en ait treize). Vous en détachez une, vous l'enflamez, puis vous l'éteignez. *Elle disparaît!* Le spectateur recompte les allumettes de la pochette : il en reste *toujours* treize, alors que vous venez d'en brûler une ! En outre, en vérifiant d'un peu plus près, il constate que l'une d'entre elles a été enflammée sans avoir été détachée de la pochette !

MATÉRIEL

Une pochette contenant quatorze allumettes en carton

◆ PRÉPARATION ◆

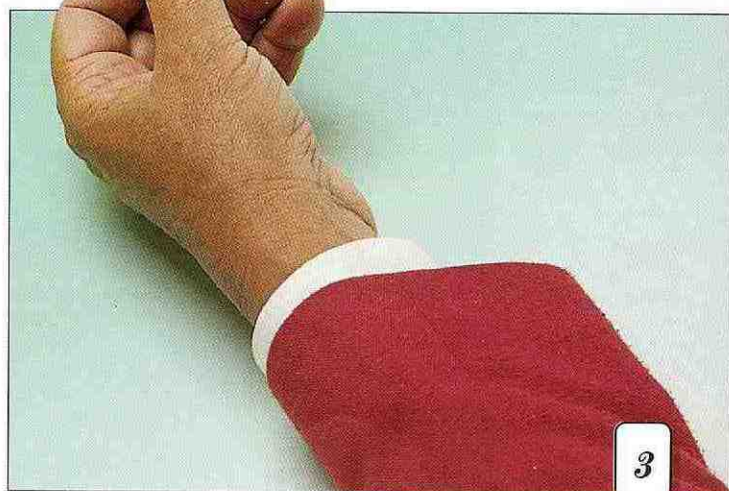
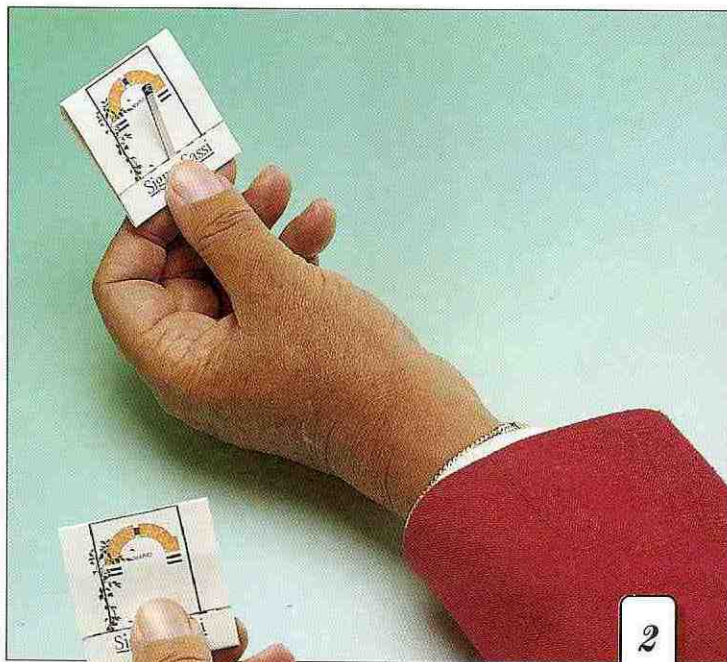
Pliez une allumette, enflamez-la avec un briquet, éteignez-la aussitôt (1). Fermez le rabat de la pochette, en l'insérant entre l'allumette déjà utilisée et toutes les autres (2). Rangez la pochette dans votre poche gauche. A vous de jouer !

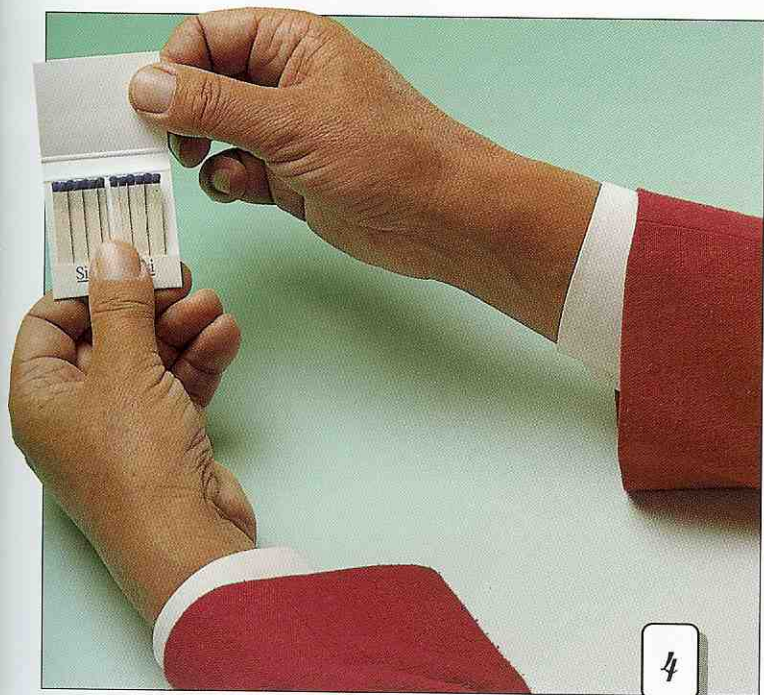


◀ PRÉSENTATION ➤

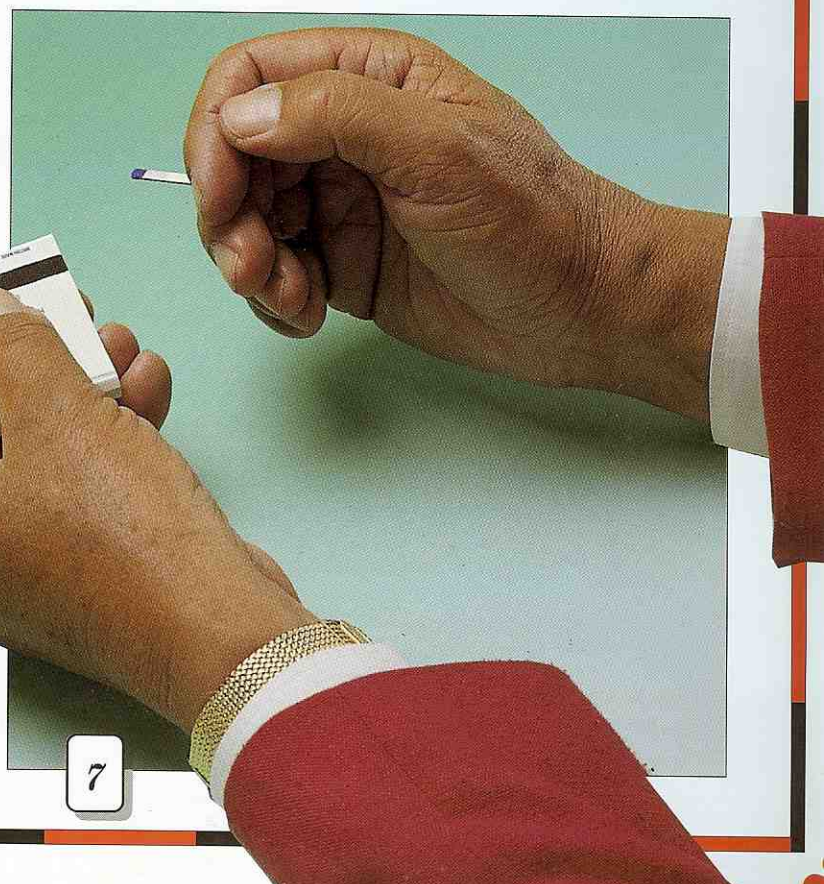
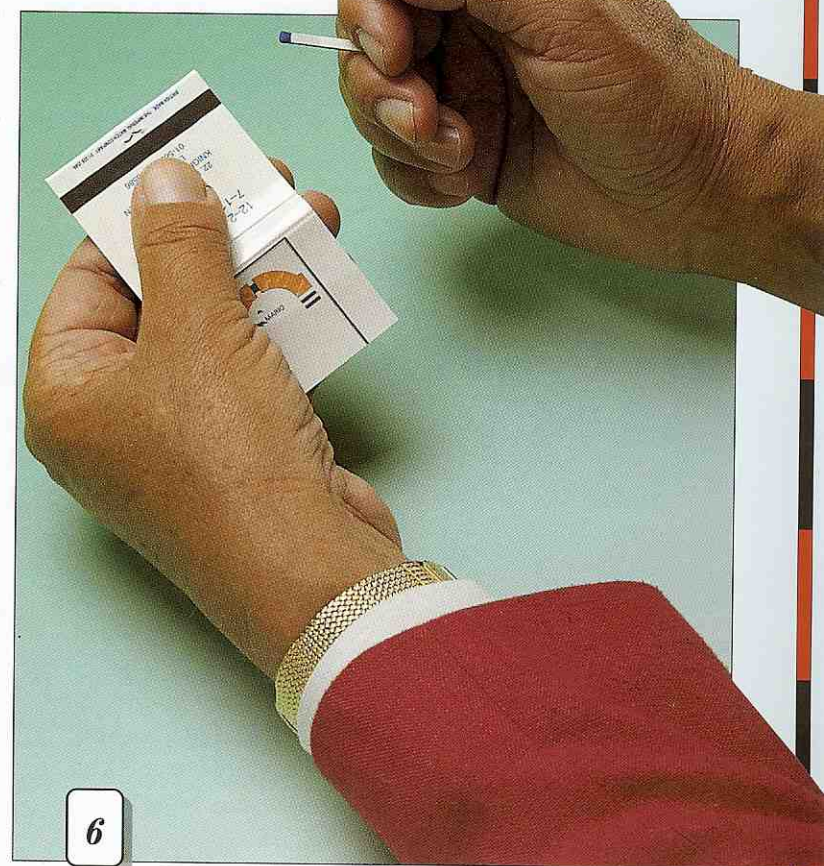
Sortez la pochette, mais, avant de la présenter vraiment au public, pliez l'allumette déjà utilisée et couvrez-la avec votre pouce pour la masquer (3). Ouvrez le rabat de la main droite (4) et, tout en maintenant votre prise de la main gauche, demandez au spectateur de compter les allumettes contenues dans la pochette. Il en trouve treize.

**« Vous les avez très bien dénombrées !
L'instruction est une chose merveilleuse.
Vous sortez sûrement d'une grande école ! »**





Détachez une des allumettes centrales (5) et refermez la pochette ainsi : tournez-la complètement vers vous et posez-la, toujours ouverte et à plat, sur la paume gauche (6). Cette action redresse l'allumette cachée et lui fait reprendre sa place près des autres. Refermez alors normalement le rabat, sans que le public puisse apercevoir les allumettes (7).



Frottez sur le grattoir l'allumette que vous avez détachée (8). Dès qu'elle commence à brûler (9), posez la pochette sur la table.

Après quelques instants, secouez l'allumette. C'est le moment où vous allez la faire disparaître ! Rien de plus facile, avec un peu de pratique et une bonne synchronisation. Secouez l'allumette en diagonale vers le haut (10) et vers le bas, en travers de votre corps (11). La flamme s'éteindra dès le deuxième ou le troisième mouvement. Continuez cependant à secouer l'allumette, et laissez-la s'échapper lors de la cinquième ou sixième secousse vers le bas ! Continuez néanmoins les mouvements, comme si vous la teniez encore. Ne regardez pas vers le bas, mais toujours vers le haut, en fixant les yeux sur le point culminant du mouvement ascendant de votre main.

Si vous êtes assis à une table pour l'exécution du tour, l'allumette se retrouvera sur vos genoux ; si vous êtes debout, elle se perdra quelque part sur le sol. Dans les deux cas, personne ne la remarquera ! Un peu gros ? Peut-être ! Mais, en magie, les méthodes importent peu, seul compte l'effet produit. Quand on peut faire simple, pourquoi faire compliqué ? Pour ce tour, il vous suffira de pratiquer suffisamment, et vous ferez facilement disparaître l'allumette.

Cessez de secouer votre main et contemplez-la d'un air stupéfait : l'allumette a disparu (12) ! Où a-t-elle bien pu aller ? N'aurait-elle pas regagné sa pochette d'origine ?

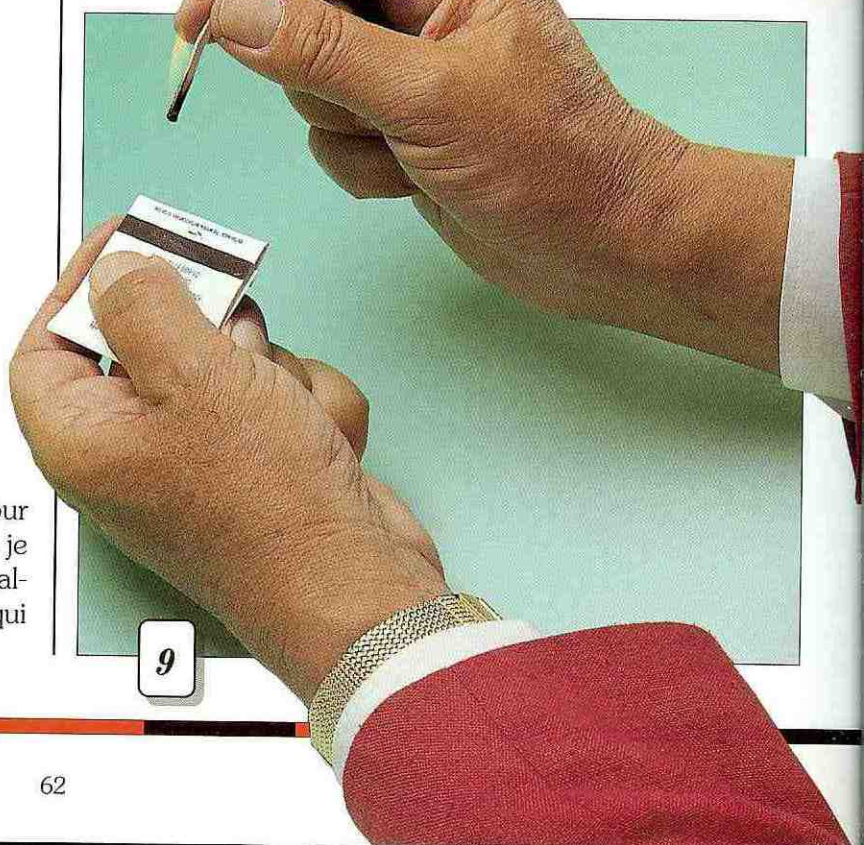
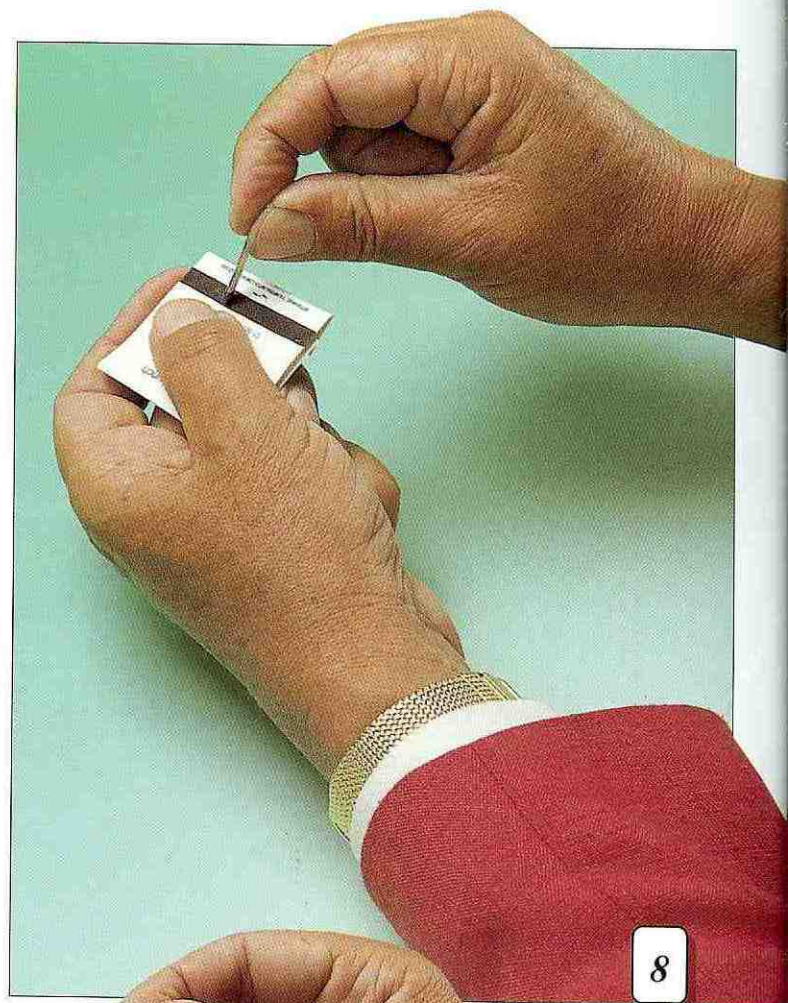
Ne touchez pas vous-même la pochette d'allumettes !

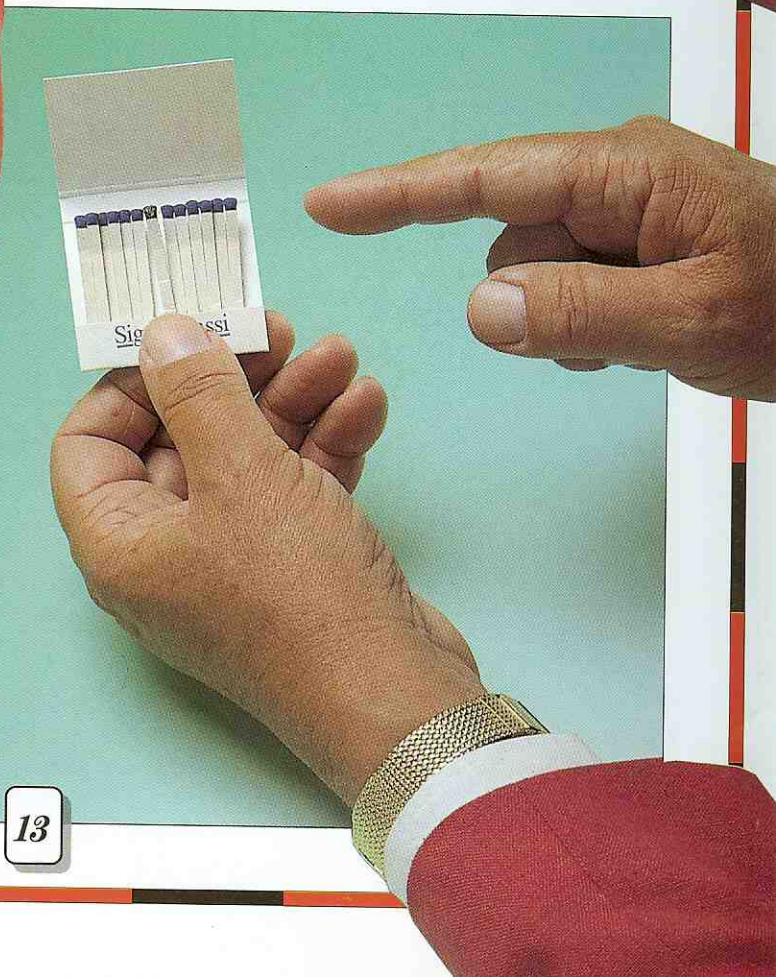
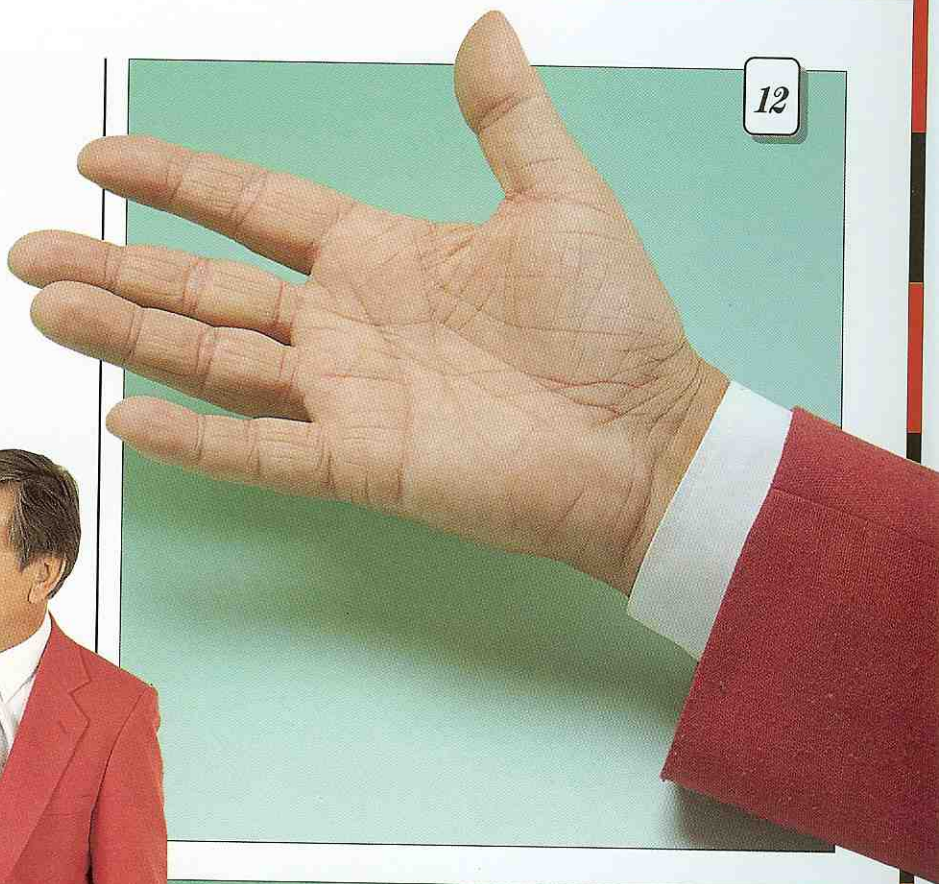
Demandez au spectateur de prendre la pochette et de recompter les allumettes. Il le fait et en trouve treize, comme précédemment, alors que vous en avez enflammé une depuis !

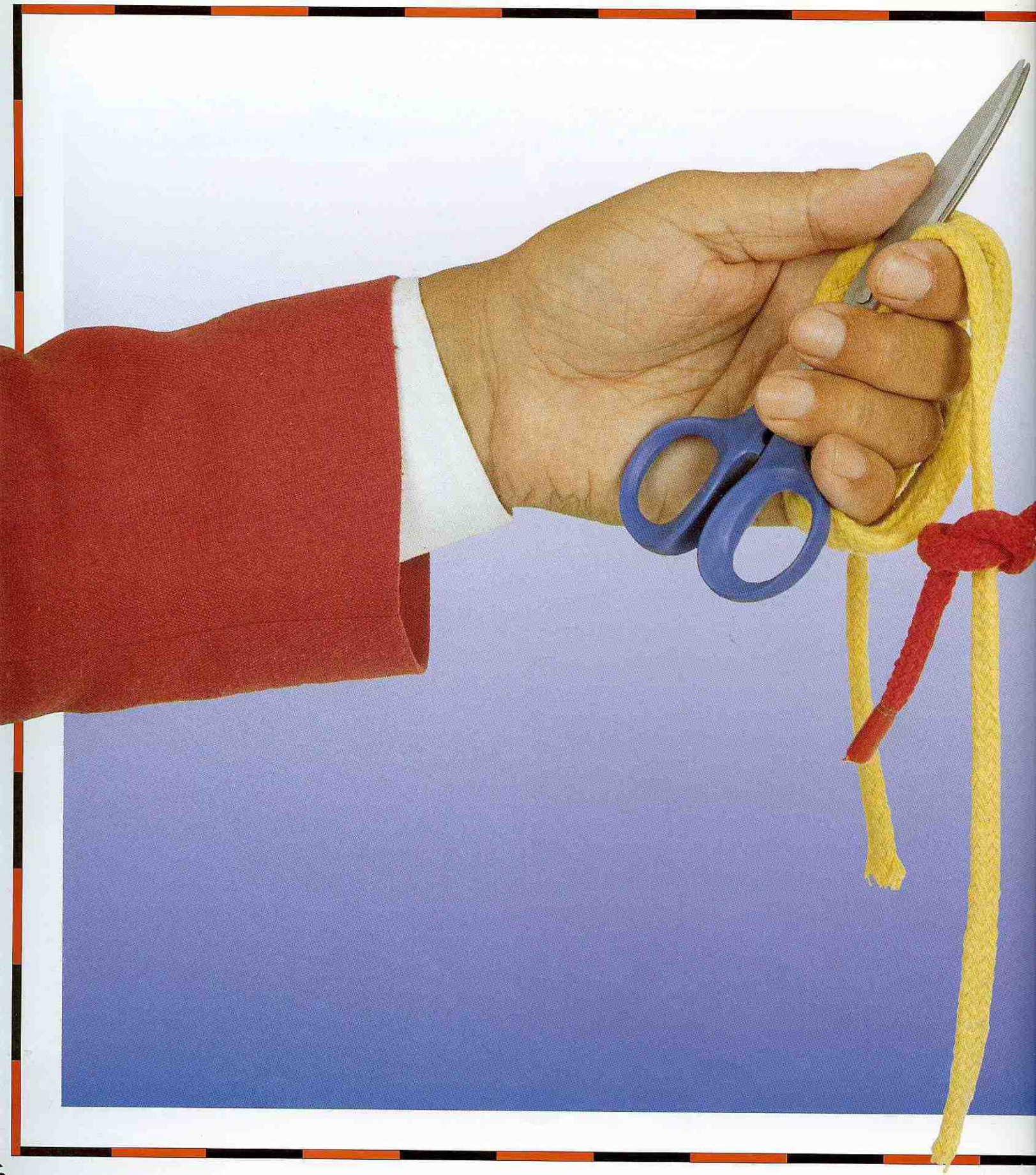
Ce qui est encore plus stupéfiant, c'est que l'une des allumettes semble être l'allumette brûlée, et qu'elle est pourtant toujours fixée à la pochette (13).

➤ OBSERVATIONS ◀

Si vous ne vous sentez pas encore assez sûr de vous pour pratiquer l'escamotage en secouant l'allumette comme je viens de le décrire, utilisez les autres techniques (empalmages...) expliquées pour les pièces de monnaie, et qui conviennent pour tous les objets de petite taille.







QUATRIÈME PARTIE

NUMÉROS DE CORDE

LA BOUCLE N'EST PAS BOUCLÉE!	66
LES BOUTS DE FICELLE	68
LA LONGUEUR D'UNE CORDE	74
BAGUE ET FICELLE	80
LA PASTILLE DE MENTHE	82
LE CORDON MAGIQUE	84

LA BOUCLE N'EST PAS BOUCLÉE !

Tout prestidigitateur amateur doit connaître quelques numéros de corde. Ils ne sont pas difficiles et ne nécessitent en général que peu de matériel, ce qui ne les empêche pas d'être très déroutants.

♣ EFFET ♣

Vous tordez en forme de 8 une corde (ou une ficelle) et vous en liez solidement les extrémités à l'aide de trois ou quatre nœuds. Vous confiez la corde à un spectateur en lui expliquant que la difficulté consiste à éliminer la double boucle au centre pour avoir une boucle unique, et cela *sans défaire les nœuds à l'extrémité* ! Malgré tous ses efforts, le spectateur ne parvient pas à dénouer la boucle centrale. Vous lui reprenez alors la corde et, en un clin d'œil, vous réussissez à la défaire.

MATÉRIEL

Un morceau de corde ou de ficelle d'environ 2 m de long

◀ PRÉSENTATION ▶

Prenez la corde et faites une boucle simple au centre (1), puis deux ou trois nœuds aux extrémités pour obtenir une forme en 8 (2). Laissez des bouts assez longs et présentez-les au spectateur pour qu'il fasse lui-même quelques nœuds supplémentaires (3). Exposez-lui la difficulté : supprimer la boucle centrale sans défaire les nœuds des extrémités. Il échouera forcément, parce que c'est impossible !

Devant les échecs répétés du spectateur, restez narquois, puis reprenez-lui la corde (4) et tournez-lui le dos un instant de façon naturelle. Profitez-en pour faire coulisser la boucle centrale (5) jusqu'aux nœuds

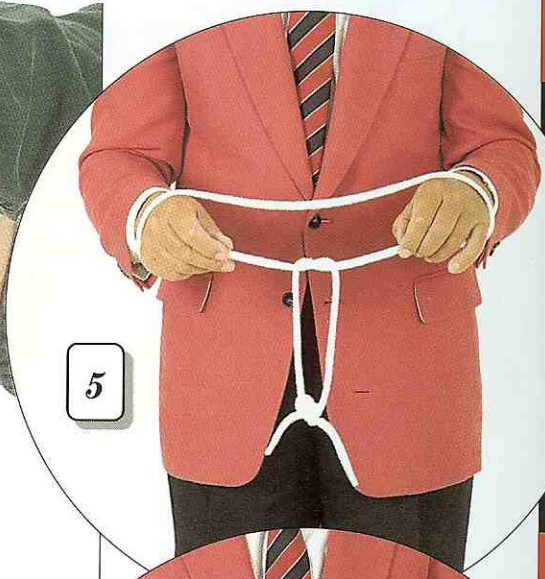


situés en bas (6). Un nœud de plus à cet endroit ne sera jamais remarqué (7) !

Ne soyez pas trop rapide dans l'exécution de ce simple tour de passe-passe ; faites comme si cet « exploit » exigeait beaucoup d'adresse !



3



5



4



6



7

LES BOUTS DE FICELLE

Le tour de la corde coupée puis reformée est un classique des numéros de corde, et il en existe de nombreuses versions. Celle que je vous propose ici fait appel à une méthode simple mais très efficace.

◆ EFFET ◆

Une corde, que vous paraissez avoir coupée en deux, reprend son apparence première comme par magie.

MATÉRIEL

Un morceau de corde ou de ficelle d'environ 2 m de long
Une paire de ciseaux bien aiguisés

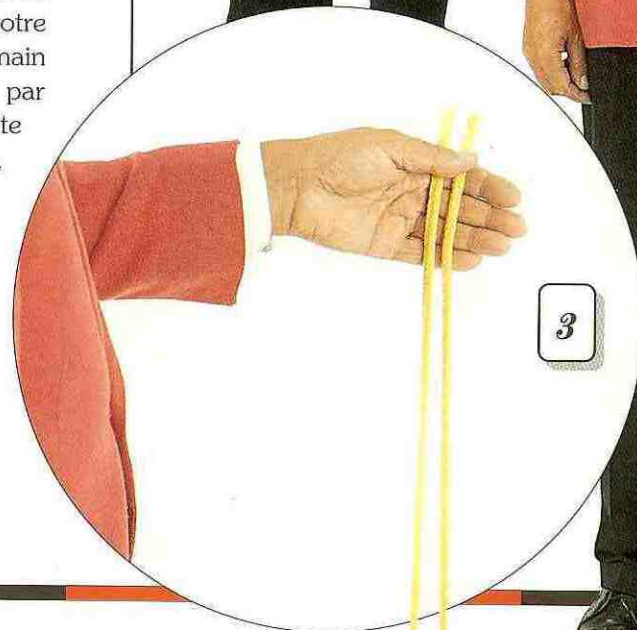
✦ PRÉPARATION ✦

Placez les ciseaux dans votre poche droite.

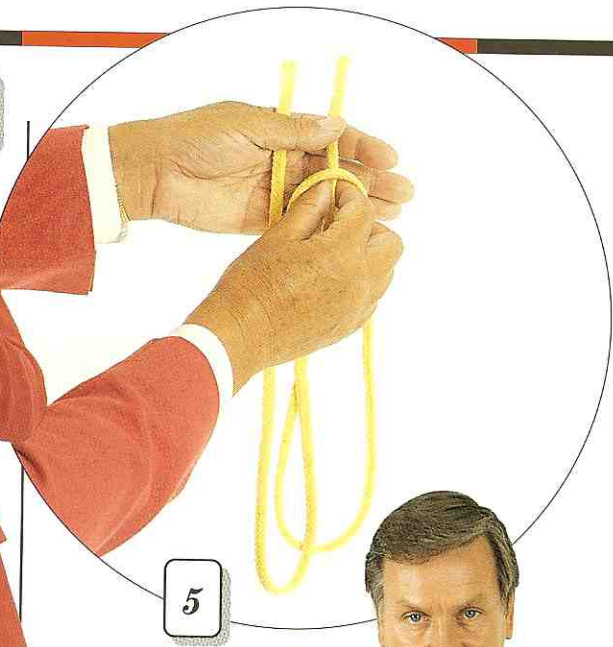
◆ PRÉSENTATION ◆

Présentez la corde entre vos mains (1). Faites passer le bout droit dans la main gauche, à côté de l'autre bout (2, 3). Vous allez maintenant, *en apparence*, soulever le centre de la corde et le placer à côté des deux bouts. En réalité, vous soulevez le centre en le laissant reposer sur votre pouce et votre index droits (4), et vous l'amenez jusqu'à la main gauche. Dès qu'il est caché au regard du public par le dos de la main gauche, saisissez la partie droite de la corde entre pouce et index (5) : c'est elle, et non le vrai centre, qu'il faut tirer un peu vers le haut pour qu'elle soit visible (6). Le vrai centre, lui, est maintenant masqué par la main gauche, mais on a l'impression qu'il est bien aligné à côté des deux bouts (7).

Prenez les ciseaux dans la poche droite de votre veste et coupez le centre de la boucle visible (8, 9).



4



5

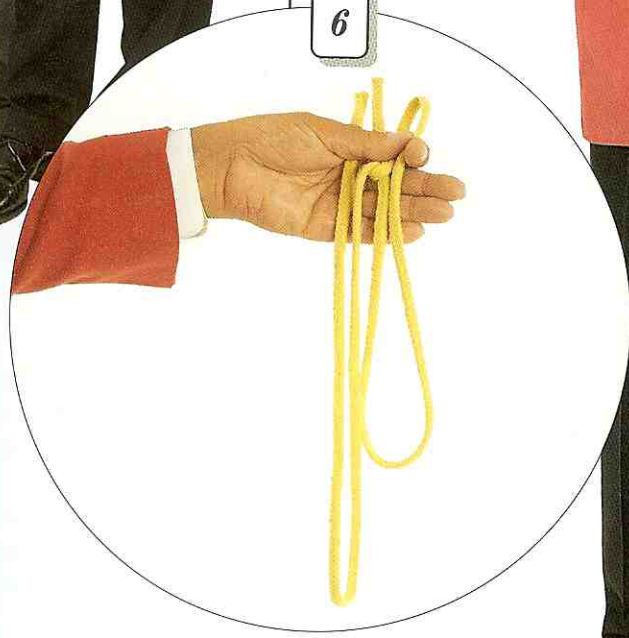


7

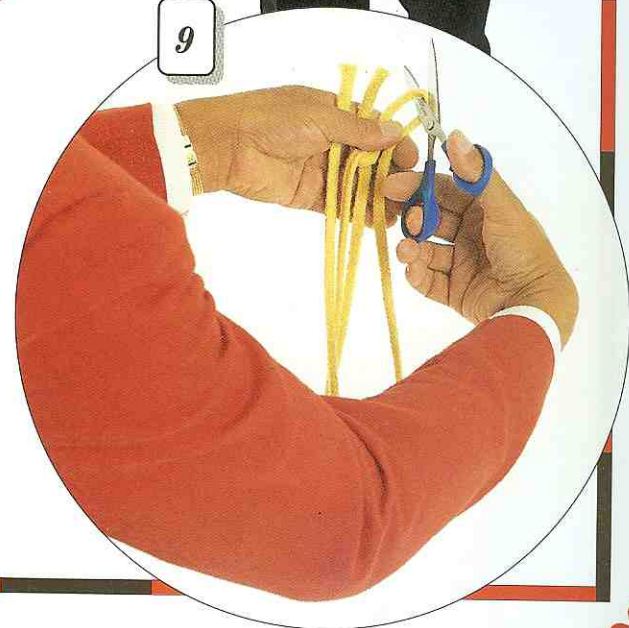
8



6



9



On voit à présent quatre bouts (10). Ne lâchez pas les deux du centre et laissez retomber les deux autres (11). Vous semblez tenir deux longueurs égales de corde, alors que vous tenez en réalité un long morceau et un autre très court (12). Rangez les ciseaux dans votre poche, c'est très important pour la suite.

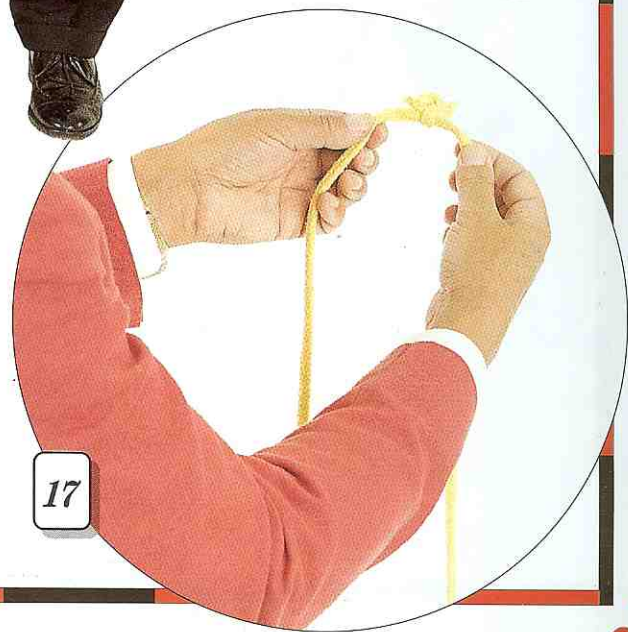
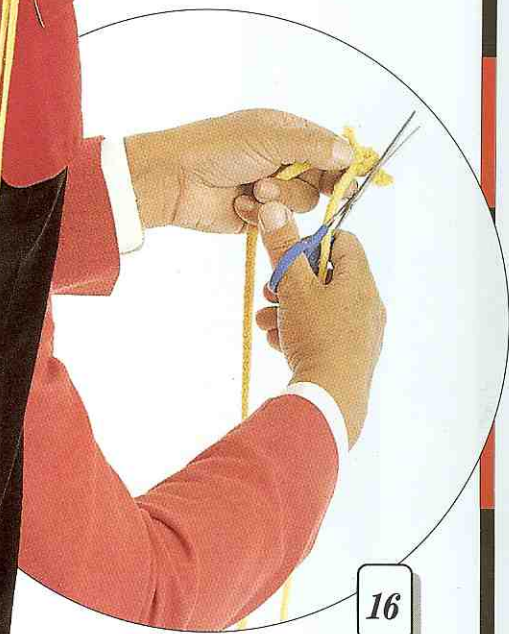


11



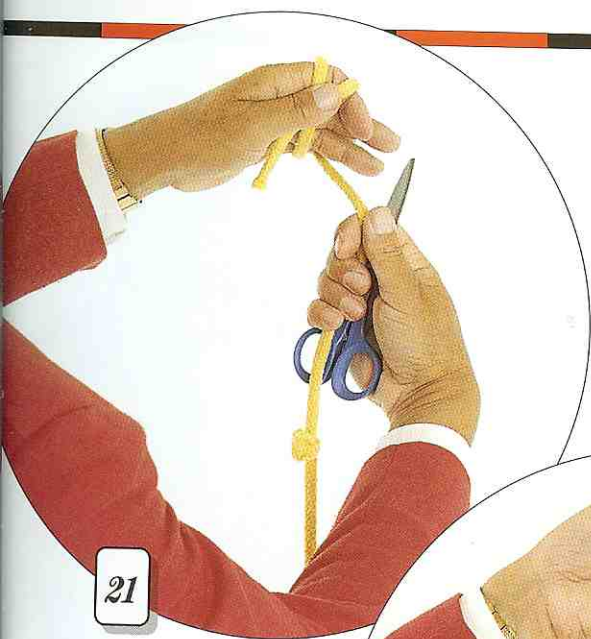
12

A présent, liez par un double nœud les extrémités visibles (le dos de la main dissimule toujours la boucle cachée). Vous nouez ainsi, en réalité, la petite corde au centre de la grande (13). Pour le spectateur, il y a deux morceaux de corde de même longueur noués ensemble. Laissez pendre le tout à votre main gauche (14). Ressortez les ciseaux de votre poche et coupez les bouts dépassant du nœud (15, 16, 17).





Sans lâcher les ciseaux, tenez la corde des deux mains et enroulez-la autour de votre main gauche (18, 19) jusqu'au bout (20). Le petit morceau qui formait le nœud (21) coulisse facilement le long de la corde (22) jusqu'à s'en échapper; il se retrouve dissimulé par vos doigts droits et les ciseaux! Portez immédiatement votre main droite à votre poche droite pour y déposer les ciseaux, mais aussi le nœud, bien sûr! Vous vous êtes ainsi débarrassé de la trace du truquage, alors que le spectateur croit le nœud enroulé dans votre main gauche. Déroulez lentement la corde (23) pour montrer qu'elle a été reformée mystérieusement (24)!

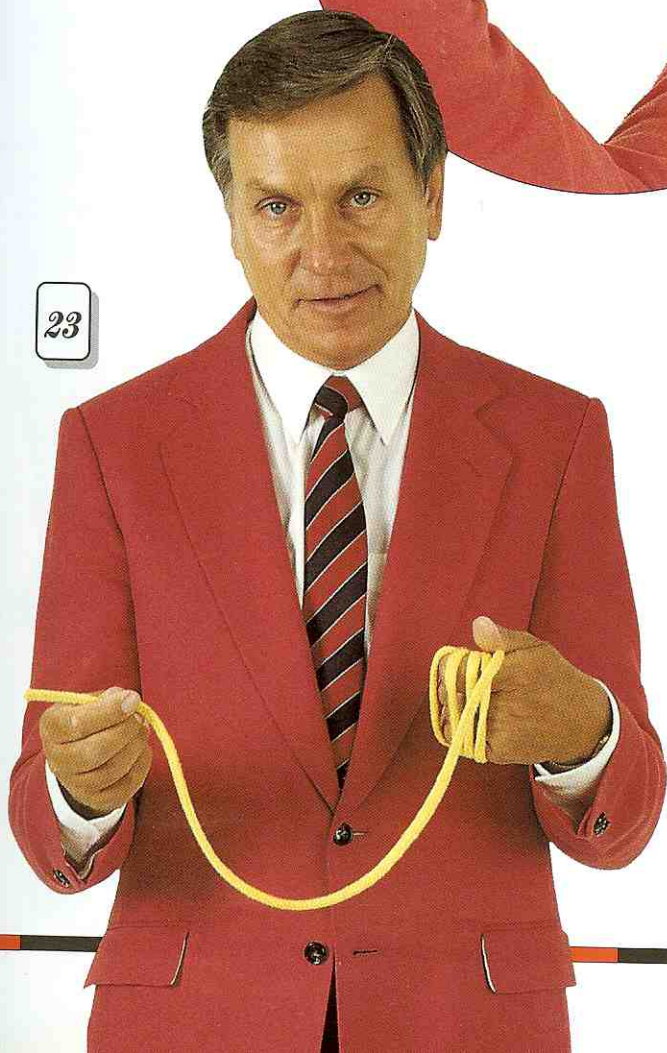


21



22

23



24

► OBSERVATIONS ◀

Personne ne remarquera que la corde est un peu plus courte qu'avant. Vous pourriez refaire immédiatement le tour, mais je vous le déconseille, car « un homme averti en vaut deux ». Quand on sait à l'avance ce qui va se passer, on découvre plus facilement *comment* cela s'est passé. Cette règle d'or de la magie ne peut être transgressée que si le même effet peut être obtenu avec une méthode totalement différente.

LA LONGUEUR D'UNE CORDE

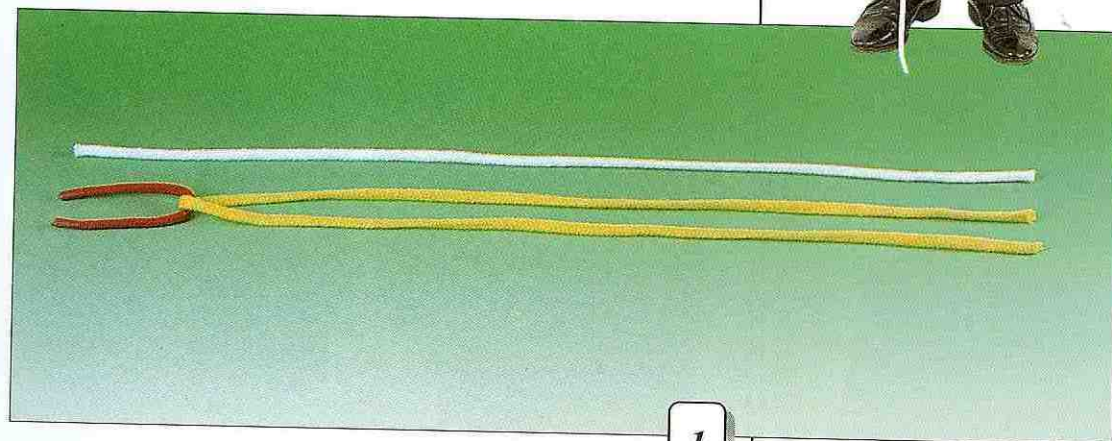
Ce tour est un véritable bijou. Je ne cesse d'être étonné par le fait qu'un principe aussi simple puisse avoir un tel effet sur le public.

♣ EFFET ♣

Vous présentez aux spectateurs trois cordes de longueurs très différentes. En un instant, elles deviennent toutes de la même longueur. Tout aussi vite, elles retrouvent leurs inégalités d'origine... et aucune trace de la méthode employée !

MATÉRIEL

3 morceaux de corde (ou de ficelle)
Un spectateur - appelons-le Jean



← PRÉPARATION →

Coupez les cordes ainsi : le premier morceau (A) devra avoir une longueur à peu près égale à la distance séparant vos deux bras écartés ; le deuxième (B) fera 25 cm environ ; le troisième (C) mesurera la moitié de la longueur du premier (A) plus la moitié de la longueur du deuxième (B). Assemblez la longue corde et la plus courte comme indiqué sur la photo



(1), pour obtenir les mesures exactes de la troisième (il est impératif de respecter ces proportions!).

N.B. J'ai utilisé des cordes de couleurs différentes pour qu'elles ressortent bien sur les photos et que vous puissiez ainsi mieux voir ce qui se passe exactement. Pour la représentation, toutes les cordes devront évidemment avoir la même couleur.

◆ PRÉSENTATION ◆

Tenez les cordes tournées en direction de Jean.

«**Vous voudriez bien examiner ces trois cordes, n'est-ce pas, Jean?**» Et, comme il fait mine de s'avancer : «**Je vous serais très reconnaissant de vous mêler de ce qui vous regarde!**»

Vos paroles déclenchent les rires. Ayez l'air de vous raviser et laissez-le examiner les cordes avec soin. Reprenez-les et tenez-les dans la main gauche.

«**Une question qui a laissé les gens perplexes pendant des siècles est : Quelle est la longueur d'un morceau de corde?**»

Prenez la plus longue corde avec la main droite (2).



«**Certains disent qu'un morceau de corde est de *cette* longueur, environ...**»

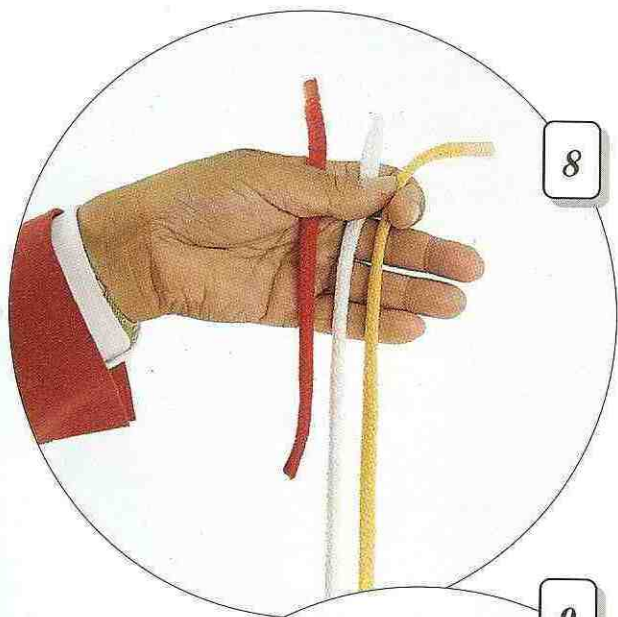
Prenez la deuxième (3).

«**D'autres prétendent qu'il est de *cette* longueur.**»

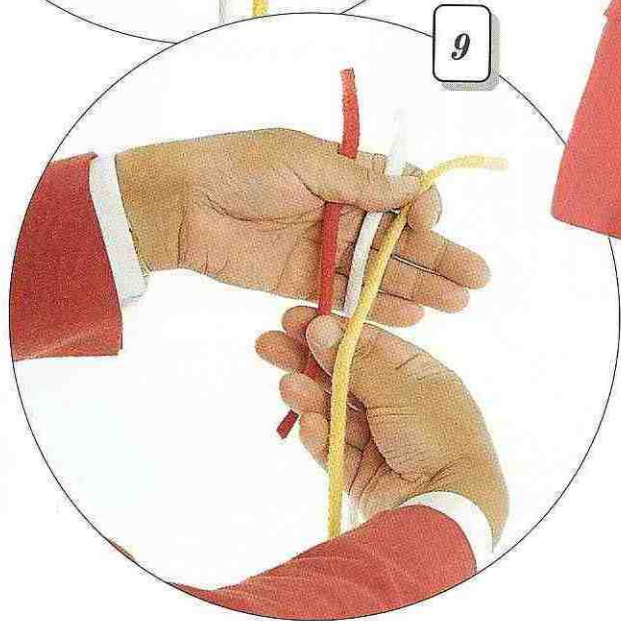
Prenez la plus petite (4).

«**Alors que d'autres assurent qu'un morceau de corde ne mesure que *cette* longueur! C'est se créer des difficultés là où il n'y en a pas! Pour nous, magiciens, c'est beaucoup plus simple : toutes les cordes ont la même longueur... qui est la distance comprise entre leurs deux extrémités opposées!**»

Reprenez les cordes dans votre main gauche (5, 6, 7).



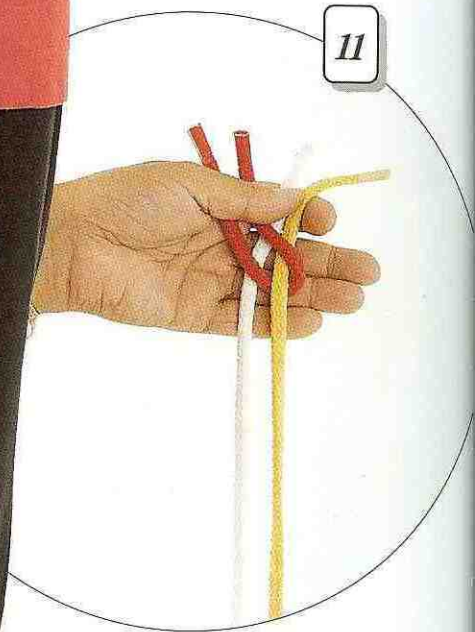
8



9



10



11

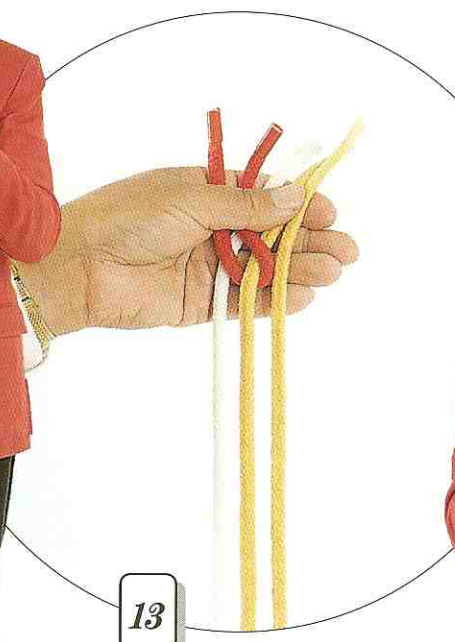
Glissez votre main droite *derrière* la longue corde et *devant* la moyenne pour saisir et soulever la petite par son bout inférieur (8, 9). Coincez ce bout dans le creux de votre pouce gauche, à côté de l'autre extrémité de cette même corde (10). Vous liez ainsi discrètement la corde la plus courte autour de la plus longue (11). Soulevez les deux autres extrémités inférieures et placez-les à droite (12, 13, 14, 15).

« Si toutes les extrémités sont égales, les cordes doivent l'être aussi! »

Prenez les trois premiers bouts dans la main droite, les trois autres restant dans la gauche (16, 17).



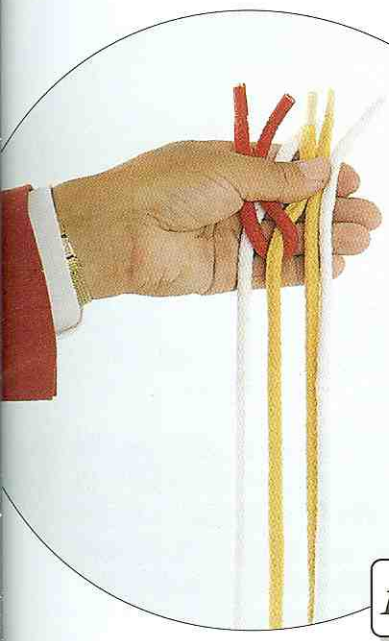
12



13



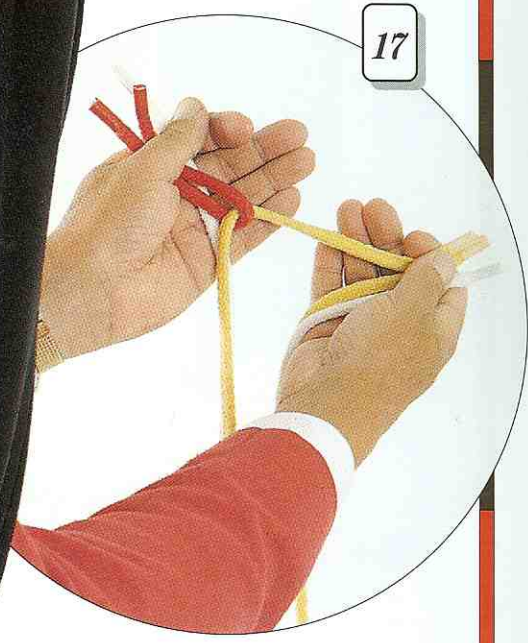
14



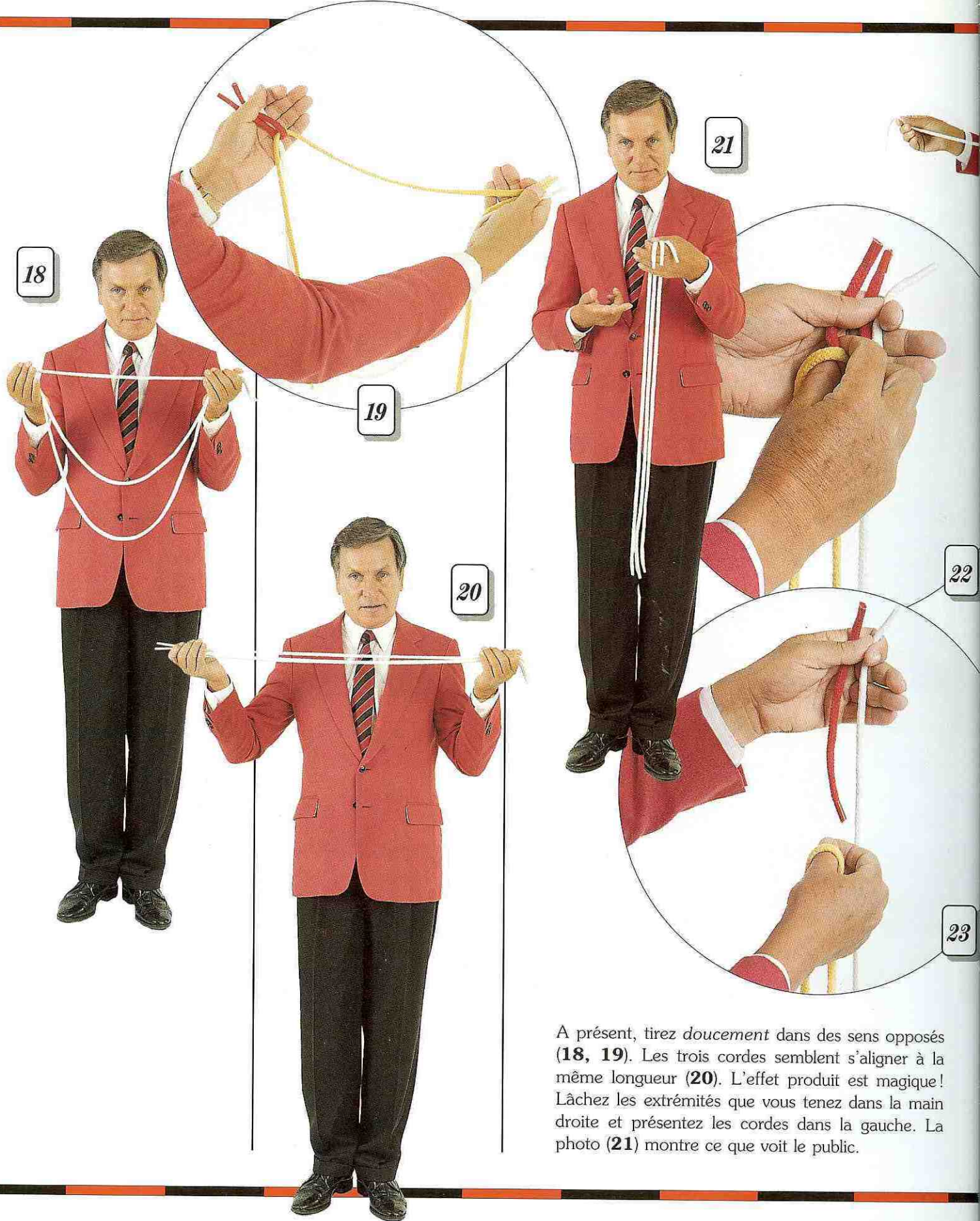
15



16



17



18

19

20

21

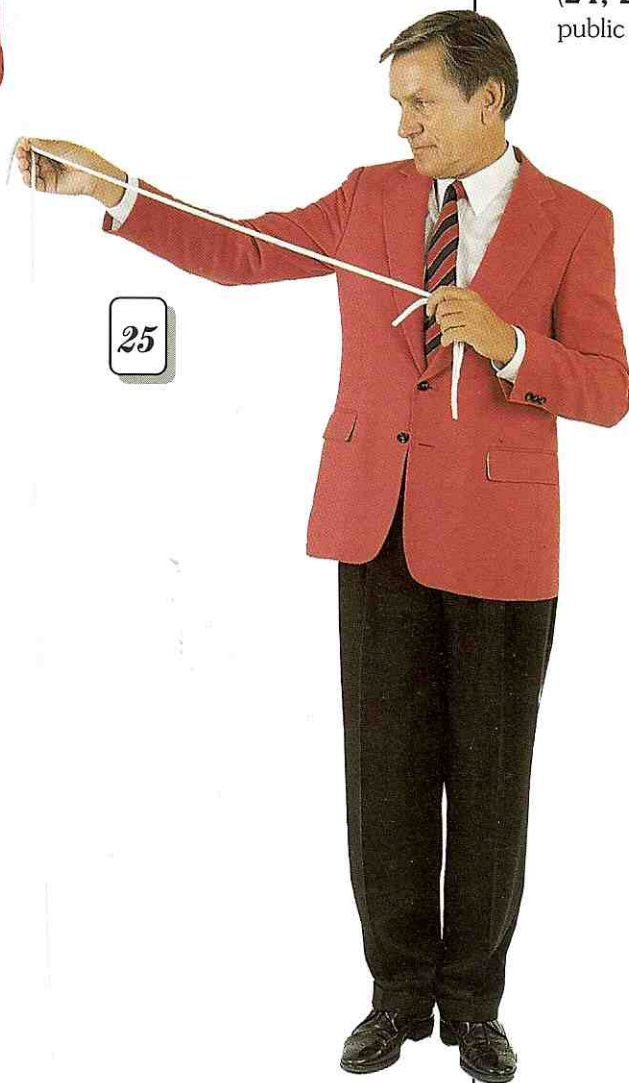
22

23

A présent, tirez *doucement* dans des sens opposés (18, 19). Les trois cordes semblent s'aligner à la même longueur (20). L'effet produit est magique ! Lâchez les extrémités que vous tenez dans la main droite et présentez les cordes dans la gauche. La photo (21) montre ce que voit le public.



24



25



26

« ... les trois cordes sont revenues à leur taille normale. Nous en avons une longue, une moyenne et une très courte! »

Comptez-les en les transférant dans la main droite (24, 25, 26), puis posez-les sur la table pour que le public puisse les examiner à sa guise.

« Voici quelle est la longueur d'un morceau de corde de magicien! Nous pouvons réaliser l'impossible! Mais vos yeux vous ont peut-être trompés, car... »

Introduisez le pouce et l'index droits comme indiqué (22, 23), puis tirez vers le bas. La corde courte apparaît lorsque vous enlevez la corde longue. Remplacez aussitôt cette dernière dans la main gauche, près des deux autres, avant que Jean ait le temps de concentrer son attention dessus.

► OBSERVATIONS ◀

Ces mouvements sont simples, mais la souplesse et la précision des gestes ne s'acquièrent qu'avec la pratique. N'allez pas trop vite ; vos mouvements doivent être lents et mesurés, afin que le tour prenne toute son élégance. Entraînez-vous face à une glace pour savoir ce que perçoit le public pendant la représentation.

BAGUE ET FICELLE

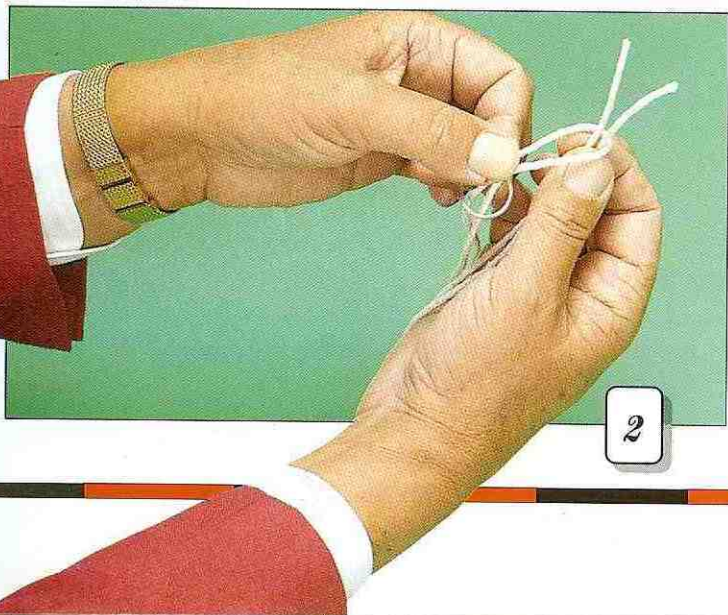
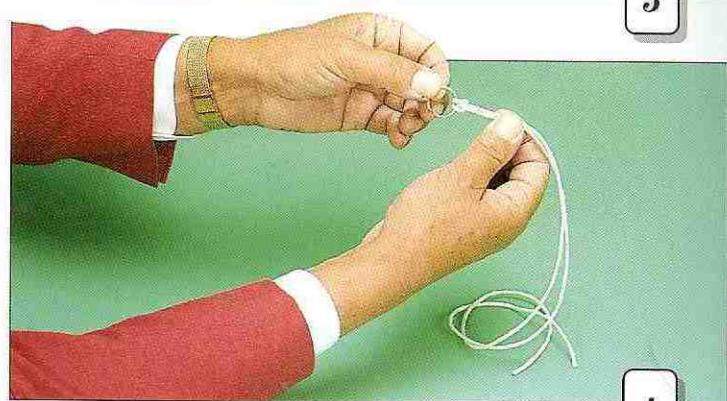
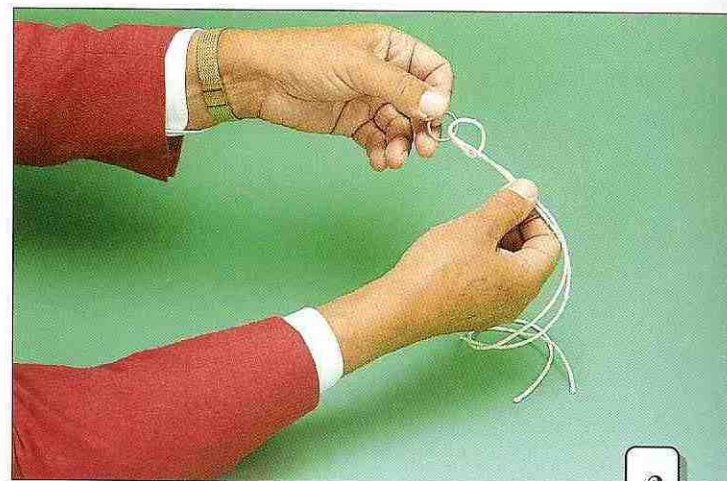
Ce simple et joli tour ne nécessite qu'une bague, un bout de ficelle et un mouchoir.

◀ EFFET ▶

Vous empruntez une bague à une spectatrice. Vous l'enfilez sur un morceau de ficelle, que vous nouez. Puis vous retirez la bague, bien que la spectatrice tienne les deux extrémités de la ficelle !

MATÉRIEL

Un anneau, emprunté de préférence, car l'effet obtenu est meilleur
Une ficelle d'environ 1 m de long
Un mouchoir en tissu



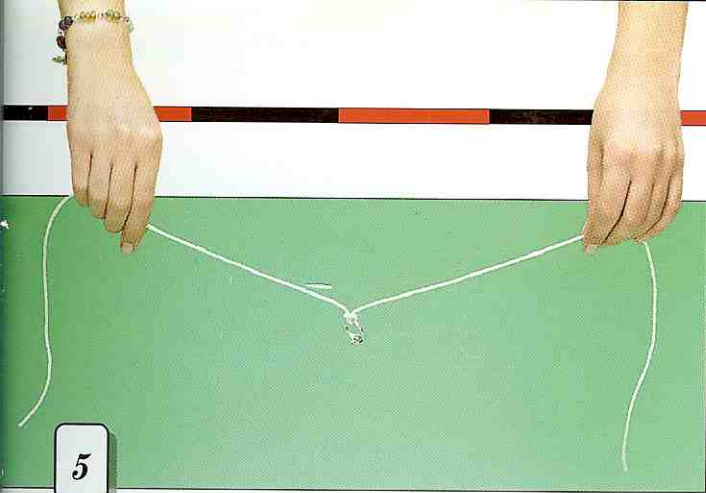
♣ PRÉSENTATION ♣

Empruntez une bague, enfiler-la sur une ficelle que vous attachez. Le nœud, qui n'en est pas un en réalité, peut être fait devant la spectatrice, mais ne la laissez pas regarder de trop près ! Poussez la ficelle *par le milieu* à travers la bague (1), passez les extrémités pendantes à travers la boucle (2), resserrez (3) et faites glisser le nœud vers le bas (4). Prenez une extrémité de la ficelle dans chaque main et montrez la bague, qui semble solidement attachée à la ficelle. Donnez-la à la spectatrice, qui la tiendra de la même façon (5).

« Tant que vous tiendrez la ficelle par ses deux extrémités, il me sera manifestement impossible de retirer la bague de la ficelle, à moins de la scier ! »

Recouvrez bague et ficelle avec le mouchoir (6).

« Mais je vous promets que je ne vais pas la scier... Je vais plutôt faire un peu de magie ! »



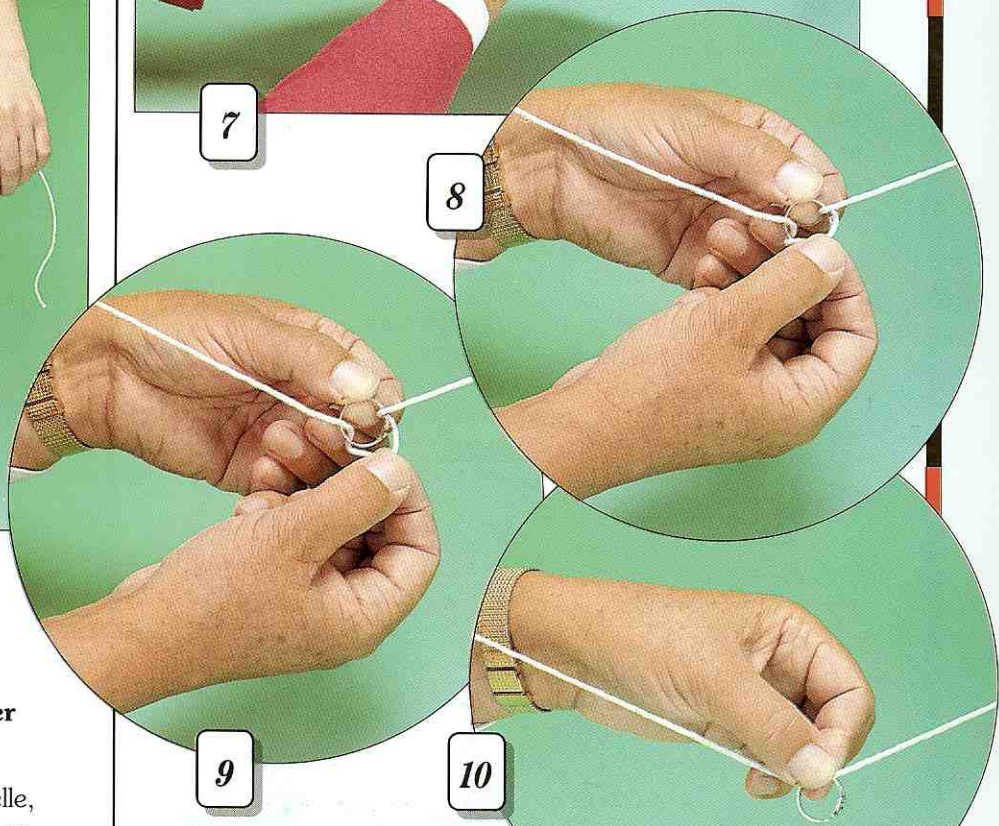
5



6



7



8

9

10

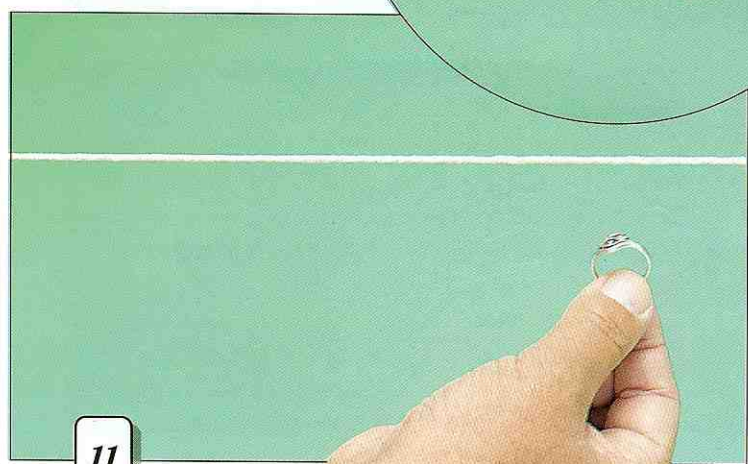
Glissez vos mains sous le mouchoir (7).

« Pourriez-vous, s'il vous plaît, rapprocher un peu vos mains l'une de l'autre ? »

La spectatrice s'exécute, donnant du mou à la ficelle, ce qui vous facilite la tâche. Pour détacher la bague, glissez simplement le milieu de la ficelle par-dessous, puis autour du bas de la bague (comme en 8, 9). Une fois la bague retirée, maintenez-la contre la ficelle comme si elle y était encore attachée et dissimulez avec vos doigts la partie où devrait se trouver le nœud (10). Retirez le mouchoir avec l'autre main.

« Je vais compter jusqu'à trois, et votre bague se détachera de la ficelle. Tenez bon ! Attention ! Un... Deux... Trois... ! »

Tirez vers le bas avec votre main droite, comme si vous cueilliez la bague, et rendez celle-ci, intacte, à la spectatrice étonnée (11).



11

LA PASTILLE DE MENTHE

Lorsqu'on commence à devenir un magicien expérimenté, on se met à imaginer des choses un peu bizarres. Seul un magicien pouvait être assez fou pour inventer un tour tel que celui-ci !

► EFFET ◀

L'effet est le même que dans le tour « Bague et ficelle » (voir pp. 80-81), mais la méthode est tout autre. Cette fois, vous utiliserez une pastille de menthe percée, et c'est le spectateur lui-même qui passera le fil dedans !

MATÉRIEL

Un paquet de pastilles de menthe présentant un trou au milieu
Un morceau de ficelle
Un mouchoir en tissu ou une serviette

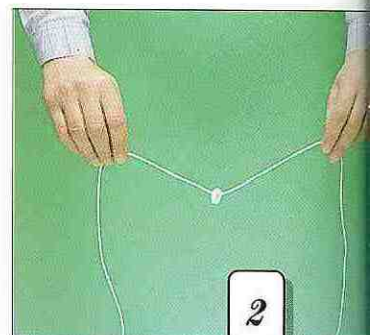
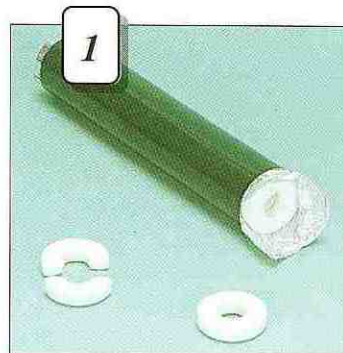
◆ PRÉPARATION ◆

Cassez une pastille de menthe en deux, en veillant à ce que la cassure soit nette (1). Mouillez les extrémités, pressez les deux moitiés l'une contre l'autre et laissez sécher. Si la cassure se voit encore, comblez les fentes avec un peu de sucre en poudre. Mettez, dans la poche droite de votre veste, une pastille intacte et un mouchoir propre. Remplacez la pastille trafiquée dans le paquet. Vous pouvez commencer.

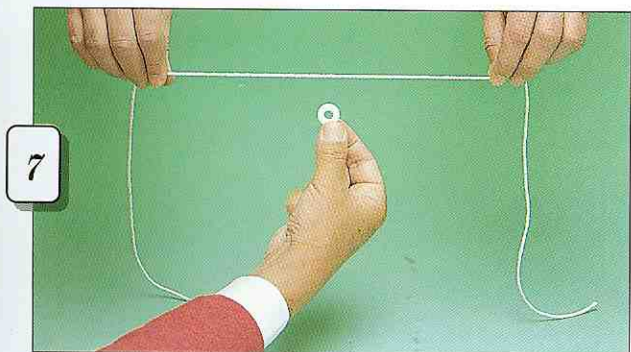
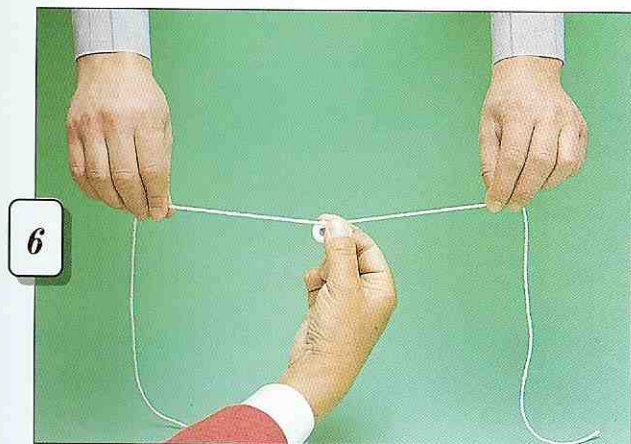
◀ PRÉSENTATION ▶

Donnez la ficelle au spectateur. Retirez avec soin la pastille du paquet et laissez le spectateur passer la ficelle dedans. Dès que la pastille est en place, demandez-lui de tenir la ficelle comme indiqué pages 80-81. Cela l'empêchera d'examiner de trop près la pastille (2) ! Sortez le mouchoir de votre poche, empalmez en même temps la pastille intacte et sortez-la discrètement, cachée dans vos doigts repliés.

Étendez le mouchoir sur la ficelle et la pastille enfilée (3). Glissez vos mains sous le mouchoir (4) et cassez en deux la pastille enfilée.



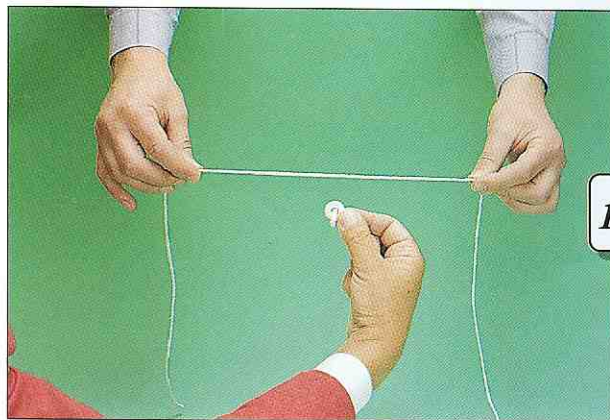
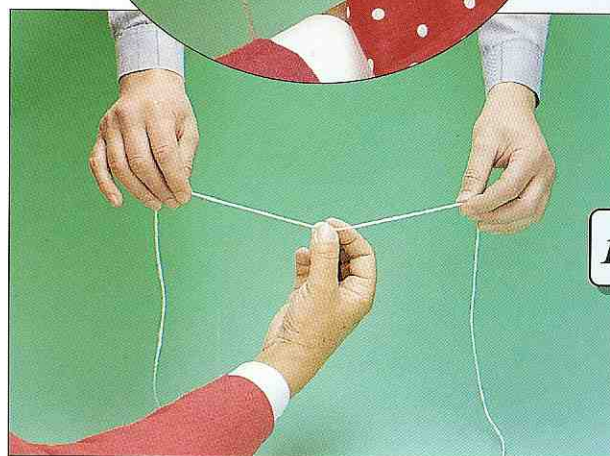
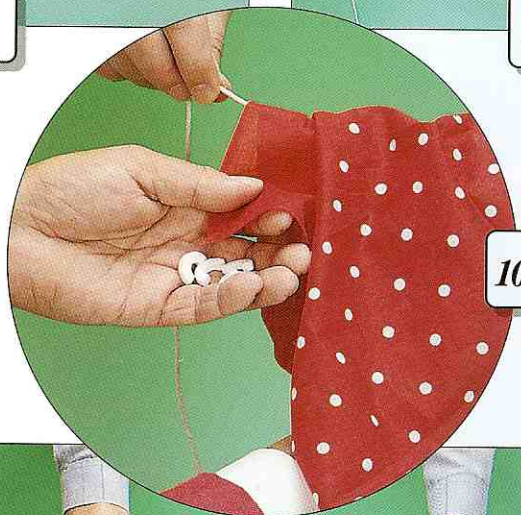
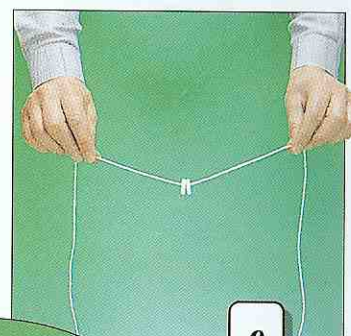
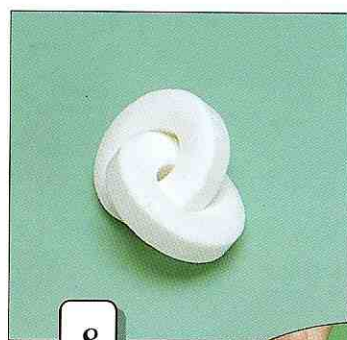
Grâce à la préparation préalable, elle se cassera *silencieusement* ! Gardez les morceaux dans votre main *gauche* (5). Avec votre main *droite*, maintenez la pastille intacte contre la ficelle (6). Retirez le mouchoir avec votre main gauche et rangez-le dans votre poche gauche, avec les morceaux cassés ! Terminez en feignant de cueillir, au centre de la ficelle, la pastille de menthe (7) et en la tendant immédiatement au spectateur pour vérification !



♣ VARIANTE ♣

Il existe une autre version du tour que vous venez d'apprendre. Cassez une pastille de menthe, puis recollez-la comme précédemment, mais en enfilant une autre pastille dessus, intacte celle-là (8)! Cassez et recollez deux autres pastilles, mais cette fois sans les enfiler l'une dans l'autre ; replacez-les, une fois sèches, dans le paquet. Placez les deux pastilles assemblées dans la poche droite de votre veste, avec le mouchoir.

Ressortez les deux pastilles du paquet et laissez le spectateur y enfiler la ficelle, puis la tenir par ses deux extrémités (9). Opérez alors exactement comme dans le tour précédent : cassez les deux pastilles enfilées. Récupérez secrètement les morceaux dans le mouchoir (10) et mettez le tout dans votre poche gauche. Il ne vous reste plus qu'à prendre sur la ficelle les deux pastilles assemblées (11) et à les donner au spectateur (12). Il sera ébahi, car non seulement vous aurez retiré les deux pastilles de menthe, mais, de plus, vous les aurez assemblées ! Reprenez les deux pastilles et mangez ces pièces à conviction !



LE CORDON MAGIQUE

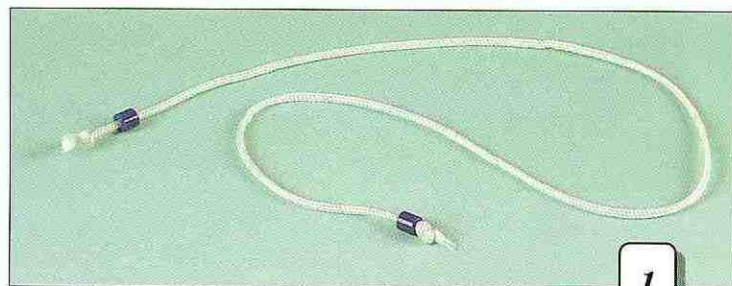
Avec un simple cordon trafiqué, vous pourrez faire des tours fascinants !

◀ EFFET ▶

Un cordon est apparemment capable de passer à travers des objets solides sans les détériorer. Un exemple : une bague empruntée est enfilée sur un cordon. Bien que le spectateur tienne lui-même la bague, le cordon la traverse complètement !

MATÉRIEL

Un cordon magique – voir instructions ci-dessous



◆ FABRICATION D'UN CORDON MAGIQUE ◆

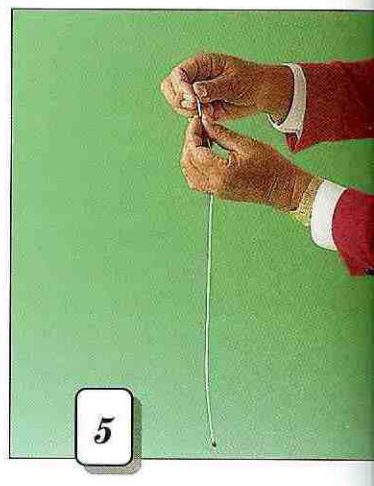
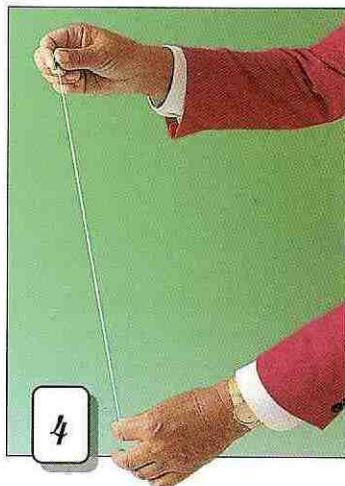
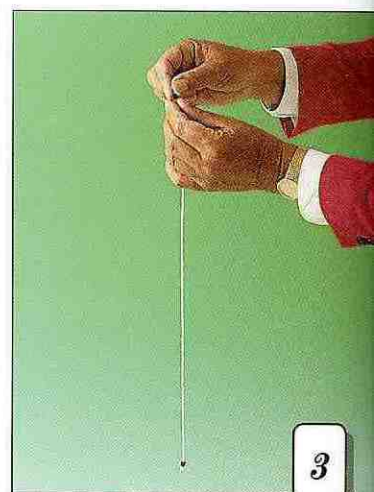
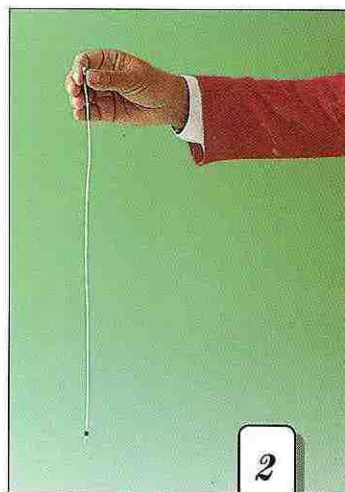
Une fois confectionné, ce cordon magique vous servira pour de nombreux tours, dont les cinq que je vais décrire ici.

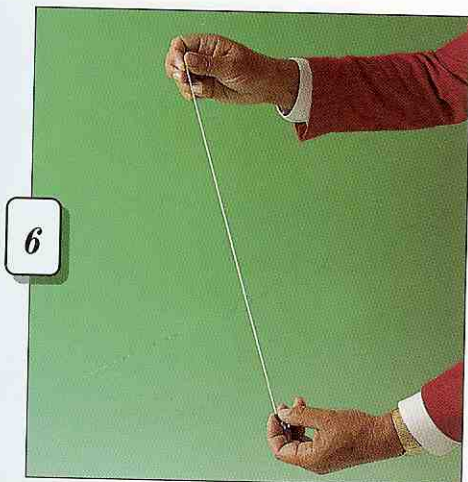
Il vous faut deux perles et un morceau de cordon en nylon (ou de ficelle lisse) d'environ 50 cm de long. Les perles ne devront pas avoir plus de 5 mm de diamètre. Les trous devront être assez larges et le cordon suffisamment fin pour que les perles, une fois enfilées, puissent glisser *librement*. Enfilez les perles sur le cordon et faites un gros nœud à chaque extrémité pour retenir les perles. Votre cordon magique polyvalent est prêt (1).

▶ PRÉPARATION ◀

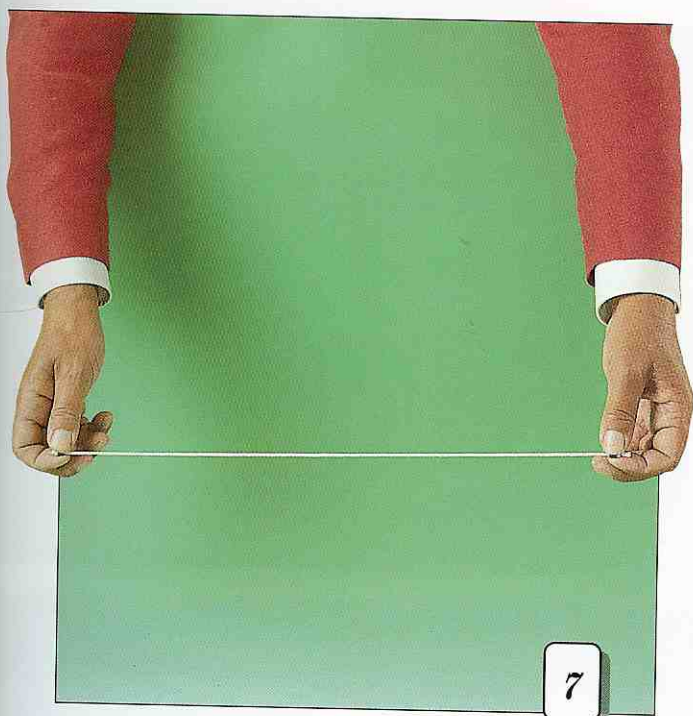
Par un mouvement de « lissage » du cordon, vous devez pouvoir passer furtivement une perle d'une extrémité à l'autre, afin d'avoir *les deux perles* au même bout du cordon. Il est donc important que le cordon soit bien lisse et l'orifice des perles suffisamment large pour que ces dernières puissent glisser librement lorsque vous effectuerez le geste de *lissage* du cordon.

Commencez avec une perle à chaque extrémité. Tenez une perle entre le pouce et l'index droits (2). Avec le pouce et l'index gauches, partez du sommet (le plus près possible du pouce et de l'index droits) et glissez vers le bas (3) jusqu'à atteindre la perle inférieure (4). Ce mouvement devra être répété trois ou quatre fois, pour que les spectateurs aient le temps de s'y habituer.



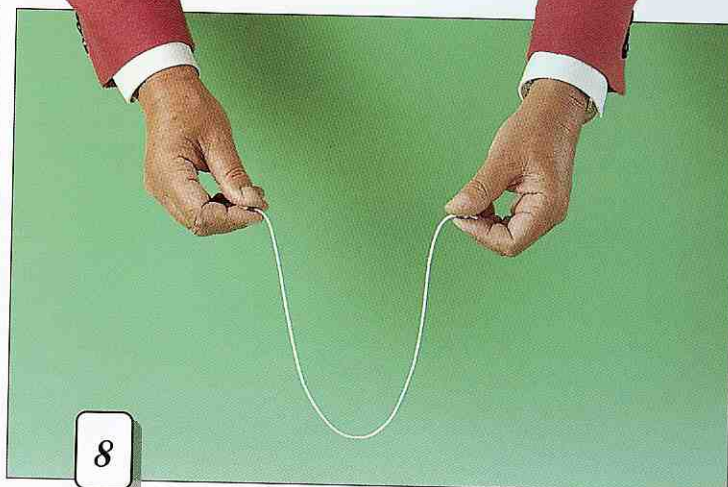


6

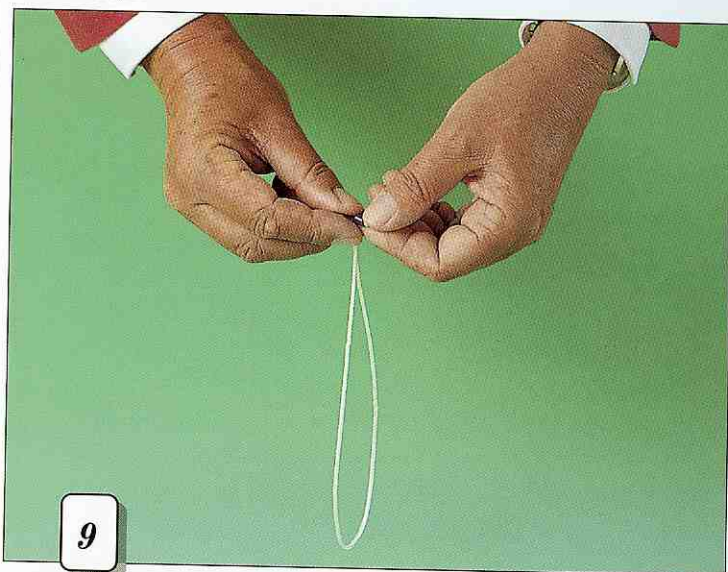


7

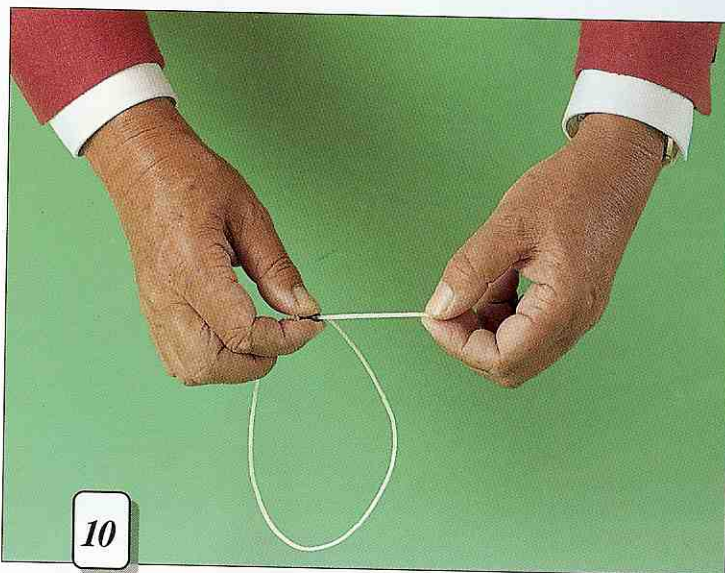
Pour transférer en cachette la perle d'une extrémité à l'autre, opérez comme précédemment, mais, cette fois, lorsque vous atteignez la perle du haut, saisissez-la entre le pouce et l'index *gauches* (5). Tandis que la main droite tient toujours le cordon, la gauche transfère la perle du haut vers le bas (6). On emploie une autre méthode de transfert quand le cordon est tenu à l'horizontale (7) : rapprochez les mains (8); quand elles se touchent, pouce et index droits saisissent la perle de gauche (9). Pouce et index gauches saisissent le *nœud* gauche et l'écartent (10), les deux perles restant tenues par la main droite (11).



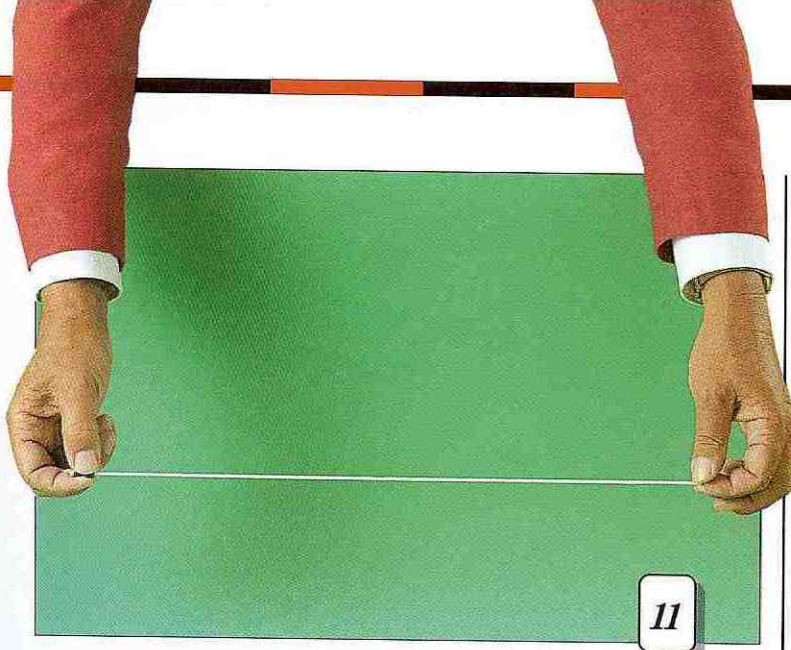
8



9



10



11

♣ PRÉSENTATION ♣

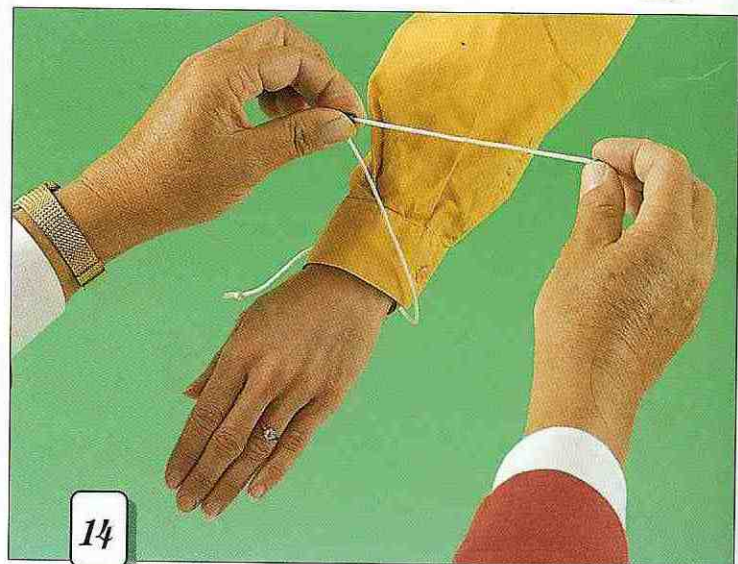
◆ TOUR 1 ◆

Tendez le cordon (11) et demandez à une spectatrice de placer son bras dessus (12). Joignez vos mains au-dessus de son bras et ramenez la perle droite avec le pouce et l'index gauches (13). Lâchez le nœud et, simultanément, écartez brusquement les mains (14). Le cordon fait alors un saut de l'autre côté du bras, si rapide qu'il ne peut être suivi par le regard. Vous vous retrouvez dans la position de départ (15), avec une perle à chaque extrémité du cordon, mais celui-ci est passé au-dessus du bras!

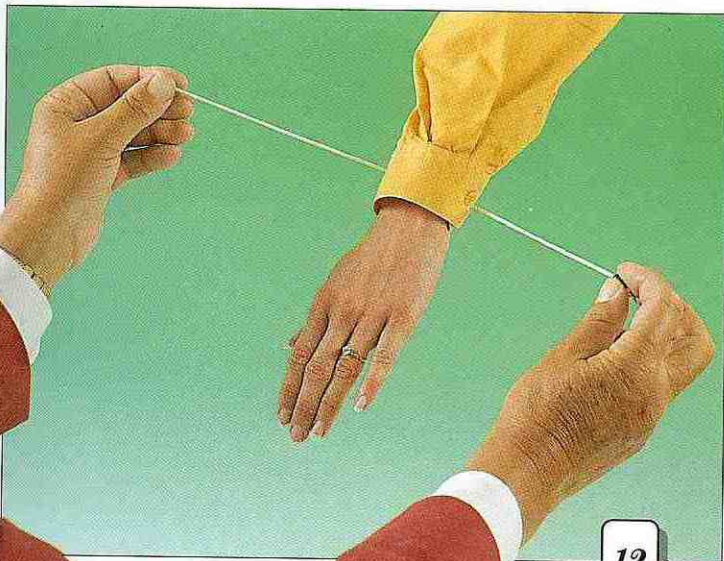
En apparence, il a traversé le bras!



13



14



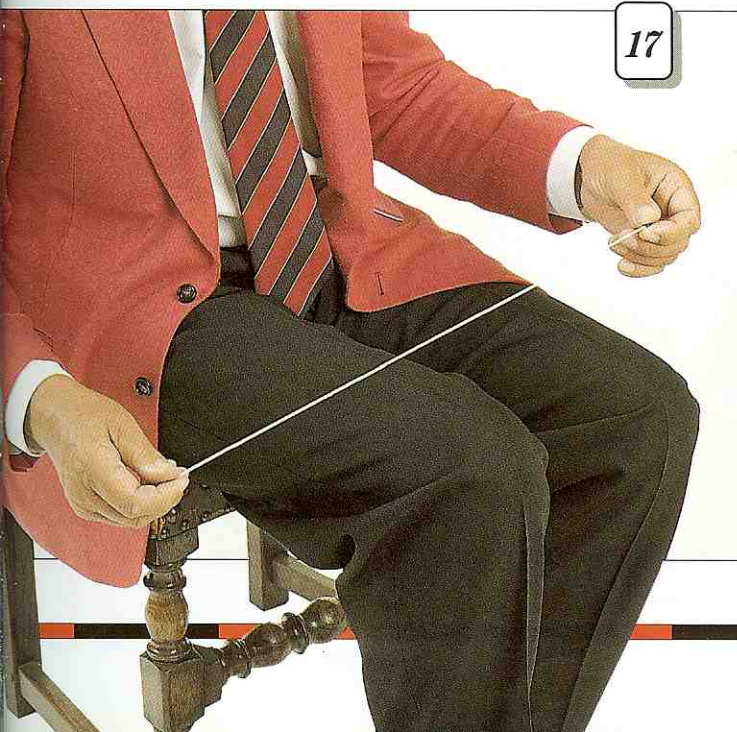
12



15

◀ TOUR 2 ▶

Opérez avec votre propre jambe. Asseyez-vous sur une chaise. Transférez la perle. Placez le cordon sous la jambe (16). Soulevez les extrémités du cordon au-dessus de la jambe. Faites passer l'autre perle vers votre main gauche, puis *tirez*. On a alors l'impression que le cordon magique est passé au travers de votre jambe (17).

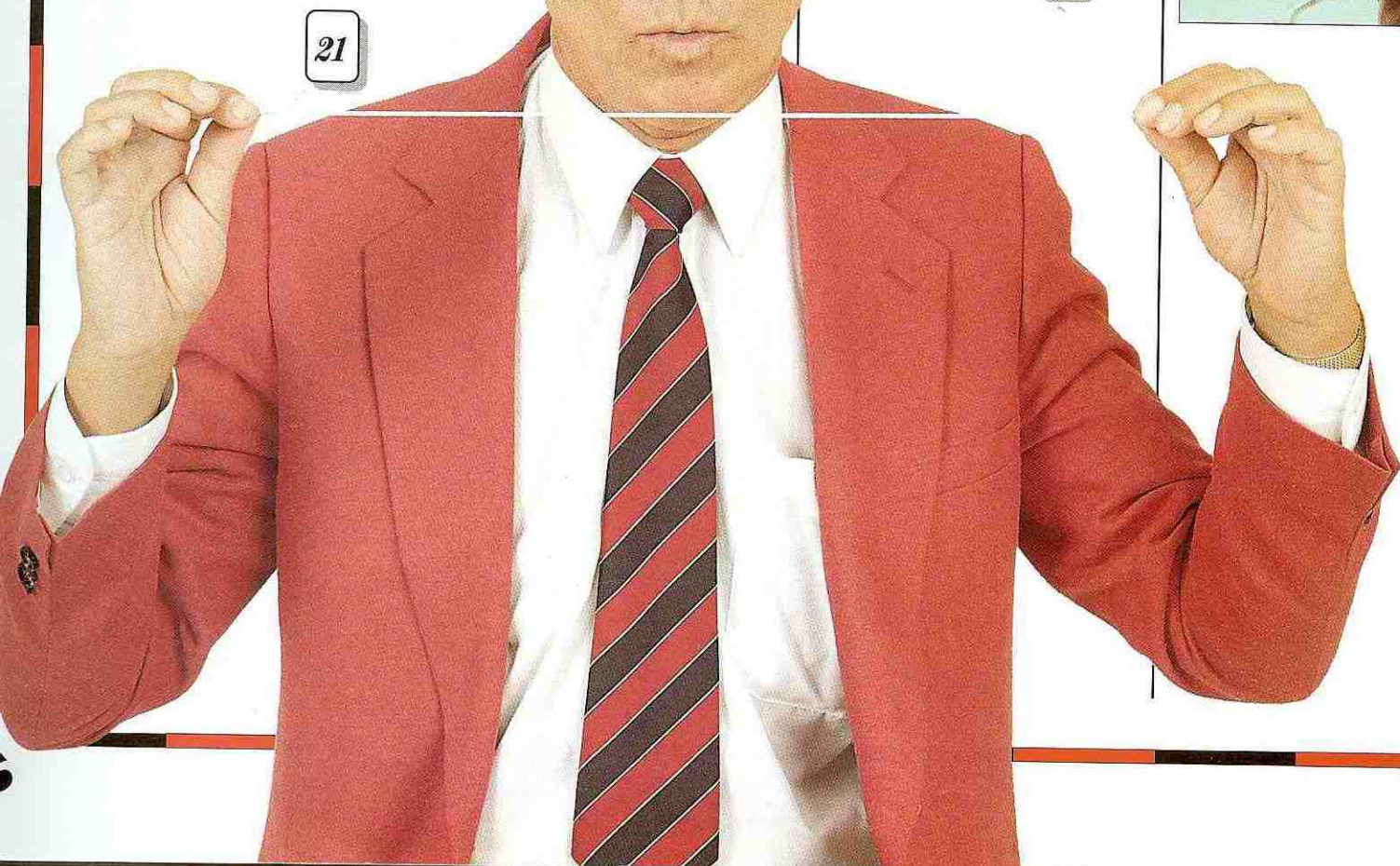
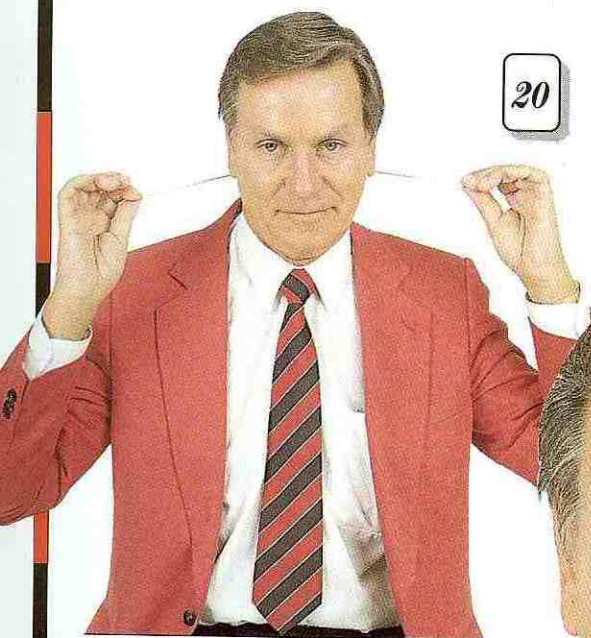


▶ TOUR 3 ◀

Opérez le transfert de la perle. Demandez à une spectatrice de joindre fermement son pouce et son index en forme de « O » autour du cordon (18). Échappez à ses griffes par le moyen habituel (19)!

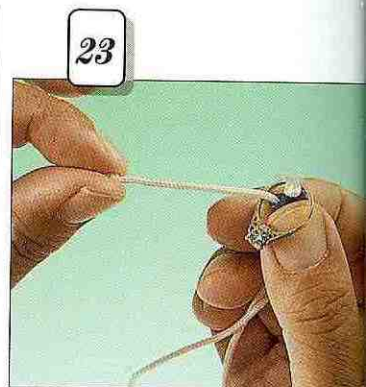
♣ TOUR 4 ♣

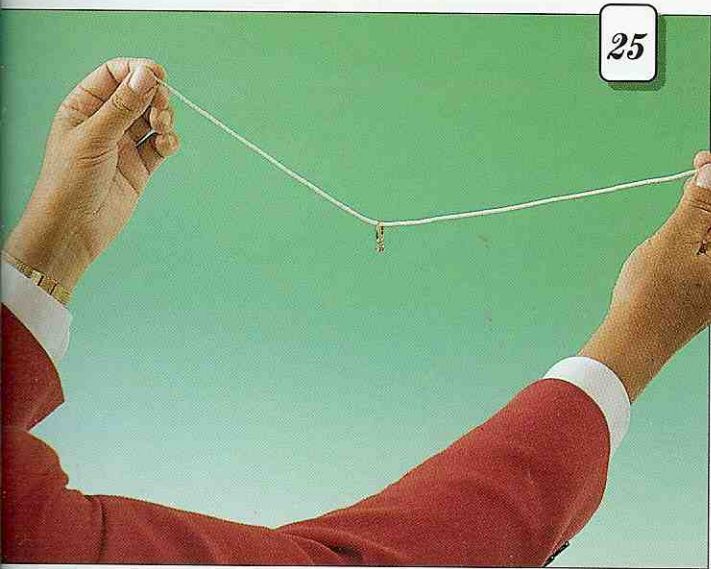
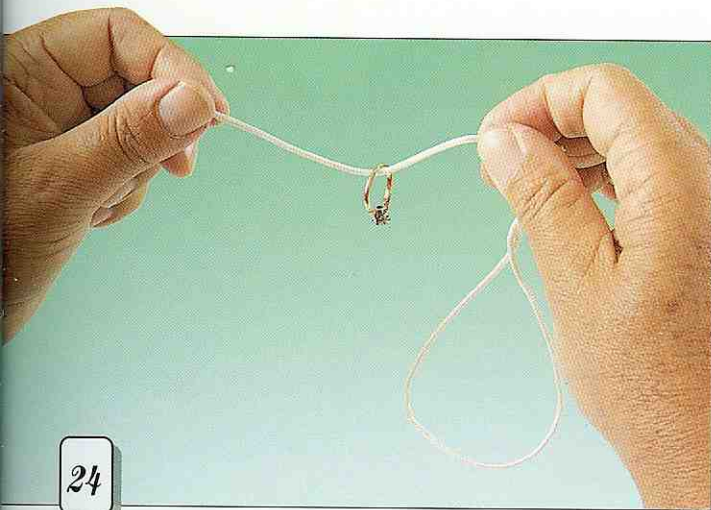
Placez le cordon derrière votre cou (20), tout en faisant le transfert de perle. Ramenez les extrémités du cordon vers l'avant. Transférez de nouveau la perle et tirez en avant. Attention, votre tête vient de tomber! Non, rassurez-vous, tout va bien (21)!



◀ TOUR 5 ▶

La manœuvre est un peu différente, ici, mais la technique reste la même. Tenez les deux extrémités du cordon magique entre pouce et index droits, empruntez une bague à une dame et placez-la provisoirement sur les perles, comme illustré (22). Approchez votre main gauche de la bague et pincez le nœud de la perle la plus proche du bout de vos doigts. Tirez alors sur votre gauche (23), sans cesser de tenir les perles avec la main droite (24), et en laissant la bague accrochée au centre du cordon (25). Priez la dame de tenir bien fermement sa bague (26). Joignez les mains (27) et libérez la bague (28).





► OBSERVATIONS ◄

Le cordon magique est capable de pénétrer à travers tous les objets qu'il peut entourer, c'est-à-dire tous ceux ayant une circonférence inférieure à sa propre longueur. Il peut donc servir pour beaucoup de tours ne nécessitant qu'une ficelle, « Bague et ficelle » ou « La pastille de menthe », par exemple.

Vous pouvez concevoir un numéro composé de deux ou trois tours, le cordon intervenant dans le dernier. Mais *n'utilisez pas le cordon plus d'une fois dans le même numéro*. Souvenez-vous que les spectateurs sont toujours plus méfiants et observateurs la seconde fois.



CINQUIÈME PARTIE

MAGIE MENTALE

A TOUS LES COUPS ON PERD!	92
LA VOYANCE DIGITALE	96
LA CLEF ENSORCELÉE	98

A TOUS LES COUPS ON PERD !

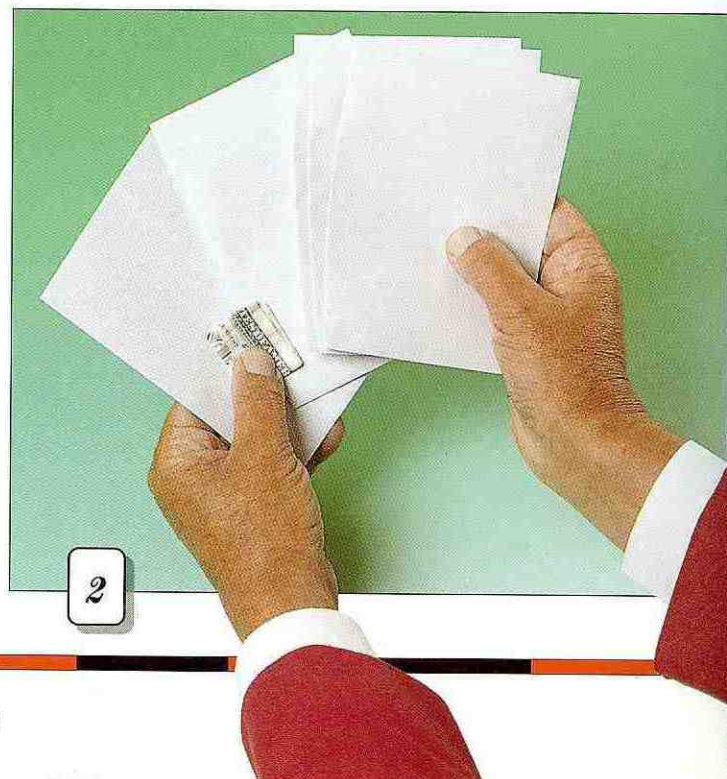
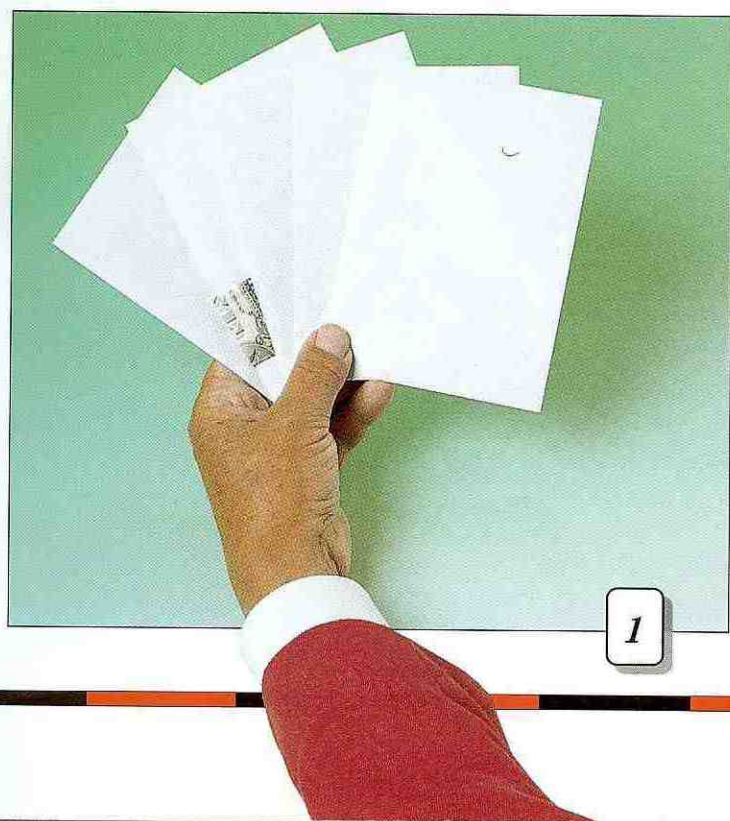
Beaucoup de gens aiment les jeux d'argent ; ils apprécient donc les tours où on leur fait entrevoir la possibilité d'en gagner. Hélas pour eux, en magie, « à tous les coups on perd ! »... mais on gagne le plaisir du spectacle.

♣ EFFET ♣

Vous montrez cinq enveloppes et vous annoncez que l'une d'elles contient un billet de banque. Vous invitez quatre spectateurs à en choisir une librement, et vous leur permettez même de changer d'avis et de revenir sur leur choix. Dites-leur que s'ils trouvent le billet, *ils pourront le garder*. Inutile d'ajouter qu'ils vous laisseront toujours l'enveloppe contenant le billet. Du moins espérons-le !

MATÉRIEL

Cinq enveloppes format carte postale
Cinq pochettes transparentes
Un billet de banque – plus il sera gros, mieux cela sera !



◀ PRÉPARATION ▶

Insérez une pochette plastique transparente à l'intérieur de chaque enveloppe (le côté ouvrant de la pochette doit se trouver en haut quand on soulève le rabat de l'enveloppe). Pliez le billet de banque en deux, puis encore en deux dans le même sens, et une troisième fois dans l'autre sens. Vous obtenez un billet plié d'environ 3 cm de côté et ouvert sur un côté. Prenez les cinq enveloppes dans la main gauche et tenez-les de telle sorte que les rabats soient à droite et non de votre côté. Plaquez le billet contre le bord gauche de la deuxième enveloppe (1), à un tiers environ du bas. Placez les enveloppes en pile sur la table, avec le bord du billet de votre côté, pour qu'il ne soit pas vu par le public.

◆ PRÉSENTATION ◆

« J'ai ici cinq enveloppes ; l'une d'elles contient un billet de banque. »

Ramassez la pile et comptez les enveloppes en les faisant passer (droites et face au public) de la main gauche à la main droite. Lorsque vous arriverez à la troisième, votre pouce gauche tombera automatiquement sur le billet (2). Au comptage de la quatrième, il maintiendra le billet plaqué sur le côté adresse de la cinquième. Cette dernière est également comptée en passant dans la main droite, tandis que vos doigts gauches gardent le billet dissimulé aux regards.

Replacez aussitôt l'éventail d'enveloppes dans votre main gauche, ce qui dissimule le billet (3), lequel se trouve à présent entre vos doigts et l'enveloppe du dessous. Vous pouvez maintenant montrer aux spectateurs l'éventail d'enveloppes des deux côtés. Avec un peu de pratique, ces gestes simples deviennent faciles à exécuter. N'oubliez pas que, pour le public, vous avez tout simplement compté et fait passer cinq enveloppes d'une main à l'autre, action que vous devez faire paraître naturelle.

« Il me faudrait quatre personnes ; elles choisiront chacune une enveloppe et m'en laisseront une. Choisissez l'enveloppe que vous voulez, et si vous tombez sur celle qui contient le billet, vous pourrez le garder ! C'est promis ! »

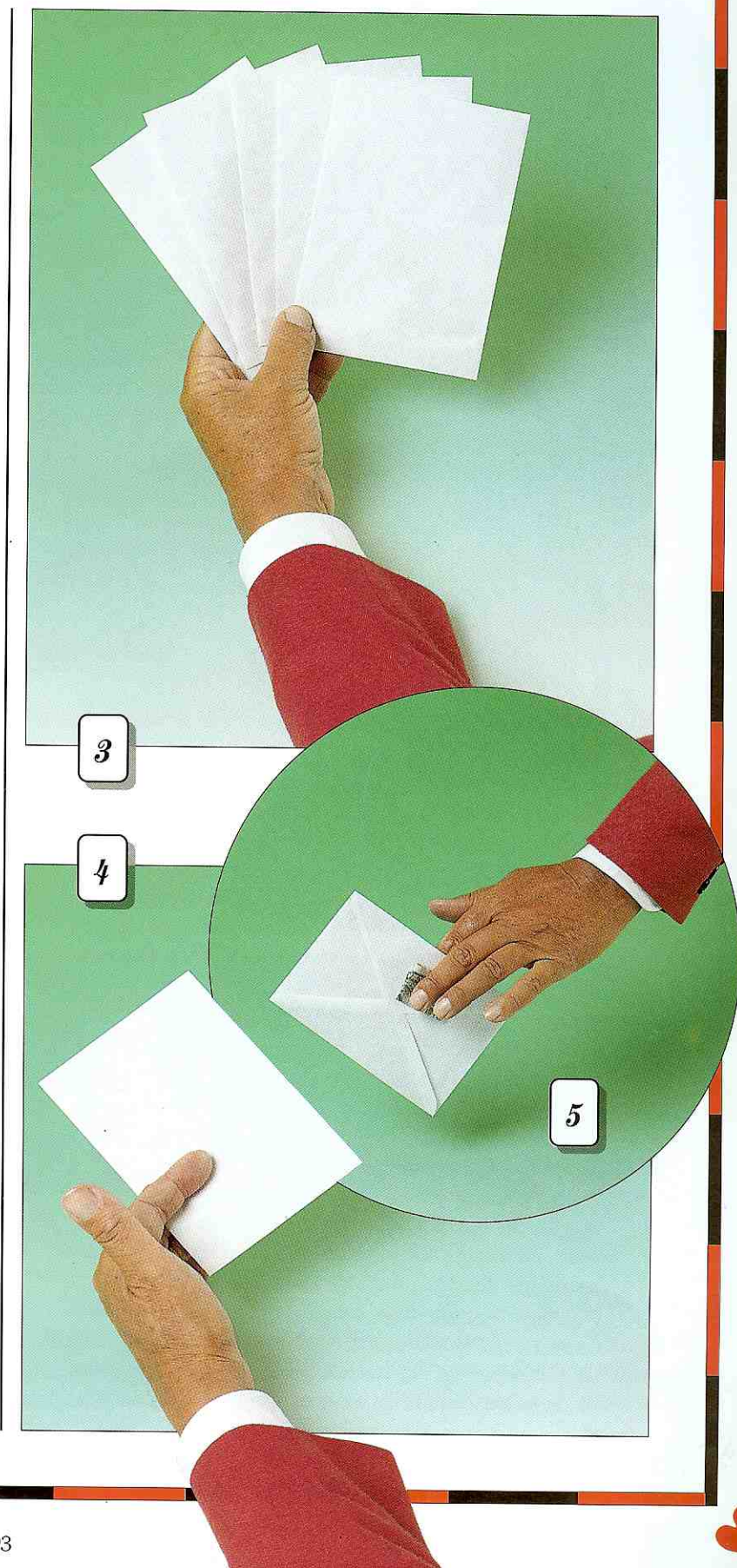
Avancez vers le premier spectateur et demandez-lui de prendre une des enveloppes de l'éventail. Relâchez légèrement votre prise sur les enveloppes : il peut ainsi en prendre une aisément sans déranger la disposition. Il vous est facile de dissimuler le billet sous les enveloppes, même s'il choisit celle placée contre votre paume : en effet, lorsqu'il la retire, elle glisse devant le billet qui, automatiquement, va rester contre le dos de l'enveloppe suivante. Dès qu'il a fait son choix, demandez :

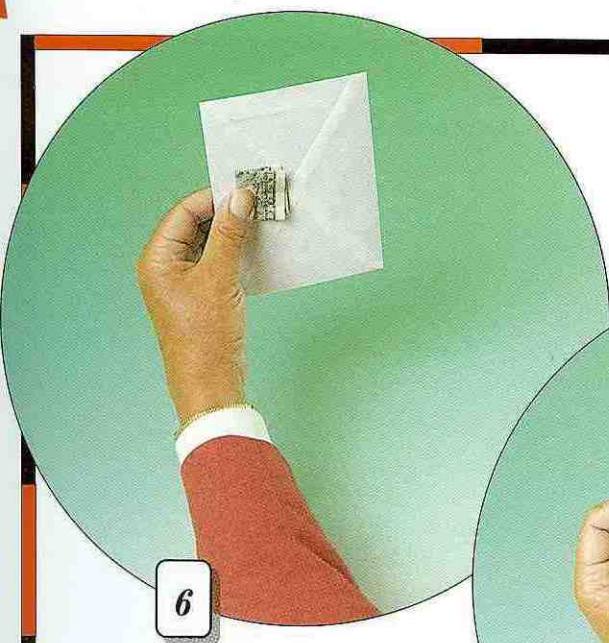
« Souhaitez-vous revenir sur votre choix ? »

D'ordinaire, il répond par la négative, mais, s'il souhaite changer, reprenez-lui l'enveloppe, replacez-la sur le dessus de l'éventail et représentez-lui les cinq enveloppes pour qu'il puisse faire à nouveau son choix. Faites choisir de la même façon les trois autres enveloppes, en offrant à chaque spectateur la possibilité de changer d'avis.

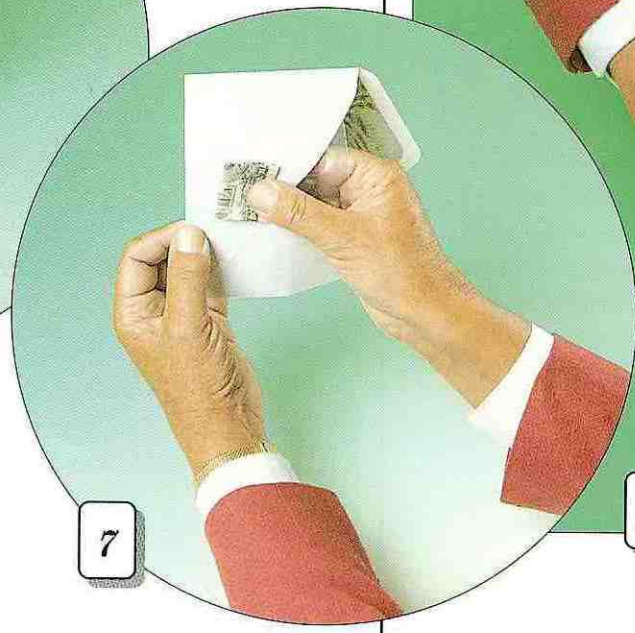
Il vous reste maintenant une enveloppe dans la main gauche, et le billet est dissimulé dessous. Modifiez la prise de votre main gauche, de façon à tenir l'enveloppe pincée entre l'index et le majeur, le billet plaqué entre le majeur et l'enveloppe (4). La photo (5) montre comment vous devez tenir le billet pour le dissimuler aux yeux du public.

« Ouvrez, s'il vous plaît, les enveloppes pour savoir qui a gagné le billet ! »

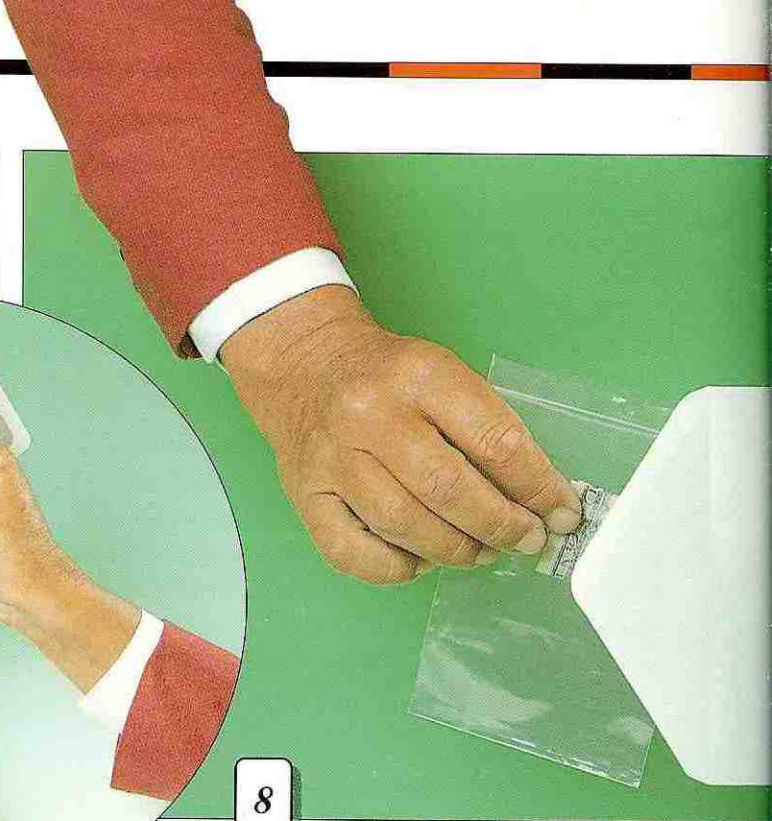




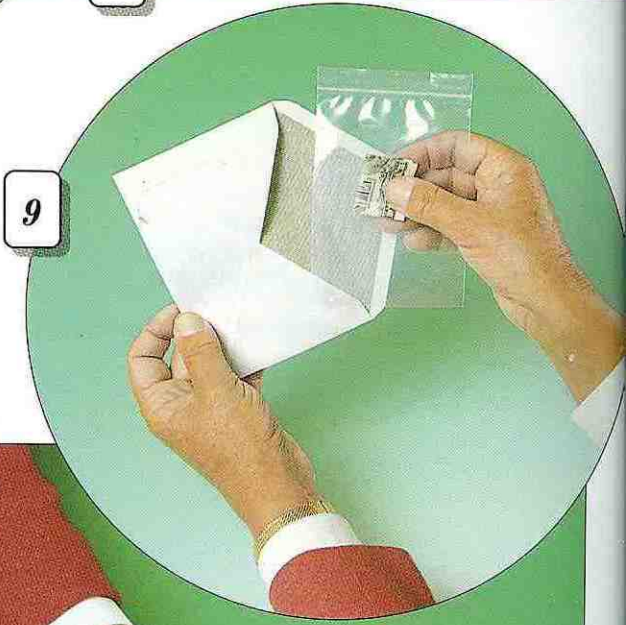
6



7



8



9



10

Les spectateurs constatent alors qu'elles contiennent toutes des pochettes vides! Les actions qui suivent sont très astucieuses, et l'effet produit remarquable. En vous aidant de la main droite, modifiez la prise de la main gauche (pouce remplaçant le majeur) comme indiqué (6). La photo montre le dispositif vu de votre côté. Le côté adresse de l'enveloppe est face au public. Ouvrez le rabat et insérez les doigts de la main droite dans l'enveloppe (7). Tirez la pochette transparente. *Simultanément*, appliquez le pouce droit sur le billet pour le tirer et le plaquer sur l'arrière de la pochette transparente (8, 9). Votre public pourra alors voir le billet mais sera convaincu que celui-ci se trouve à l'intérieur de la pochette transparente! Faites l'essai devant une glace, vous verrez combien c'est trompeur (10)!

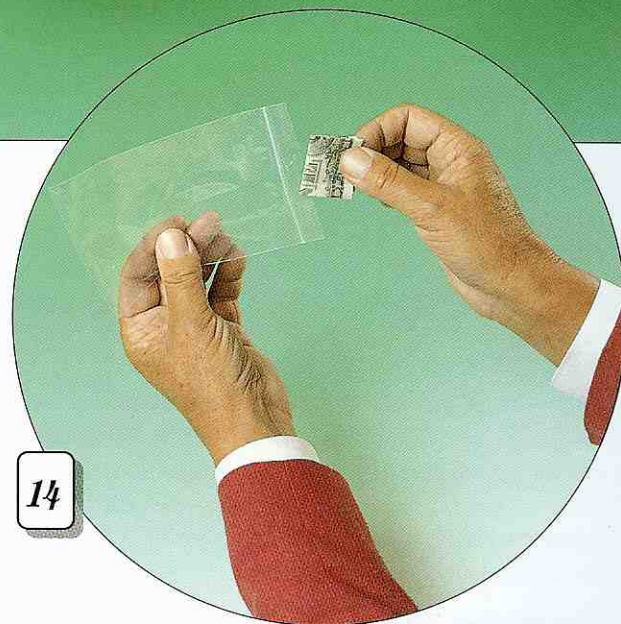
A présent, saisissez la pochette de la main gauche, afin de pouvoir y insérer les doigts de la main droite pour, en apparence, en retirer le billet. En ressortant les doigts, tirez le billet de dessous le pouce gauche à l'aide du pouce droit, faites-le glisser jusqu'au bord de la pochette (11, 12), puis saisissez-le avec les doigts de la main droite (13, 14). Lâchez la pochette sur la table, déployez le billet et montrez-le au public (15).



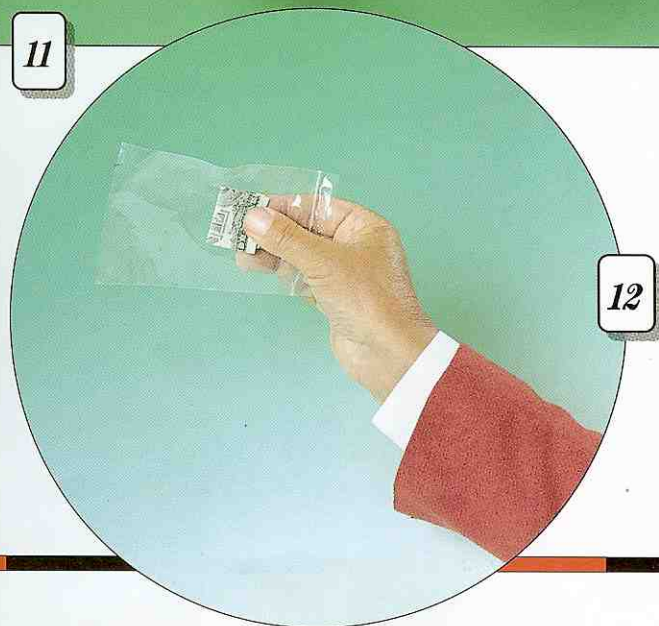
13



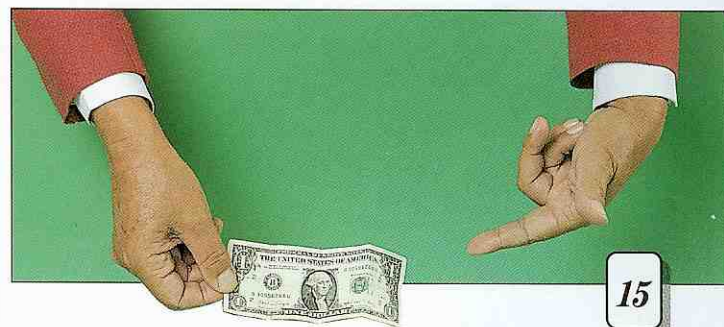
11



14



12



15

► OBSERVATIONS ◀

L'illusion produite est parfaite : le public est persuadé que vous avez retiré le billet de l'intérieur de la pochette ! Je vous ai révélé là un précieux secret de magicien, et il est, bien sûr, interdit de le divulguer !

LA VOYANCE DIGITALE

Nombreux sont les gens qui semblent avoir besoin de croire au surnaturel, à l'astrologie, à la télépathie et autres phénomènes paranormaux. Ce n'est certes pas à vous de décevoir votre public en ce domaine !

◀ EFFET ▶

Une spectatrice retire un crayon de couleur d'une boîte pleine et vous le remet sans que vous puissiez le voir. Vous le tenez derrière votre dos. Après un moment de concentration et sans l'avoir regardé, vous devinez sa couleur et l'annoncez.

MATÉRIEL

Une boîte de crayons à la cire de différentes couleurs (des pastels peuvent aussi faire l'affaire)

◆ PRÉSENTATION ◆

Sortez les crayons de la boîte et montrez qu'ils sont tous de couleur différente (1).

« J'ai un don extraordinaire : je sais lire dans les pensées et voir avec le bout de mes doigts. Je vais vous en faire ici la démonstration. »



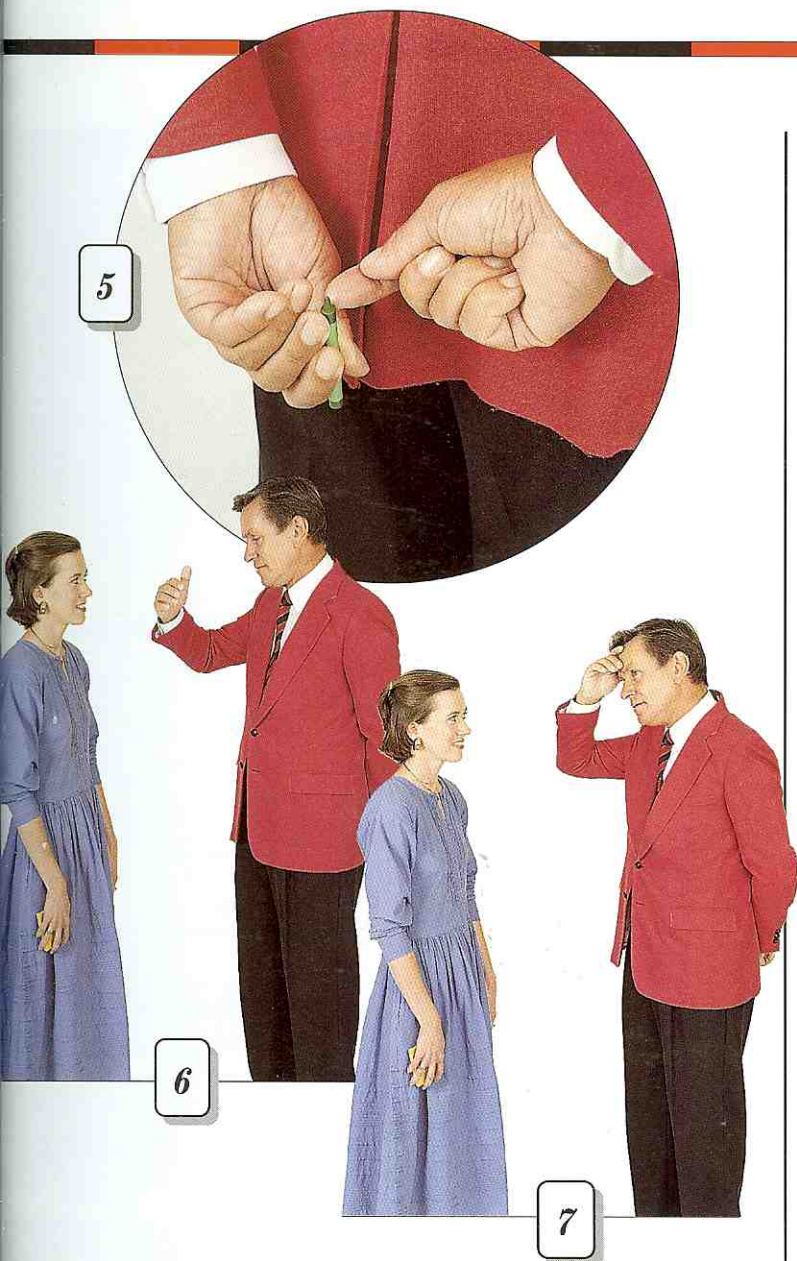
Donnez la boîte de crayons à la spectatrice (2) et tournez-lui le dos.

« Pendant que j'ai le dos tourné, je voudrais que vous choisissiez l'un des crayons — celui qu'il vous plaira — et que vous le posiez dans ma main. Remettez ensuite le reste des crayons dans la boîte et placez-les hors de ma vue. Prévenez-moi quand ce sera fait. »



Elle en choisit un, le dépose dans l'une de vos mains, derrière votre dos (3), et cache les autres comme convenu. Dès qu'elle vous avertit que tout est prêt, retournez-vous pour lui faire face (4). Simultanément, grattez un peu de cire sur le bout du crayon avec l'ongle de l'index droit (5). N'en prélevez pas trop, un tout petit morceau suffira.





« Pensez intensément à la couleur que vous avez choisie. Ne l'annoncez pas à haute voix, pensez-y seulement, mais fortement. »

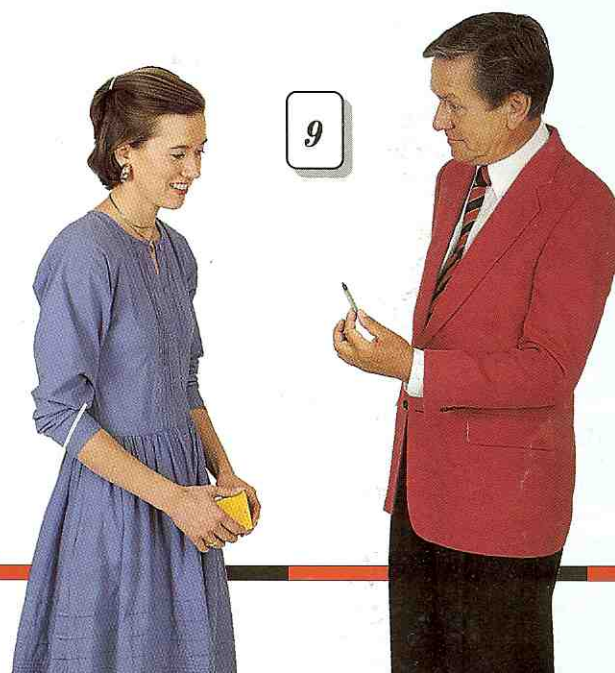
Tout en tenant le crayon dans la main gauche, derrière le dos, levez *lentement* la main droite (6) et portez-la à votre front comme pour vous aider à vous concentrer (7). Ce geste sert à montrer que cette main est vide, mais, surtout, il vous permet de regarder discrètement l'ongle de votre index lorsque la main passe devant vos yeux pour se porter à votre front : là, visible par vous seul, se trouve un minuscule morceau de crayon de couleur (8). Ce stratagème vous permet de découvrir la couleur du crayon que vous tenez derrière le dos.

Il ne vous reste plus qu'à faire la preuve de votre don, mais sortez d'abord le grand jeu. Prétendez que vos doigts ne « voient » pas très bien aujourd'hui. Demandez à la spectatrice de vous aider en se concentrant très fort sur sa couleur, en y pensant plus intensément, etc. Il faut montrer que la voyance digitale est chose ardue ! Enfin, annoncez la couleur correcte (9) !



♣ OBSERVATIONS ♣

Évitez d'associer des tours de pseudo-télépathie avec d'autres types de magie. En effet, si le public vient de voir un éblouissant numéro de prestidigitation, il pensera que votre voyance relève aussi de l'illusionnisme, et vos tours seront moins impressionnants. Composez plutôt un numéro homogène de magie mentale avec deux ou trois tours de ce genre.



LA CLEF ENSORCELÉE

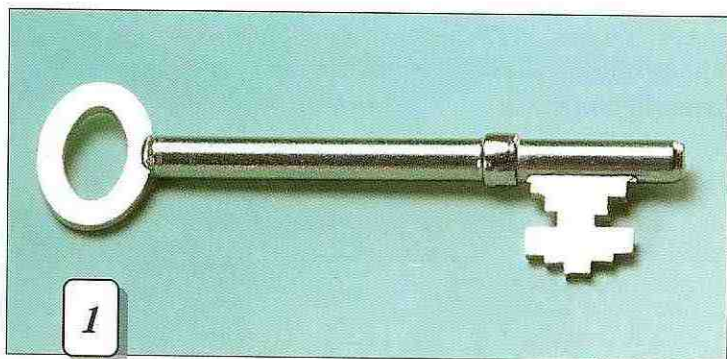
J'aime les tours étranges, et celui-ci l'est vraiment. Il déconcertera certainement votre public, qui découvrira en vous un surprenant illusionniste.

◆ EFFET ◆

Une grosse clef lourde repose dans votre paume. Par simple concentration mentale, vous la faites s'animer et se retourner ! Vous présentez aussitôt la clef pour vérification. On ne trouve aucune trace de la méthode. La clef doit certainement être ensorcelée !

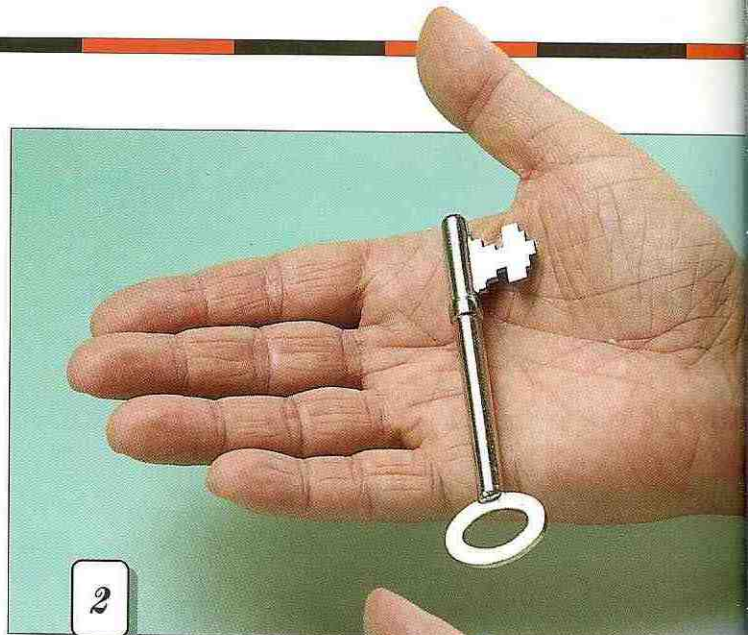
MATÉRIEL

La plus grande, la plus lourde clef que vous puissiez trouver (1). Plus elle sera grande et lourde, plus le tour sera facile et spectaculaire



← PRÉSENTATION →

Il y a effectivement un « truc », qui exige seulement un peu de pratique. Posez la clef sur votre paume droite. Respectez bien la position indiquée, c'est très important (2). Notez que le panneton (la partie que l'on introduit dans la serrure) est tourné vers votre poignet. L'autre extrémité de la clef (celle avec l'anneau) doit rester « libre » et ne pas reposer sur la main.



Regardez votre main et baissez *très légèrement* vos doigts vers le sol. Vous devez vraiment *vouloir* que la clef se retourne! Cela peut sembler stupide, mais cela aide vraiment! Lentement et mystérieusement, la clef va se retourner toute seule (**3, 4, 5, 6**)! Au début, elle se retournera trop vite et tombera au sol! Mais, après un peu de pratique et en ajustant l'inclinaison des doigts, vous parviendrez à contrôler totalement le mouvement : elle se retournera alors très doucement et inexplicablement! Essayez, c'est très amusant!



► OBSERVATIONS ◀

On a toujours, dans un tiroir ou un grenier, une bonne vieille clef massive qui pourra servir pour cette incursion aux frontières du surnaturel.



SIXIÈME PARTIE

FLORILÈGE
DE MAGIE

LES SUCRERIES 102
LES CAPSULES SAUTEUSES 104
LE CRAYON A L'OREILLE 108
SUPERMAN 110
LE STYLO FANTOME 116
BOULES ET GOBELETS 118
LA COUPURE DE PRESSE 122
RÈGLES DE BASE 124

LES SUCRERIES

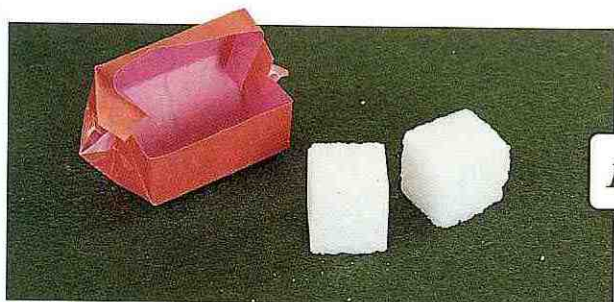
Les conditions ne seront pas toujours toutes réunies pour que vous puissiez faire ce tour, mais, chaque fois que vous y parviendrez, il produira un effet extraordinaire.

♣ EFFET ♣

Quelqu'un prend dans un sucrier un sucre enveloppé et vous le donne. Vous le posez tel quel sur le dos de votre main et le frappez légèrement avec l'autre main. Le morceau de sucre pénètre votre paume et tombe dans la tasse située dessous, abandonnant sur le dos de votre main son enveloppe froissée !

MATÉRIEL

Deux sucres enveloppés



◆ PRÉPARATION ◆

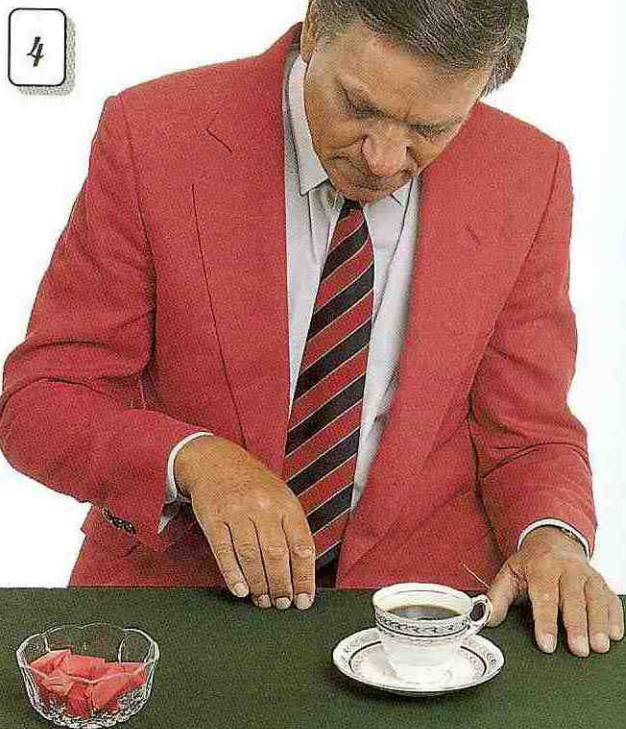
Si vous vous trouvez dans un café ou un restaurant et que vous voyiez des sucres enveloppés sur la table, prenez-en un en cachette et éclipsez-vous aux lavabos. Là, à l'abri des regards, sortez avec précaution les deux carrés de sucre de leur enveloppe (1) et mettez-les dans votre poche. Reformez l'emballage avec soin pour que, même vide, il retrouve sa forme initiale; humectez le rabat adhésif et recollez-le. Conservez secrètement cet emballage dans vos doigts pliés en revenant à votre table et veillez à ne pas l'écraser.



► PRÉSENTATION ◀

Empalmez de la main gauche les deux carrés de sucre cachés dans votre poche, l'emballage vide restant soigneusement empalme dans les doigts de la main droite. Dès que le café est servi, et avant que personne se serve en sucre, dites, comme pris d'une inspiration subite (2) :

« Il me vient à l'instant une idée de tour, voyons si cela marche ! Quelqu'un prend-il du sucre ? » Sylvie répond oui. **« Bien, Sylvie. Donnez-moi un sucre, s'il vous plaît. »**



Elle vous tend un sucre. Prenez-le de la main droite et posez-le à environ 10 cm du bord de la table, en surplomb de vos genoux (3). Avec les doigts de la main droite, balayez le sucre vers vous (4) et faites-le tomber discrètement sur vos genoux (5, 6). Simultanément, faites apparaître l'emballage vide et posez-le sur le dos de votre poing gauche fermé (7). Entraînez-vous jusqu'à ce que vous sachiez effectuer cette substitution à la perfection. Vous devez sembler avoir simplement ramassé le sucre qu'elle vous a donné et l'avoir posé sur votre poing gauche.



Placez la main gauche au-dessus de la tasse de café (8) et synchronisez ces deux actions : avec les doigts de la main droite, tapez sèchement sur l'emballage ; *simultanément*, ouvrez les doigts gauches d'un coup. Le sucre plonge dans le café ; faites vérifier l'emballage froissé (9). L'illusion est parfaite : les morceaux de sucre semblent avoir traversé votre main ! Au moment opportun, glissez dans votre poche le sucre tombé sur vos genoux.



◀ OBSERVATIONS ▶

Si personne ne prend de sucre, exécutez le tour avec votre propre tasse de café. L'important est de bien préparer l'emballage vide. Le tour ne peut être fait que si vous pouvez vous emparer d'un sucre sans être vu. Enfin, entraînez-vous suffisamment pour réussir la substitution à la perfection.

LES CAPSULES SAUTEUSES

Avec quelques capsules de bouteilles vous ferez une incroyable démonstration de prestidigitation !

♣ EFFET ♣

Vous posez quatre capsules sur une table. Vous en recouvrez une avec la main gauche durant une fraction de seconde. Elle disparaît instantanément et se retrouve sous la main droite. Vous en recouvrez une autre, elle disparaît aussi et réapparaît sur le dos de la main droite. Les deux dernières font de même.

MATÉRIEL

Cinq capsules de bouteilles identiques, à rebord crénelé
Le public ne doit en voir que quatre

► PRÉPARATION ◀

Apprenez au préalable à empalmer une capsule de bouteille (c'est très facile, grâce au rebord crénelé). Posez une capsule sur la table, rebord crénelé tourné vers le haut. Placez la main droite dessus, la capsule bien en contact avec le centre de la paume (1). Appuyez, puis resserrez vers l'intérieur les côtés de votre main. Vous constatez alors qu'il suffit de presser légèrement pour que l'intérieur de la paume saisisse la capsule. En la laissant à plat, soulevez votre main du dessus de la table (2). La capsule reste empalmée (3). Entraînez-vous à empalmer des deux mains. Lorsque vous saurez bien le faire, vous serez prêt pour ce joli numéro classique.

◀ PRÉSENTATION ▶

Asseyez-vous à une table, jambes bien rentrées dessous. Posez les quatre capsules comme indiqué (4), la cinquième étant empalmée dans la main droite.

« Ce tour est appelé "Les capsules sauteuses"... Comment l'appelle-t-on ? »

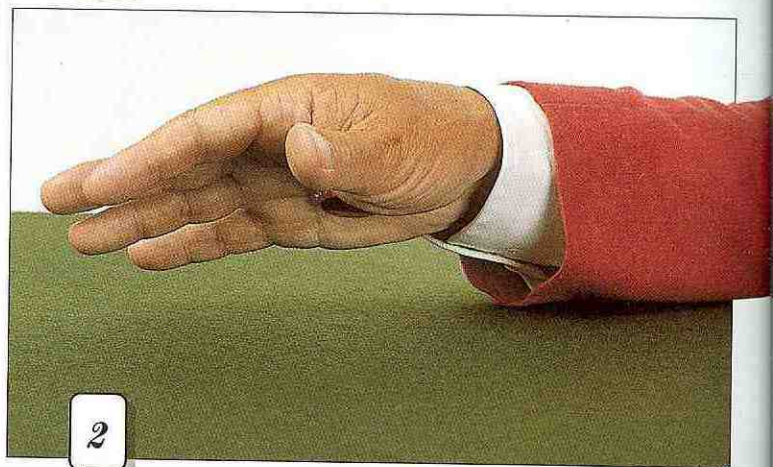
Le public répond : « Les capsules sauteuses. »

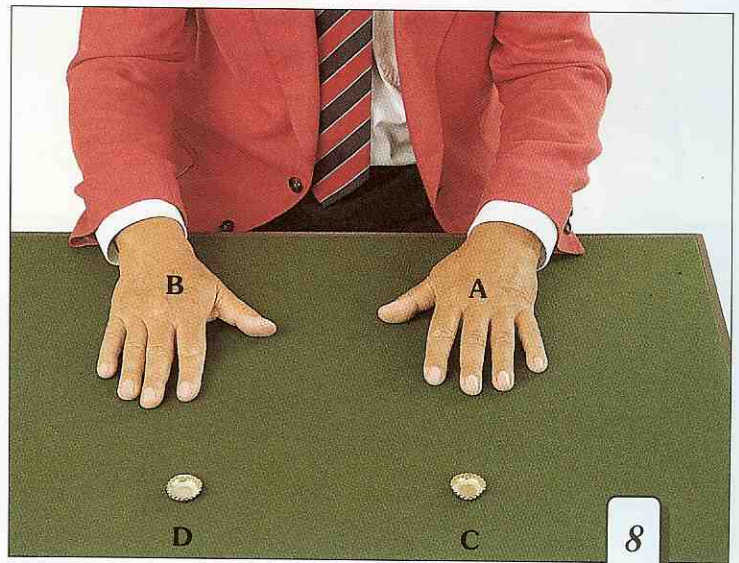
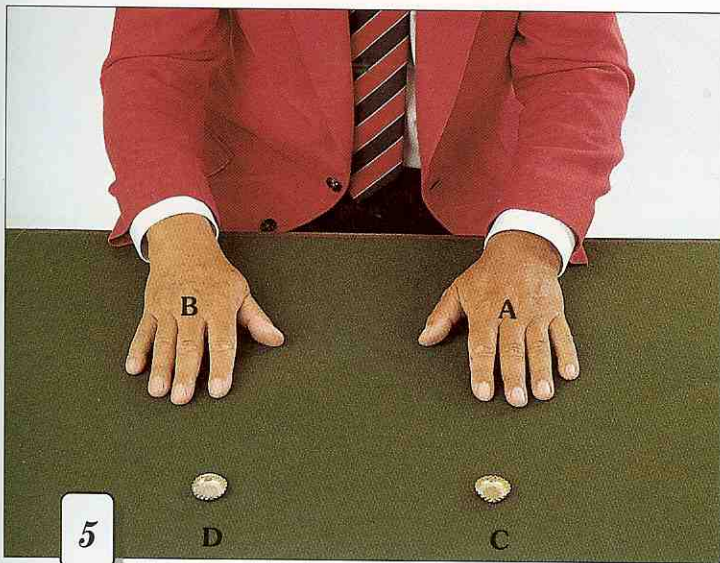
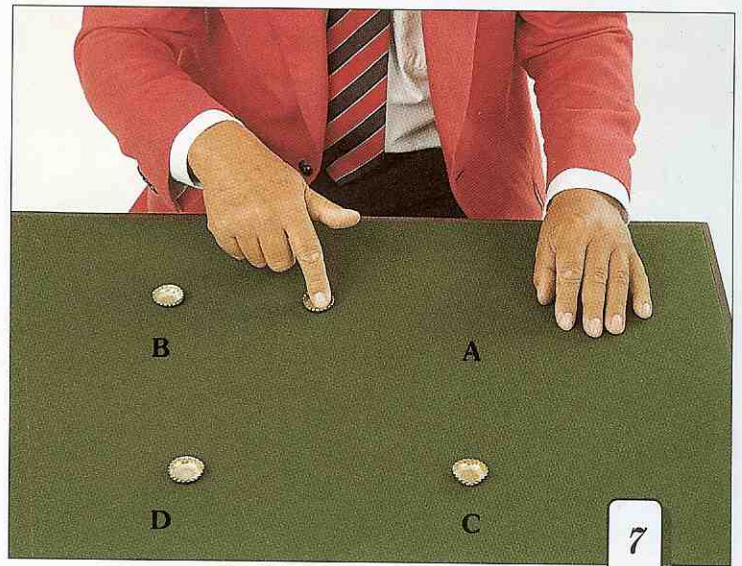
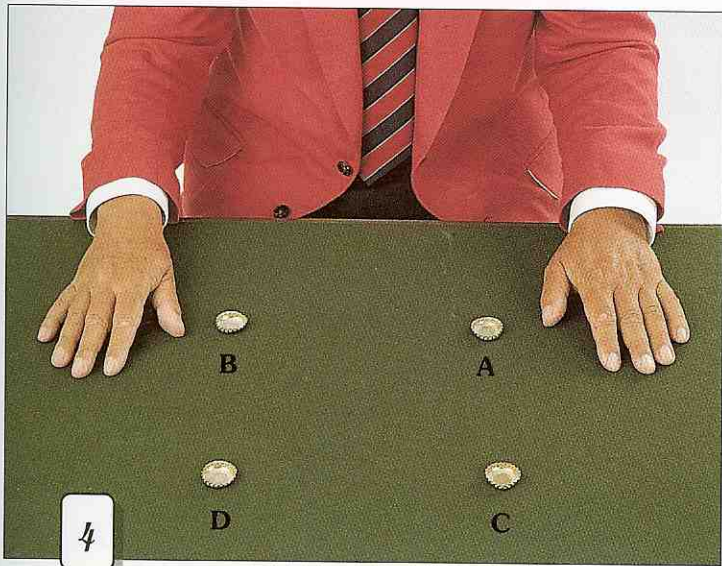
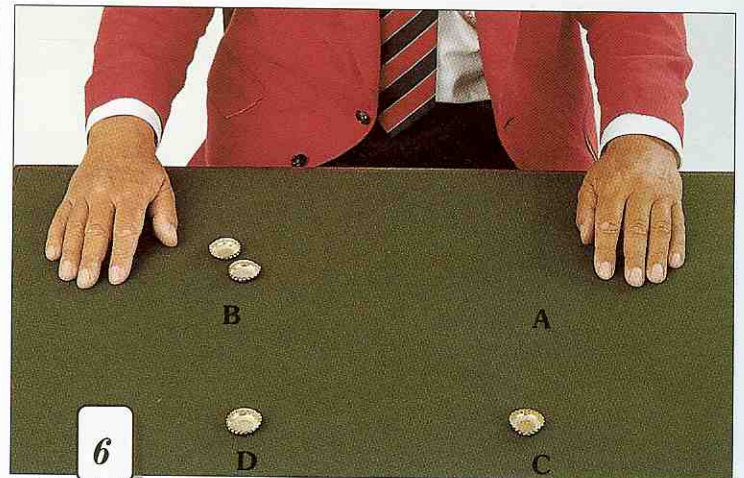
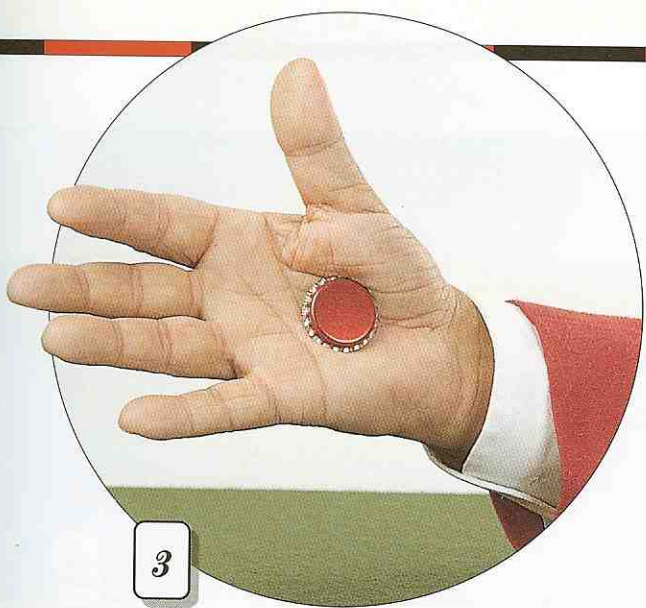
« C'est exact. L.C.S pour faire court !
L.C.S. fonctionne comme ceci... »

Couvrez A avec la main gauche et B avec la droite (5). Remuez un instant les doigts des deux mains. Libérez la capsule secrète empalmée dans la paume droite pour qu'elle rejoigne B (qui est recouverte) ; en même temps, empalmez A dans la main gauche. Écartez les mains pour montrer que A a apparemment sauté pour rejoindre B (6). Ramenez ensuite l'une des capsules de B en position A (7).

« Parfois, c'est plutôt ceci... »

Recouvrez de nouveau A et B avec vos mains (8).





Lâchez la capsule empalmée pour qu'elle rejoigne A et empalmez B en même temps. Agitez un instant les doigts, puis écartez de nouveau les mains sur les côtés. Apparemment, B a sauté pour rejoindre A (9). Déplacez l'une des capsules de A vers la position B (10) pour reformer le carré.

« Mais, d'habitude, c'est comme cela... »

Recouvrez de nouveau A et B (11). Empalmez A et lâchez en B. A semble avoir encore sauté en B (12).

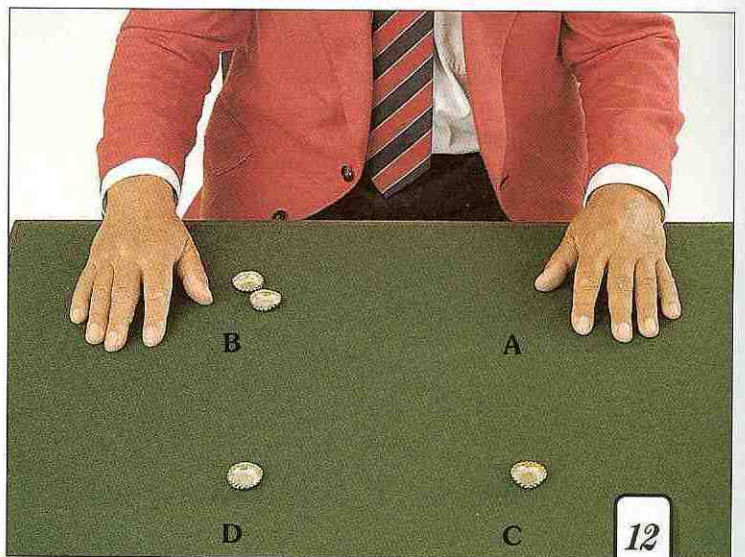
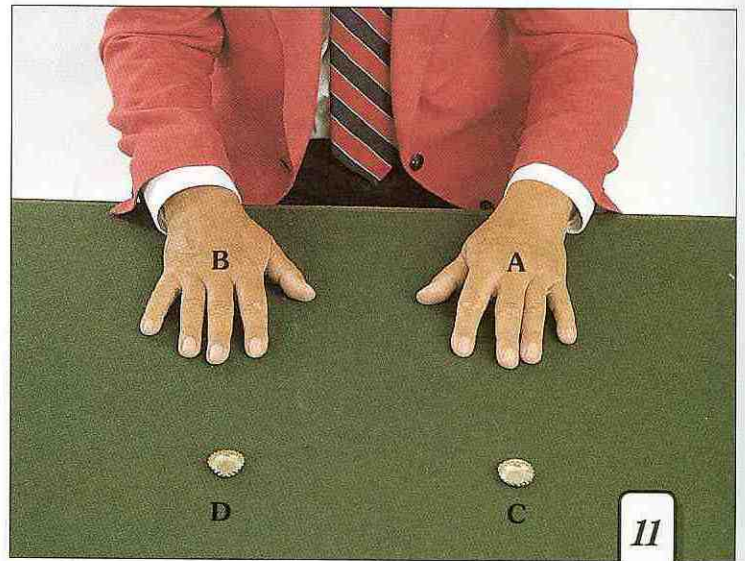
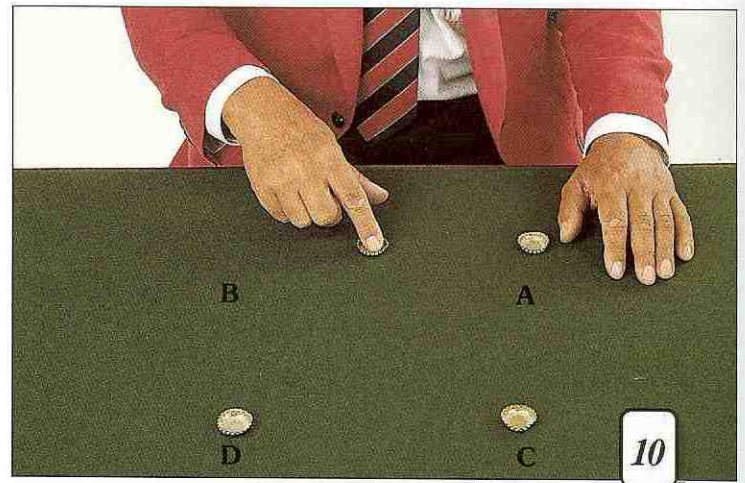
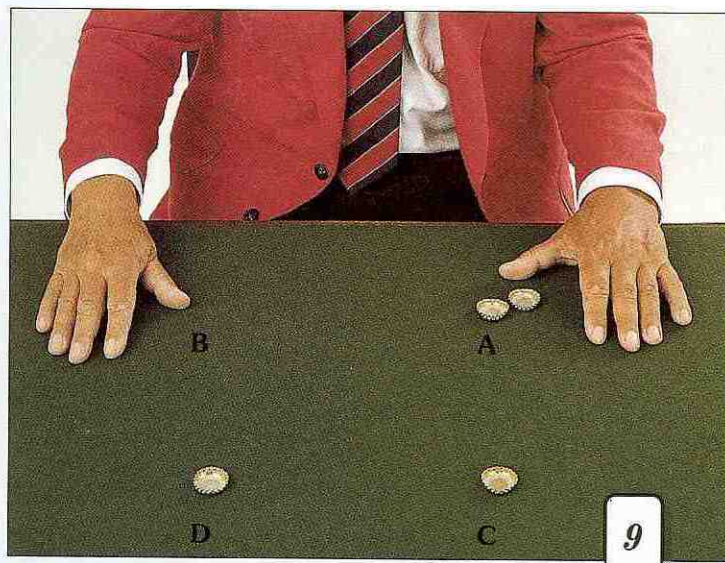
« Il arrive pourtant que les choses changent... »

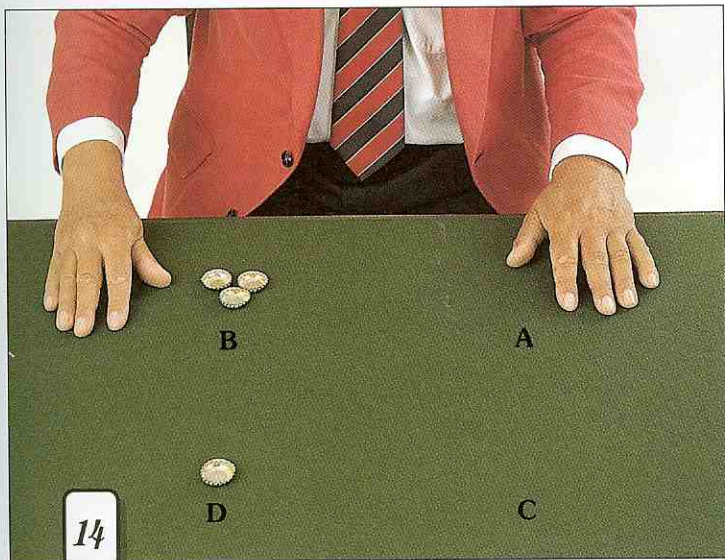
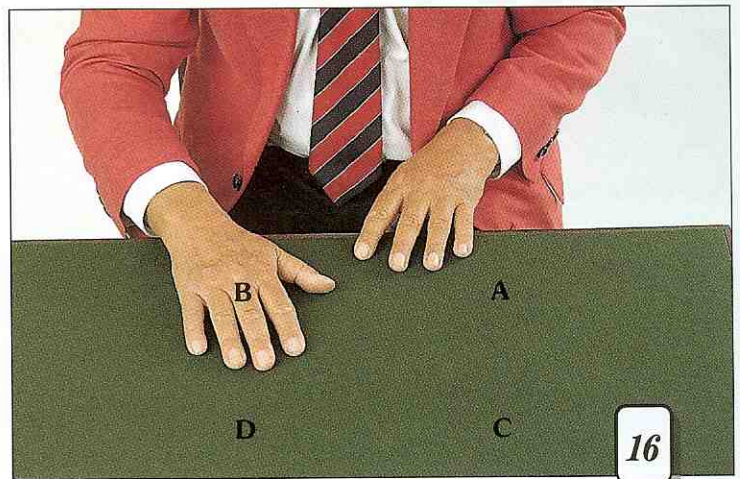
Recouvrez la position B avec votre main gauche, et étendez le bras pour recouvrir la position C avec la main droite (13). Empalmez en C et lâchez en B. Écartez les mains (14).

« Tous les trente-six du mois, on a ceci... »

Couvrez D avec la main gauche et B avec la droite (15). Empalmez en D, lâchez en B. Décollez la main gauche de la table et ramenez-la au bord de la table, au-dessus de vos genoux (16). Levez la main droite et retournez-la lentement, paume vers le haut. Simultanément, laissez tomber discrètement sur vos genoux la capsule empalmée dans la main gauche ! Enfin, retournez à son tour lentement la main gauche (17).

« C'est cela, "Les capsules sauteuses" ! »





◆ OBSERVATIONS ◆

Lorsque vous maîtriserez bien le numéro et que vous saurez empalmer avec dextérité des deux mains, essayez d'abandonner les capsules pour les remplacer par des morceaux de sucre. L'empalmage est alors un peu plus difficile, mais il suffit de s'entraîner. Les capsules sont très pratiques, du fait de leur rebord crénelé facilitant l'empalmage. Mais ces mêmes rebords crénelés peuvent faire deviner l'astuce, alors qu'il est plus difficile d'imaginer que des cubes de sucre sans aspérités puissent être empalmés !

LE CRAYON A L'OREILLE

Ce tour ne dure que trois secondes, mais il est percutant.

♣ EFFET ♣

Un crayon disparaît de vos mains nues.

MATÉRIEL

Un crayon (qui peut être emprunté)

◆ PRÉSENTATION ◆

Ce tour s'exécute mieux quand il est destiné à un seul spectateur privilégié. La présentation y occupe une place essentielle. Préparez un crayon, si possible emprunté. Tenez-vous debout, le spectateur étant placé à votre gauche (1). Placez votre main gauche devant vous, paume tournée vers le haut. Tenez le crayon en position d'écriture dans la main droite (2). Après avoir compté jusqu'à trois, exécutez, dans l'ordre et de façon rythmée, les mouvements qui suivent.

«**Regardez attentivement! Je vais faire passer ce crayon directement à travers ma main!**»

En pliant le bras au niveau du coude, relevez en arc votre main pour amener le crayon au niveau du haut de votre oreille droite (3). Puis baissez-la en inversant le mouvement, afin d'appuyer la pointe du crayon sur votre paume gauche (4). Comptez « un ». Répétez la séquence : levez la main et le crayon jusqu'à l'oreille, puis baissez-les pour appuyer le crayon sur la paume ; comptez « deux ». Levez une troisième fois la main, mais, cette fois, glissez le crayon derrière votre oreille (5). Laissez-le là et baissez de nouveau la main comme si elle tenait toujours le crayon (6). Appuyez vos doigts sur la paume (7) et comptez « trois ». Montrez vos deux mains vides (8) : le crayon a disparu!





► OBSERVATIONS ◀

Le tour fonctionne parce que l'attention du spectateur est polarisée sur votre paume gauche. Le large arc décrit par votre main droite dépasse son champ de vision. Il perd ainsi de vue le crayon un bref instant. Vous pouvez faire réapparaître le crayon : il suffit d'inverser le procédé et de le récupérer derrière l'oreille après avoir compté jusqu'à deux. Vous pouvez également remplacer le crayon par tout autre objet long et fin, une cigarette par exemple.

SUPERMAN

Alex Natus, un homme d'affaires d'Afrique du Sud, ne connaît que deux tours de magie, dont celui-ci, qu'il me montra en... 1950! Il prétendait qu'il le tenait de son père, lequel l'aurait appris lui aussi de son père. Exécuté par lui, ce tour était un « miracle ». Il le deviendra aussi entre vos mains!

♣ EFFET ♣

Vous fabriquez trois billes de papier argenté. Vous en enfoncez une dans le coin de votre œil, une autre dans votre oreille, et vous incorporez par « massage » la troisième dans votre nuque. Les trois ressortent magiquement, une à une, de votre bouche. Vous les placez dans votre main gauche, et elles disparaissent définitivement!

MATÉRIEL

Un morceau de papier d'aluminium provenant d'un paquet de cigarettes ou d'une tablette de chocolat (à emprunter chaque fois que c'est possible)

← PRÉSENTATION →

Pour faire ressortir les qualités vraiment magiques de ce numéro, exécutez tous les mouvements lentement et avec élégance. Au vu du public, déchirez le papier d'aluminium en trois morceaux égaux (1, 2). Confectionnez trois petites billes bien compactes (3) et présentez-les dans votre main gauche (4).

« **J'ai trois petites billes d'argent, ce qui est rare, même à Paris...** » (Changez le nom selon l'endroit où vous vous trouvez.)

Serrez maintenant les poings, en les tenant écartés de 50 cm environ (5).

« **Je vais essayer de faire voyager les trois billes de ma main gauche jusqu'à ma main droite. Préférez-vous qu'elles le fassent de façon visible ou invisible?** »



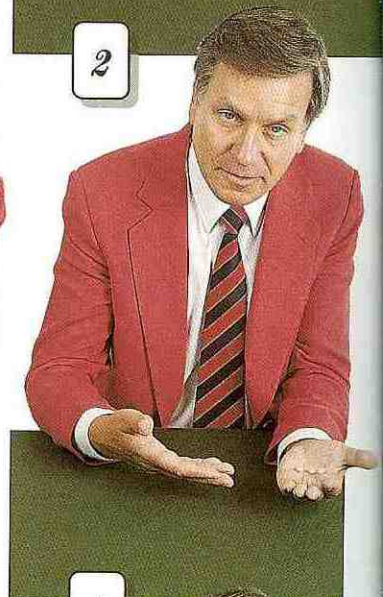
1



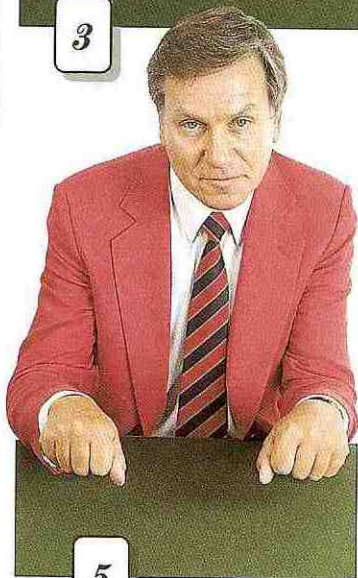
2



3



4



5

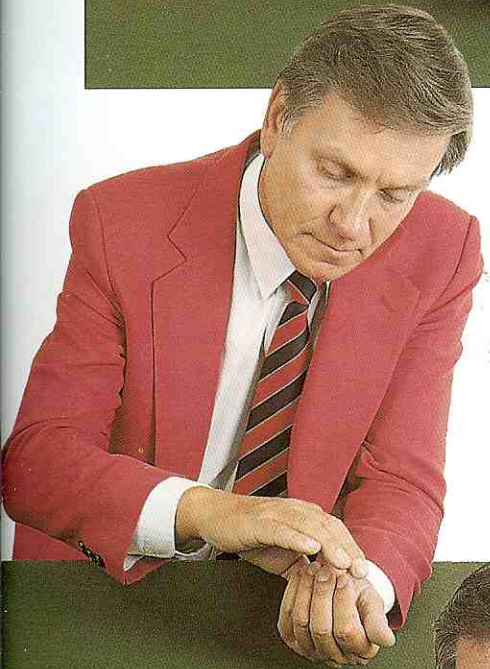


6

7



8



9



10



Si le spectateur répond « visible », ouvrez vos deux mains et versez tout simplement les trois billes de votre paume gauche dans celle de droite.

« C'est la façon visible ! L'invisible, c'est cela... »

Remettez les billes dans votre paume gauche. Refermez les deux poings. Faites de la main gauche le geste de lancer, et de la droite celui de saisir, *mais en gardant en permanence les deux poings bien serrés*. Regardez votre poing droit, sans l'ouvrir, et dites :

« Elles sont à présent ici. C'était facile, mais les faire repartir demande un peu plus de pratique ! »

Répétez les gestes de lancer et de saisir précédents, et ouvrez les deux mains (6, 7) pour montrer que les trois billes sont « retournées » dans la main gauche ! Ces préliminaires peuvent sembler absurdes, mais ils sont loin d'être une perte de temps ! Ils ont pour but de montrer au public que vous utilisez en tout et pour tout *trois* billes et qu'il n'y en a pas d'autres cachées quelque part. Passons au tour proprement dit.

Présentez les trois billes dans la paume de votre main gauche. Tendez la main droite, en faisant le geste de saisir une bille entre vos doigts (8). En réalité, vous en saisissez discrètement *deux*, l'une sur l'autre. Fermez le poing gauche tandis que vous retirez votre main droite. Gardez un instant devant vous votre main droite levée. Le spectateur ne devrait voir que la bille du dessus (9). Placez celle-ci entre vos lèvres (10).



11



12

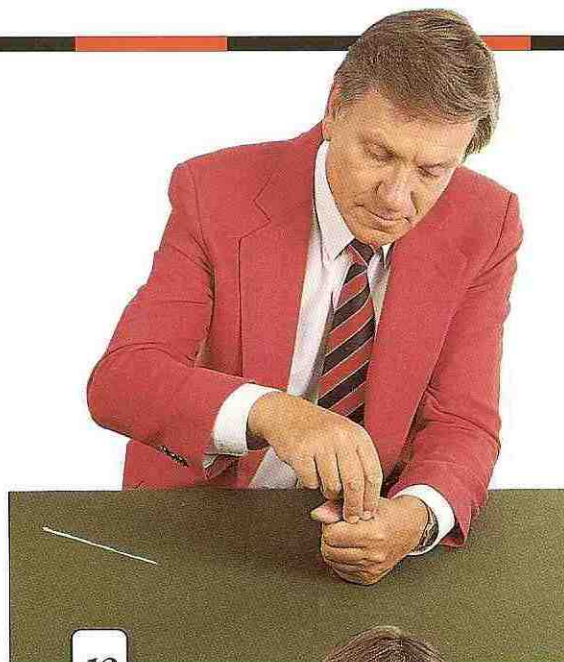
Rappelez-vous que vous tenez en fait *deux billes*. Voici comment opérer *en réalité* : placez-en une en cachette *dans* votre bouche, et l'autre, de façon visible, entre vos lèvres. Conservez la première dans la bouche, calée sous la langue. Essayez d'oublier qu'elle se trouve là : avec un peu de pratique, vous parviendrez à la garder sans que cela vous empêche de parler ou de boire ! Inutile de dire que le public doit ignorer sa présence. Retournons à présent à la bille visible. A l'aide de votre index droit, faites-la rouler quelques instants le long de vos lèvres, puis retirez-la au vu de tous, avec le pouce et l'index (11), et placez-la au sommet de votre poing gauche fermé pour la montrer (12).

« Il est plus facile de manipuler ces billes argentées si je les humecte un peu. »

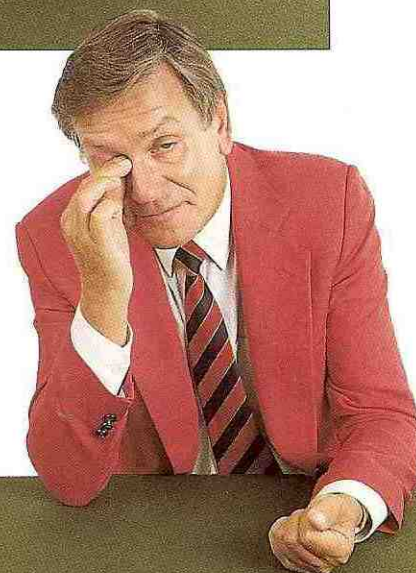
Tendez la main et faites semblant de saisir la bille placée sur le poing gauche (13) ; mais, dès que vos doigts la masquent à la vue, laissez-la tomber à l'intérieur du poing gauche en desserrant un peu celui-ci. Retirez aussitôt la main droite, comme si vous aviez pris la bille. Montrez votre main au public, puis « poussez » avec vos doigts sur le coin de votre œil droit, comme pour y faire pénétrer la bille (14). Baissez la main droite et montrez qu'elle est vide (15). Clignez des yeux quelques instants !

« Au début, ça fait un peu mal, mais on s'y habitue ! »

Ouvrez la main gauche et montrez qu'elle ne contient que deux billes (16) ! L'une est donc vraiment partie ! Au tour de vos spectateurs, à présent, de cligner des yeux !



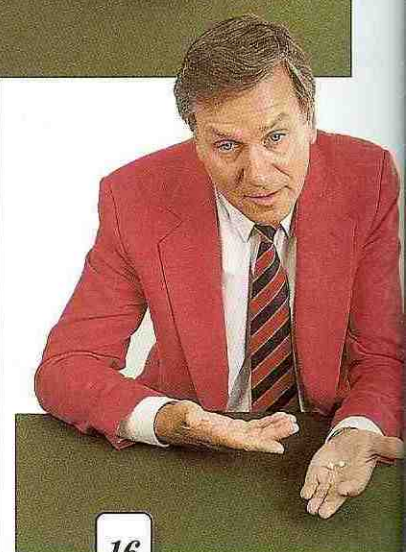
13



14



15



16

Prenez les *deux* billes placées dans la paume gauche, en paraissant n'en prendre qu'une, puis fermez le poing (17). Comme précédemment, montrez la main droite, puis cachez une bille dans votre bouche pendant que vous placez l'autre entre vos lèvres pour l'humecter (18). Retirez la bille visible, placez-la sur le poing gauche (19). Faites le geste de la saisir, mais laissez-la en réalité tomber en cachette dans le poing gauche fermé (20). Montrez la main droite, puis « poussez » la bille à l'intérieur de votre oreille droite (21)!

17



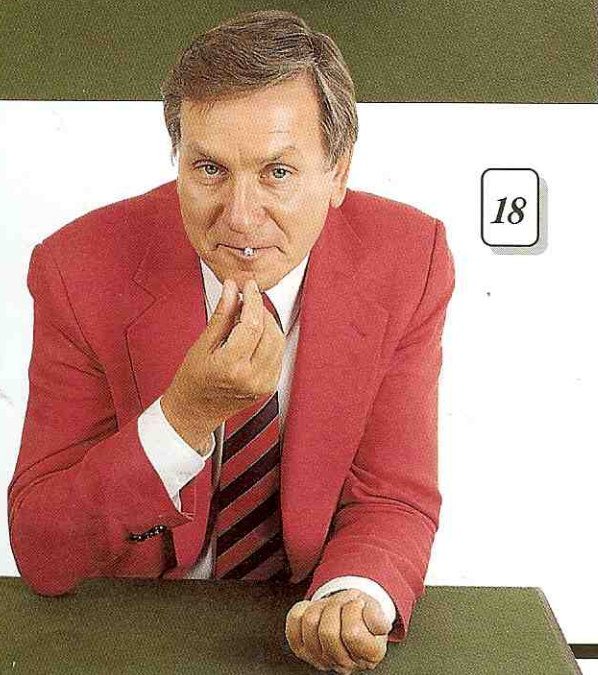
19



20



18



21



Le moment est venu de varier un peu le numéro. Saisissez la bille restante avec votre main droite (22), en répétant les gestes que vous avez faits pour prendre en cachette les deux billes (23). Montrez-la, placez-la entre vos lèvres et humectez-la (24); retirez-la et placez-la sur le sommet de votre poing gauche, exactement comme la fois précédente (25). Mais ensuite, saisissez-la *réellement* et montrez-la au public de façon bien visible (26), puis massez-la sur votre nuque (27). Ce que vous devez faire en réalité, c'est la glisser sous l'arrière de votre col de chemise (28), et continuer quelques secondes à masser l'arrière de votre cou. Après quoi, montrez vos deux mains totalement vides (29).

Souriez et marquez un temps d'arrêt de quelques secondes pour donner l'impression que le tour est terminé. A ce stade, la situation est la suivante: vous avez deux billes dissimulées dans la bouche et une autre sous l'arrière de votre col. Ne pensez plus à cette dernière, car vous n'en aurez plus besoin pour la suite du numéro.

« Si l'on veut que les billes réapparaissent, il suffit de se frotter le menton. »

Tout en faisant ce geste, poussez avec la langue l'une des billes vers l'avant de votre bouche et faites-la apparaître entre vos lèvres. Portez le pouce et l'index droits à la bouche comme pour prendre la bille (30), mais, dès que vos doigts la masquent, faites-la à nouveau disparaître dans votre bouche. Faites semblant de la prendre entre les deux doigts et de la pousser dans votre poing gauche fermé (31). Frottez-vous de nouveau le menton, faites apparaître une autre bille entre vos lèvres, puis feignez, comme précédemment, de la saisir et de l'introduire dans votre poing, alors qu'en réalité vous la réintroduisez dans votre bouche. Répétez toutes ces actions une troisième fois.

Marquez un temps d'arrêt pour faire croire de nouveau au public que le tour est terminé, mais surprenez-le encore! Vous êtes censé, à ce moment-là, détenir trois billes dans votre poing gauche fermé. Adressez-vous au spectateur le plus proche:

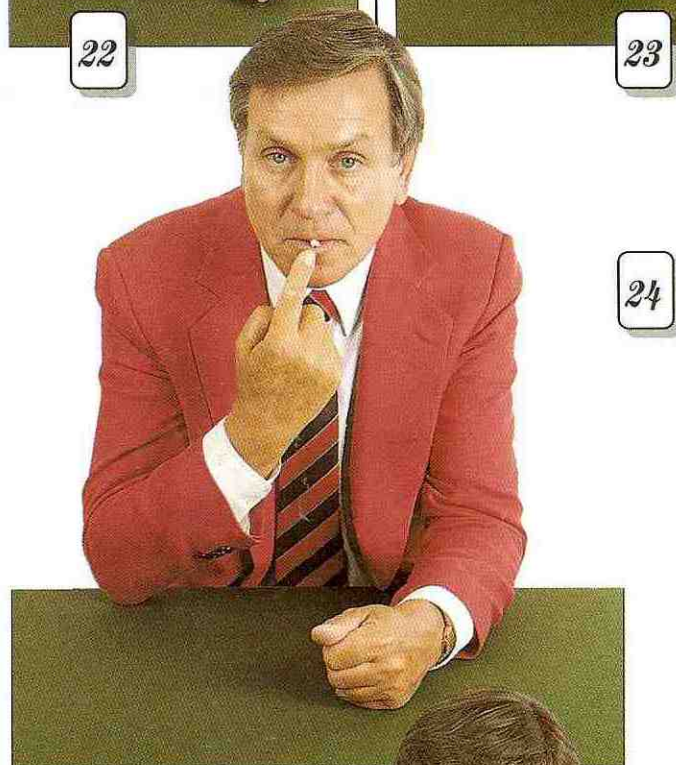
« Gardez-moi ces billes un instant, je vous prie. »

Il tend la main, et vous ouvrez lentement le poing gauche comme si vous alliez déposer les billes dans sa paume. Trop tard! Elles se sont volatilisées (32)!



22

23



24



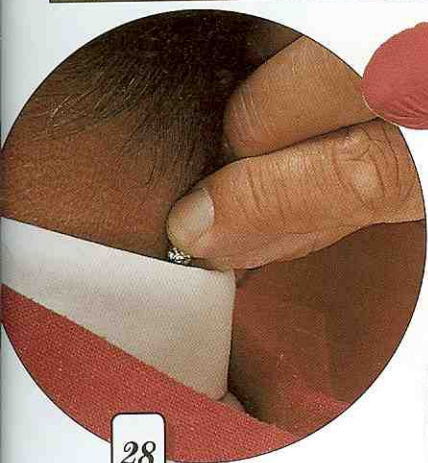
25



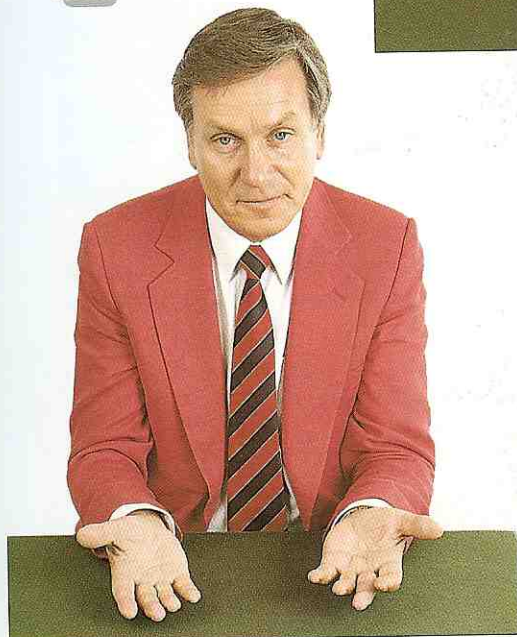
26



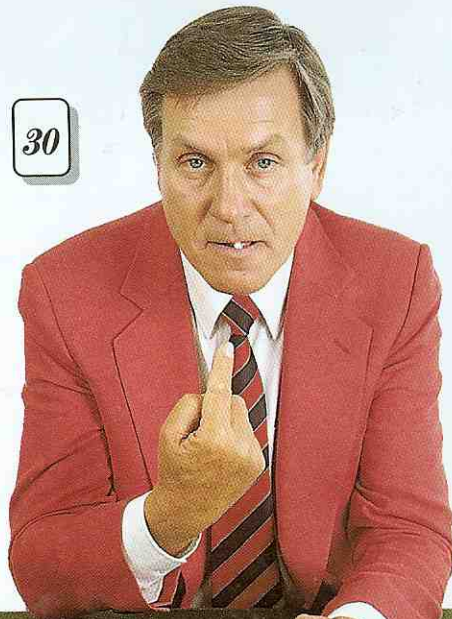
27



28



29



30



31



32

◆ OBSERVATIONS ◆

Trois grands moments, et, pour finir, un tour impromptu et captivant de magie rapprochée ; voilà un numéro bien complet ! Concernant les deux billes restées dans la bouche, pas d'inquiétude, personne ne se doute qu'elles y sont ! Gardez-les sous la langue et, au moment opportun, débarrassez-vous-en.

LE STYLO FANTÔME

Avec un principe très ancien, nous allons créer un mystère très moderne. Les tours faits avec des objets ordinaires de l'environnement quotidien font toujours de l'effet, car les gens ne s'attendent pas à les voir manifester des propriétés magiques.

♣ EFFET ♣

Vous tirez un stylo de la poche intérieure de votre veste et le présentez au public. Vous le recouvrez un bref instant d'un mouchoir en tissu, et *il disparaît complètement* ! Vous le faites réapparaître en le tirant de la poche d'où il avait été sorti !

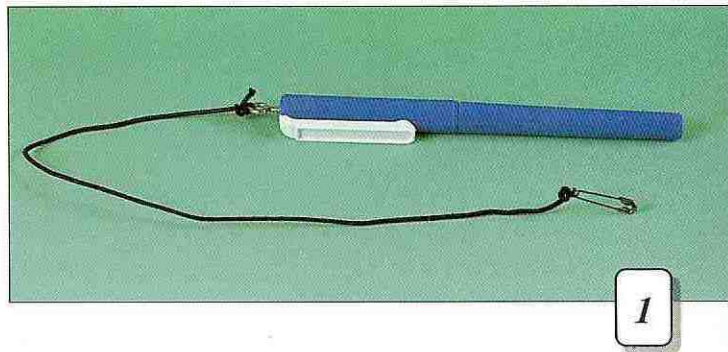
MATÉRIEL

Deux stylos identiques, à capuchon se vissant solidement
Un petit piton-anneau se vissant
30 cm de cordon élastique
Une petite épingle de nourrice
Un mouchoir en tissu

◆ PRÉPARATION ◆

Truquez à l'avance l'un des stylos : vissez le piton-anneau au bout du capuchon ; attachez-y 30 cm de cordon élastique de bonne qualité, à l'extrémité duquel vous piquerez l'épingle de nourrice (1). Placez le stylo non truqué dans la poche intérieure gauche de votre veste. Accrochez le stylo truqué à l'intérieur de la manche droite, en accrochant l'épingle de sûreté sous la veste, près de l'aisselle. L'élastique court à l'intérieur de la manche, et le bout du stylo doit se trouver à mi-chemin entre le coude et le poignet (ajustez en conséquence la longueur de l'élastique). Le mouchoir est posé sur votre bras gauche.

Juste avant de commencer, mettez de façon naturelle vos mains derrière le dos. Introduisez les doigts de la main gauche dans votre manche droite et tirez le stylo par son extrémité jusqu'à pouvoir le maintenir plaqué entre paume et doigts de la main droite (2). Vous êtes maintenant prêt pour commencer.

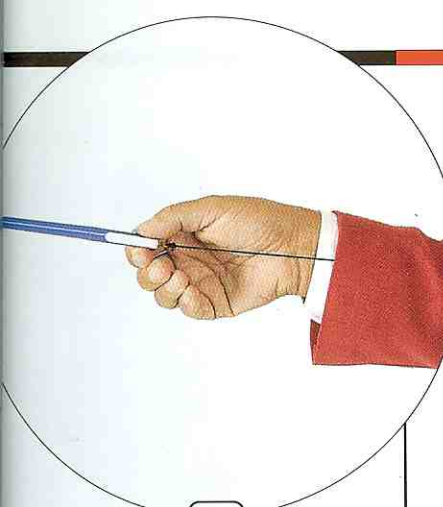


◀ PRÉSENTATION ▶

Introduisez la main droite dans votre veste, en masquant le stylo ; dès que la main n'est plus visible, manipulez le stylo jusqu'à le tenir entre le pouce et les autres doigts par l'extrémité attachée. Retirez la main de la veste en tenant le stylo bien visible (3). Dévissez le stylo de la main gauche, présentez au public (le dos des mains tourné vers lui) les deux éléments (4), puis revissez le stylo.

Prenez le mouchoir et tenez-le, déplié, dans la main gauche (5). Placez l'extrémité du stylo au centre du mouchoir et laissez retomber les plis dessus, en le tenant de la main droite (6). Saisissez avec la main gauche le mouchoir par le sommet, mais pas le stylo (on a pourtant l'impression que vous le tenez aussi). Dès que votre main gauche saisit le mouchoir, lâchez le stylo, qui va alors glisser à l'intérieur de votre manche gauche ! Sortez la main droite de dessous le mouchoir pour le saisir par l'extérieur, là où est censée se trouver l'extrémité inférieure du stylo (7). Lâchez le sommet du mouchoir tenu par la main gauche. La raideur naturelle du tissu fait que le stylo semble se trouver encore sous le mouchoir (8) ! Enfin, prenez le mouchoir en tenant un coin dans chaque main, puis laissez-le se déployer lentement pour montrer que le stylo a complètement disparu (9).

Pour renforcer l'effet, ayez les paumes des mains face au public, qui verra ainsi qu'elles sont bien vides toutes deux. Montrez ensuite votre main droite vide, mettez-la dans votre poche et prenez-y le second stylo (10). Tenez-le par les extrémités, puis, comme vous l'avez fait avec le stylo truqué, dévissez le capuchon et montrez les deux éléments séparément. Réassemblez le stylo (11) et tendez-le au public avec le mouchoir, pour vérification.



2



3



8



9



4



5



10



11



6



7

► OBSERVATIONS ◀

Répétez devant une glace les mouvements composant le tour. Il est facile techniquement, mais l'effet qu'il produira dépendra beaucoup de la précision et de l'élégance avec lesquelles vous opérerez. Si vous en avez l'occasion, prêtez, avant le tour, le stylo non truqué à un spectateur pour qu'il inscrive quelques mots, marque une pièce, etc. Lorsque vous exécuterez le tour, il se souviendra avoir écrit avec ce stylo extraordinaire, ce qui ne fera que renforcer l'effet produit.

BOULES ET GOBELETS

Ce tour est probablement l'un des plus anciens connus, puisqu'il remonte au moins à 2500 avant J.-C. ! Sur plusieurs peintures médiévales représentant des scènes de foire ou de marché, on peut voir un magicien de rue en train d'interpréter ce tour. Il en existe plusieurs variantes, et tous les prestidigitateurs en ont au moins une à leur répertoire. Je vous présente ici une version très simplifiée.

◀ EFFET ▶

Des boules de papier traversent le fond de gobelets et se retrouvent sous ceux-ci. Ensuite, une boule placée sous l'un des gobelets disparaît, et on la retrouve sous un autre gobelet, loin du précédent !

MATÉRIEL

Trois gobelets en carton
(sans anses)
Quatre boules à peu près identiques,
confectionnées dans du papier
de soie de couleur
Une baguette magique

◆ PRÉPARATION ◆

Empilez les trois gobelets en dissimulant l'une des boules dans le gobelet central. Mettez la pile sur la table. Disposez en rang les trois boules restantes. Placez la baguette magique sur la droite (1).

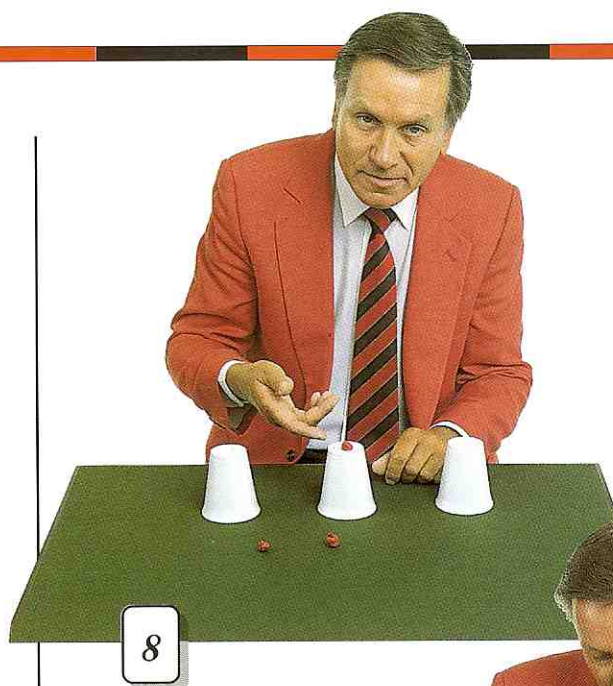
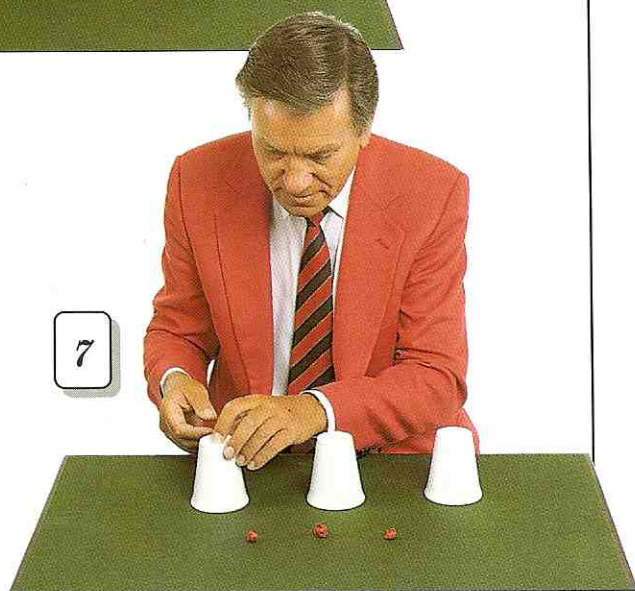
♣ PRÉSENTATION ♣

Soulevez avec la main droite et par le sommet les trois gobelets empilés, fond en bas (2). Retirez le gobelet inférieur avec la main gauche, retournez-le prestement et posez-le retourné à votre gauche, sur la table (3). Opérez en ayant le gobelet légèrement tourné vers vous, pour que le public ne puisse pas voir l'intérieur, mais le geste doit rester naturel.



Retirez le gobelet suivant (4, 5), retournez-le prestement et posez-le devant vous, à droite du premier (6). C'est la répétition exacte de l'action précédente ; la rapidité d'exécution lorsque vous retournez le gobelet évite que la boule cachée ne soit vue. Celle-ci est à présent sur la table, dissimulée sous le gobelet qui vient d'être montré apparemment vide ! De la même façon, prenez le dernier gobelet avec la main gauche et placez-le, retourné, à la droite des deux autres (7). Ramassez la première des trois boules visibles et placez-la sur le haut du gobelet central (8).

« Où est la boule ? Au sommet du gobelet central ? Eh bien, elle va se retrouver dessous ! Regardez ! »



Empilez le gobelet de droite sur le gobelet central et sur la boule posée dessus, puis le gobelet gauche par-dessus le tout. Prenez la baguette magique, donnez un coup (9), puis reposez-la. Soulevez la pile des trois gobelets pour faire constater que la boule se trouve à présent sous le gobelet inférieur (10). Apparemment, elle a traversé les gobelets !





11



12



13



14



15



16



17

Reprenez les trois gobelets dans la main droite, en les tenant à l'endroit. Retirez celui du bas, placez-le sur la gauche (11). Retirez le suivant et renversez-le prestement sur la boule « apparue » juste avant (12). Retournez le dernier, sur la droite (13). Prenez une deuxième boule et posez-la sur celui du centre (14), puis empilez à nouveau les gobelets. Après un coup de baguette magique sur celui du haut (15), soulevez toute la pile : il y a maintenant deux boules dessous (16)!

Redispensez les gobelets. Retournez celui du centre sur ces deux boules, et placez dessus la boule restante (17). Empilez les deux autres gobelets dessus. Donnez un coup de baguette (18), soulevez la pile : il y a trois boules dessous ! (19).

Reprenez les trois gobelets dans la main droite. Retirez celui du bas, placez-le à votre gauche. Retirez le suivant (20), placez-le à l'extrême droite. Placez le dernier au centre, en le retournant. Soulevez les deux plus proches pour montrer qu'ils sont vides (21); reposez-les; placez une boule sur celui de gauche (22) et recouvrez-le avec celui du centre. Un coup de baguette magique sur ces deux derniers (23), puis soulevez-les. Feignez la surprise en constatant qu'il n'y a pas de boule dessous (24).

« On dirait qu'elle a disparu ! » Marquez un temps d'arrêt, puis désignez le gobelet de droite.

« Peut-être est-elle ici ! Voyons donc. »

Soulevez le gobelet et découvrez la boule manquante (25).



18



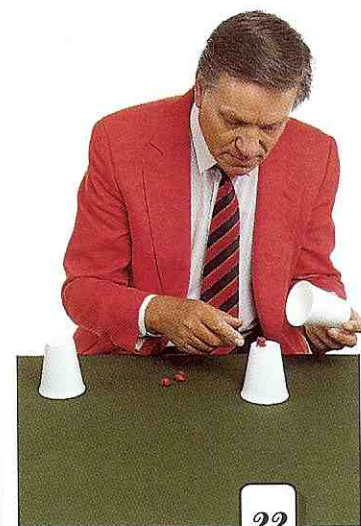
19



20



21



22



23



24



25

► OBSERVATIONS ◀

La baguette magique n'est là que pour distraire l'attention du public, afin que celui-ci n'évite pas votre méthode, qui est en fait très simple. Vous pouvez aussi opérer avec un crayon.

Cette version de « Boules et gobelets » figure parmi les plus élémentaires. Si, comme je l'espère, la prestidigitation devient votre passe-temps favori, vous apprendrez ensuite à faire apparaître fruits, argent, etc., sous les gobelets magiques.

LA COUPURE DE PRESSE

Ne vous êtes-vous jamais demandé quoi faire de vos vieux journaux ? Je vous suggère ceci...

❖ EFFET ❖

Une longue bande de papier journal recto verso est coupée en deux morceaux distincts. Vous les réunissez, donnez un nouveau coup de ciseaux, secouez : les deux morceaux se sont réassemblés en une seule et longue bande.

MATÉRIEL

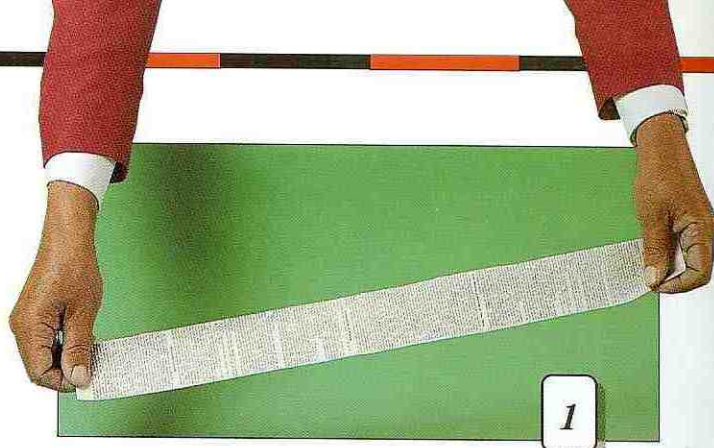
Un journal
Une paire de ciseaux bien aiguisés
Pâte adhésive
Talc

◆ PRÉPARATION ◆

Découpez une longue bande de papier journal de la largeur d'une colonne de petites annonces. Évitez d'y inclure photos ou titres en gras, car ils sont facilement repérables. La bande doit avoir au moins 50 cm de long et 5 cm de large (1). Enduisez cette bande en son milieu d'une couche de pâte adhésive d'environ 5 cm de large (2). Laissez sécher, saupoudrez de talc la surface traitée, puis soufflez dessus pour éliminer l'excédent. Si deux surfaces traitées avec cette pâte entrent en contact, elles se collent (principe des enveloppes autocollantes). Le talc sert à empêcher tout collage prématuré.

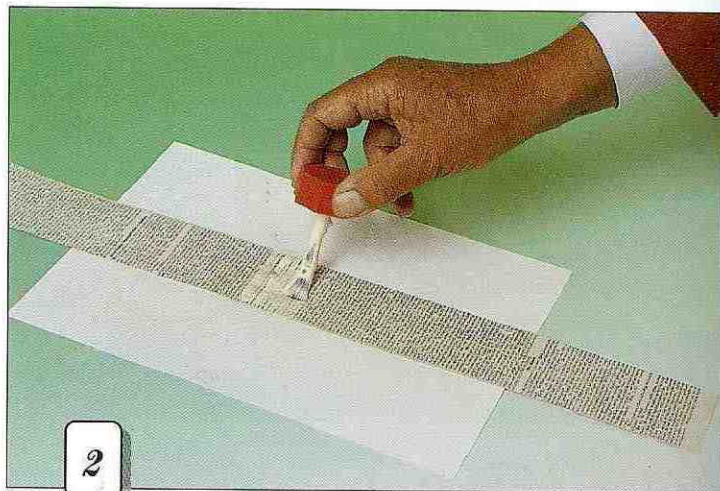
➤ PRÉSENTATION ◀

Tenez la bande par une extrémité, puis pliez-la en deux, côté traité tourné vers l'extérieur. Coupez la bande en deux à la pliure centrale (3). Montrez les deux moitiés, une dans chaque main (4). Réunissez-les, avec, cette fois, les surfaces traitées tournées vers l'intérieur (5).



1

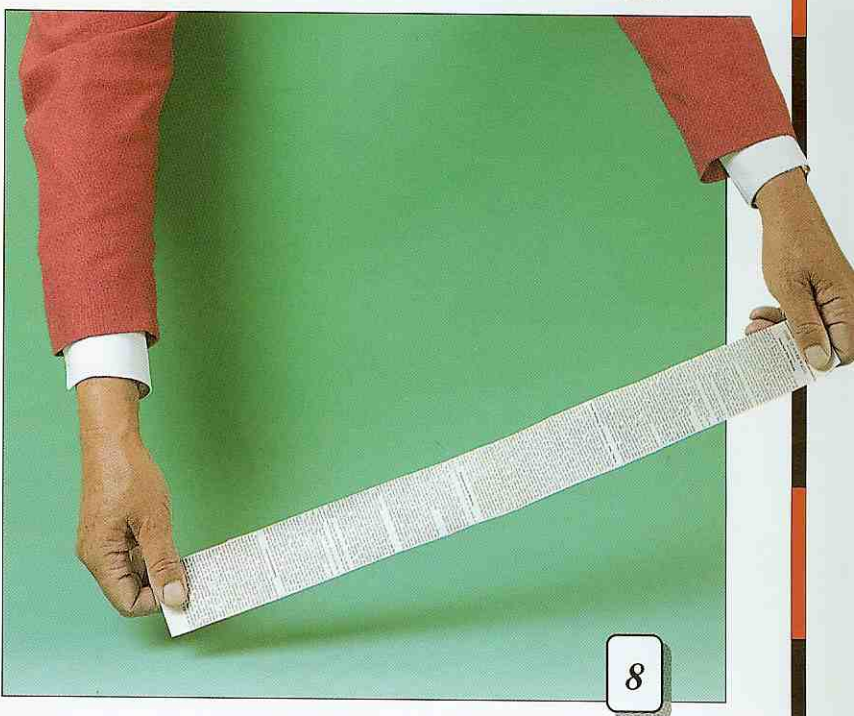
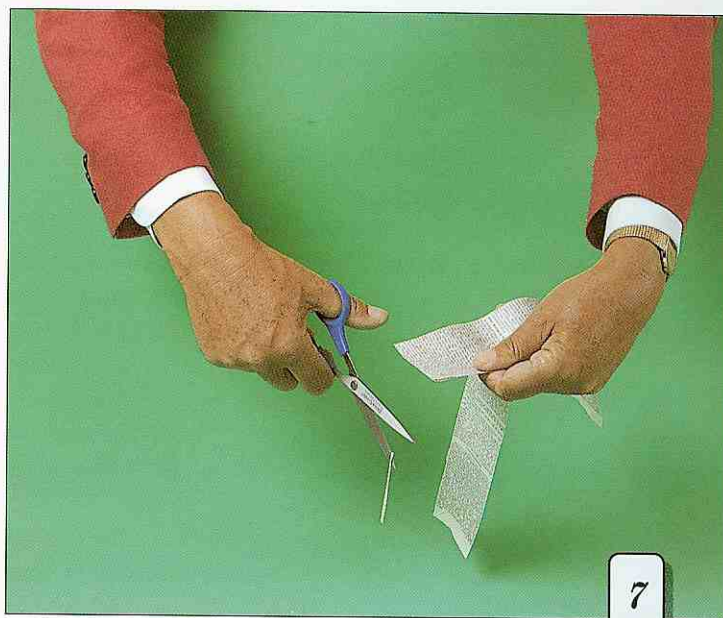
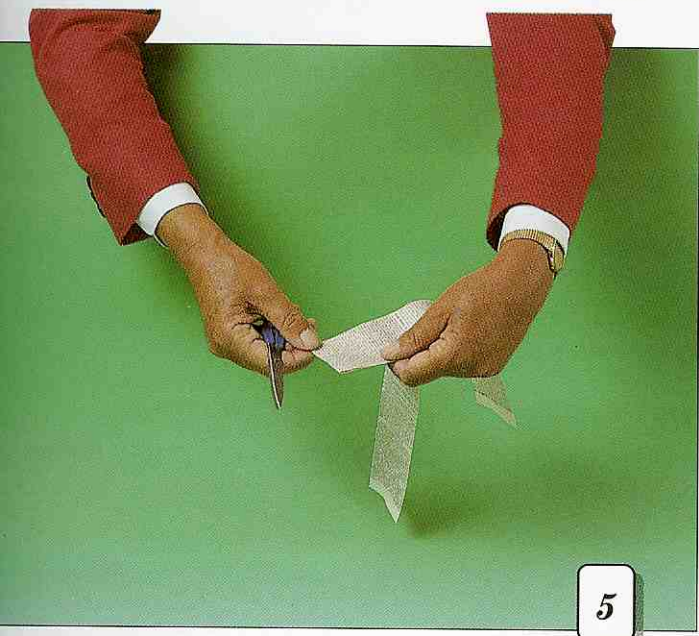
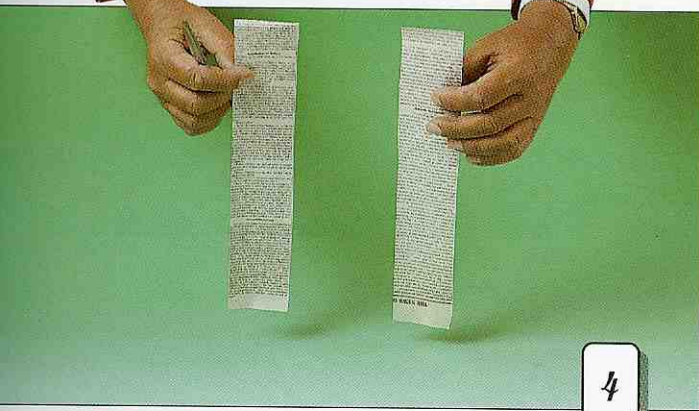
Superposez les deux moitiés, puis découpez seulement quelques millimètres aux extrémités (6). Cette découpe permet à la pâte présente sur chacun des morceaux de se souder sur toute la longueur du bord découpé (7). Le talc empêche que les morceaux ne se collent sur une surface plus large. Lâchez l'une des extrémités de la bande : le public constate que celle-ci est réassemblée (8).



2



3



← OBSERVATIONS →

J'utilise parfois ce tour comme « gag de transition » entre deux autres numéros. J'annonce un tour avec deux morceaux de papier, mais la bande reste entière. J'essaye trois autres fois sans succès, et je renonce. Je froisse alors le papier en boule et le jette, l'air dégoûté, dans la corbeille à papier !

RÈGLES DE BASE

Pour finir, voici quelques règles de base que tout magicien doit respecter scrupuleusement.

1. N'en faites pas trop! C'est une erreur d'exécuter trop de tours au cours d'une même séance, quatre ou cinq suffisent. Le public doit rester sur sa faim!

2. Ne divulguez jamais vos secrets! Si on vous demande : « Comment avez-vous fait ? », contentez-vous de répondre : « Du mieux que j'ai pu ! » ou « C'est magique ! »

3. Ne répétez jamais un tour au cours d'une même séance ou devant le même public, à moins d'utiliser une méthode très différente. Un homme averti en vaut deux : si le public sait d'avance ce qui va arriver, le risque est plus grand qu'il découvre *comment* c'est arrivé!

4. Ce sont vos mains que le public regarde. Assurez-vous qu'elles sont propres et bien manucurées.

5. Répétez inlassablement vos tours pour bien les maîtriser et être capable de les exécuter, même les yeux fermés. Seule la pratique vous apportera la dextérité nécessaire. Répétez devant une glace pour avoir une idée de ce que voit le public.

6. Sachez ce que vous allez dire avant de le dire. Vous devez « roder » votre commentaire autant que le tour lui-même. Vous pouvez vous inspirer des commentaires proposés dans cet ouvrage pour élaborer votre boniment personnel ; enregistrez-le pour le travailler.

7. Dans ce livre, la description des tours et les photos sont faites du point de vue d'un **droitier**. Si vous êtes gaucher, il vous suffira d'inverser les instructions.

8. Le public ne doit pas se sentir stupide. Certaines personnes sont agacées de ne pas comprendre comment le magicien opère. Au préalable, rappelez donc au public que votre but est de l'*amuser*, et que si les tours étaient expliqués, ils perdraient tout intérêt.

9. Vous pouvez rater un tour. Cela arrive même aux magiciens expérimentés ! Vous réussirez parfois à vous tirer d'affaire, car rares sont les tours où le public connaît d'avance ce que vous allez faire. Sinon, la meilleure solution consiste à rire vous-même de votre échec et d'enchaîner sur le tour suivant. Ne vous laissez pas désarçonner, essayez plutôt de comprendre la cause de votre échec, et entraînez-vous davantage, pour ne pas refaire la même erreur.

10. Souriez! Ne prenez pas trop au sérieux votre savoir-faire nouvellement acquis, sinon vous n'amusez pas. Les gens trop sûrs d'eux-mêmes agacent toujours un peu!

Le but de ce livre est de susciter et d'encourager de nouveaux talents.

Si, après lecture et pratique, vous souhaitez aller plus loin dans l'art de la magie, les renseignements donnés page ci-contre vous seront utiles.

ASSOCIATIONS ET CLUBS DE MAGIE

Les illusionnistes aiment se rencontrer pour parler de leur métier et échanger idées et expériences. Vous avez tout à gagner à rejoindre une association de magiciens : c'est sympathique, on s'y amuse bien et on y apprend beaucoup. En France, il existe de nombreuses associations locales (surtout dans les grandes villes), dont certaines affiliées à des associations nationales. Voici les principales :

Association française des artistes prestidigitateurs (AFAP)

163, rue Saint-Honoré, 75001 Paris.

Cercle français de l'illusion « Jules Dhotel » (CFIJD)
15, rue des Marguerites, 77477 Brou-sur-Chantereine.

Syndicat national des illusionnistes et des visuels du spectacle (SNIVS)

(Réservé aux professionnels)

14, rue Trétaigne, 75018 Paris.

MAGAZINES ET REVUES DE MAGIE

Ces publications vous tiendront informé de tout ce qui se passe dans le monde de la magie. Vous y trouverez articles généraux, explications de tours, programmes des spectacles de magie, etc.

Le Magicien

(par abonnement)

Mayette magie moderne

8, rue des Carmes,
75005 Paris.

Magicus journal

(par abonnement)

4, rue du Faubourg-
Bonnefoy,
31500 Toulouse.



La Revue de la prestidigitation
(publiée par l'AFAP, réservée aux membres de l'association ; par abonnement)

AFAP

163, rue Saint-Honoré, 75001 Paris.

L'Illusionniste (publié par le CFIJD, réservé aux membres de l'association ; par abonnement)

CFIJD

15, rue des Marguerites,
77477 Brou-sur-Chantereine.

MAGASINS D'ACCESSOIRES DE MAGIE

Il existe divers magasins spécialisés proposant accessoires et livres

de magie ; certains publient même un catalogue.

Voici trois adresses à Paris :

Mayette magie moderne

8, rue des Carmes,
75005 Paris.

Paris magic

99, rue de Sèvres, 75006 Paris.

Académie de magie

47, rue Notre-Dame-de-Lorette, 75009 Paris.

Si ce livre vous a plu, vous apprécierez également mon autre ouvrage intitulé *Tours de cartes image par image* tout entier consacré, comme son nom l'indique, aux tours de cartes. Vous y découvrirez d'abord les principes de base, puis vous y apprendrez plus d'une vingtaine de tours superbes, qui étonneront vos amis.





Le fascinant art de l'illusionniste enfin mis à la portée de tous grâce aux tours de magie les plus spectaculaires : découvrez les secrets des grands maîtres et devenez ce Merlin qui captive à coup sûr son auditoire en faisant à volonté apparaître ou disparaître tout un monde enchanté.



ISBN 2-263-02246-5



9 782263 022463