

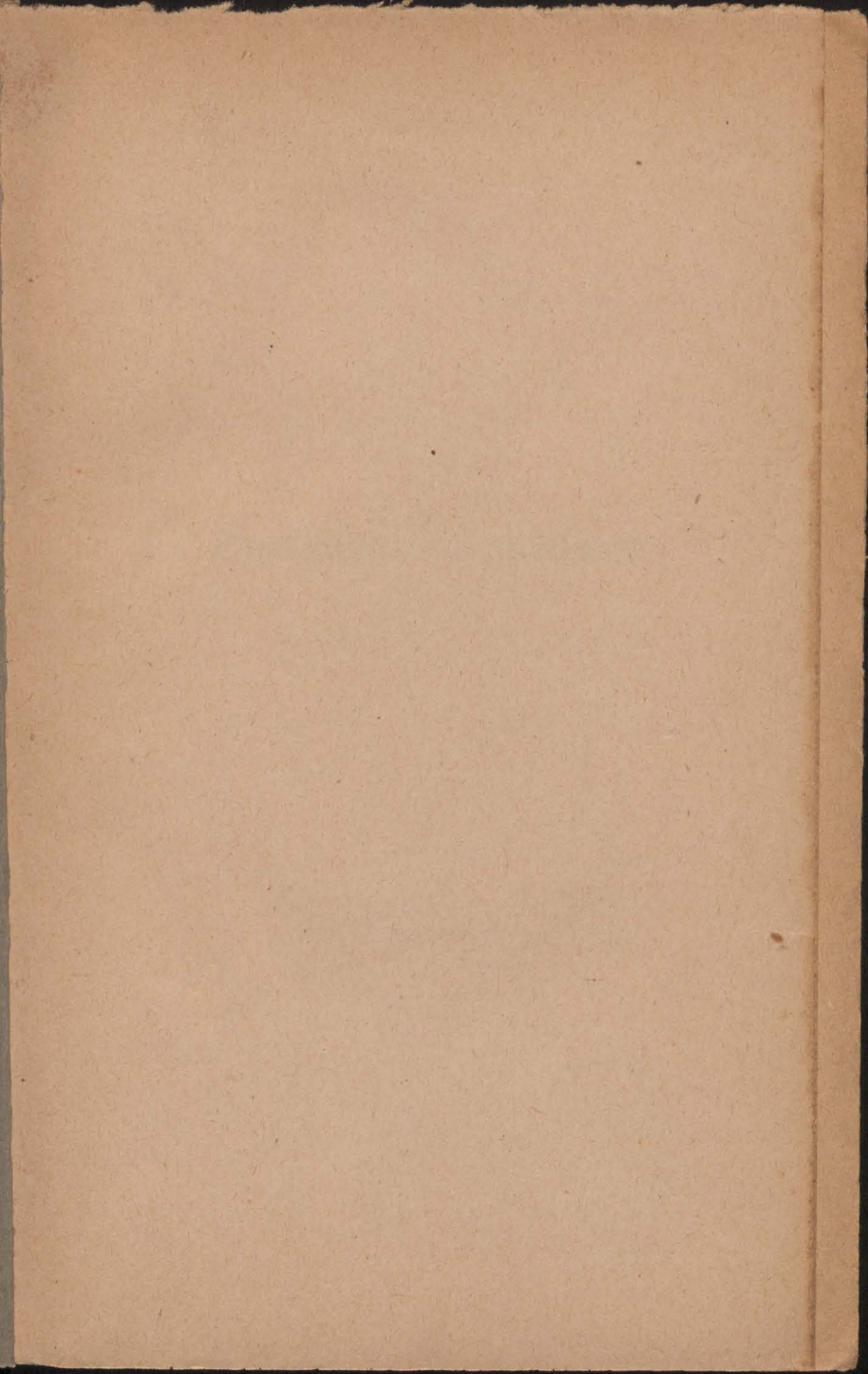
La Prestidigitation :: Moderne ::

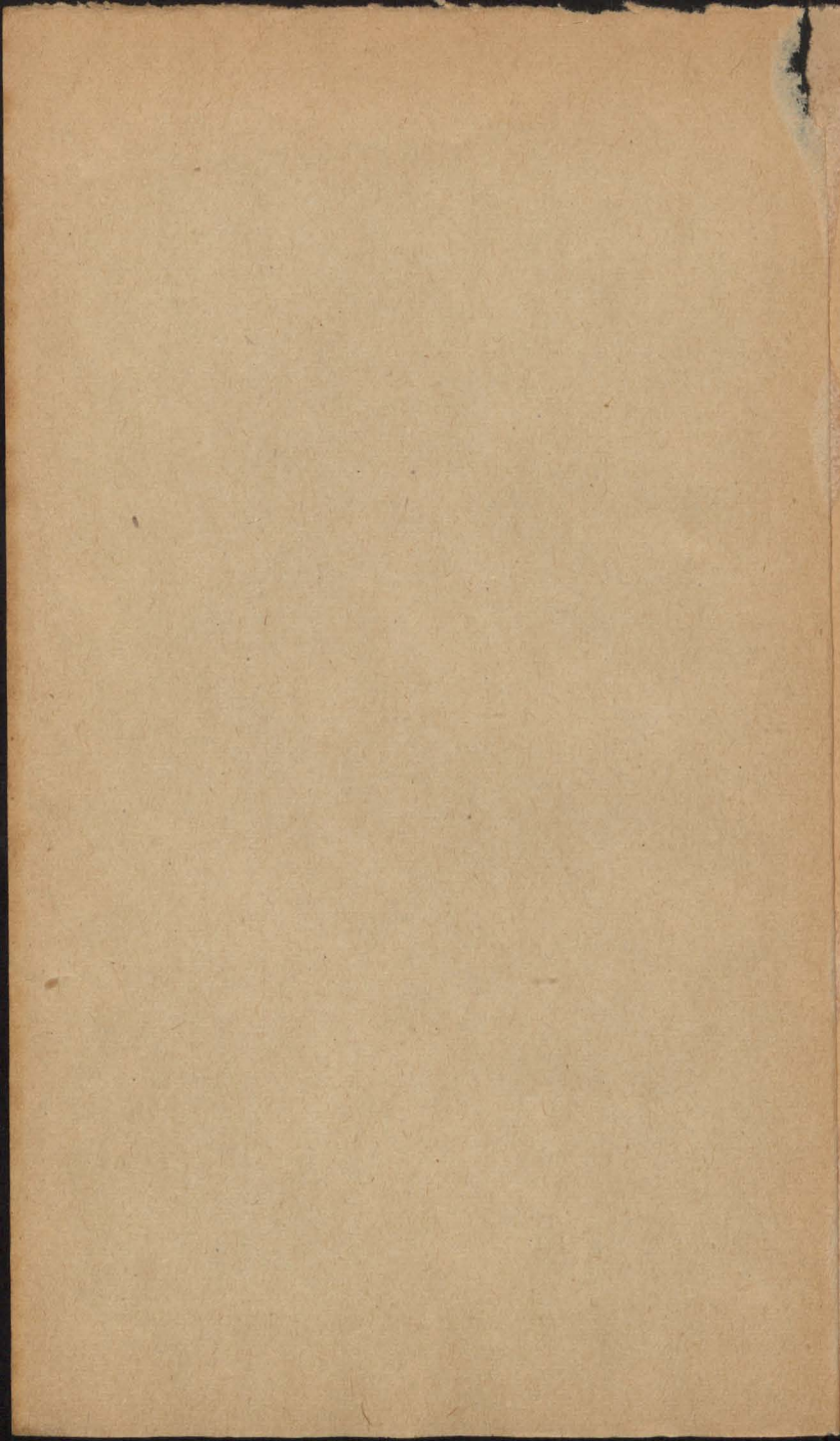
Lecteurs de Pensée, Devineresses,
Secrets des Prestidigitateurs,
Fakirs, Médiums, etc...

par
le Prestidigitateur ALBER

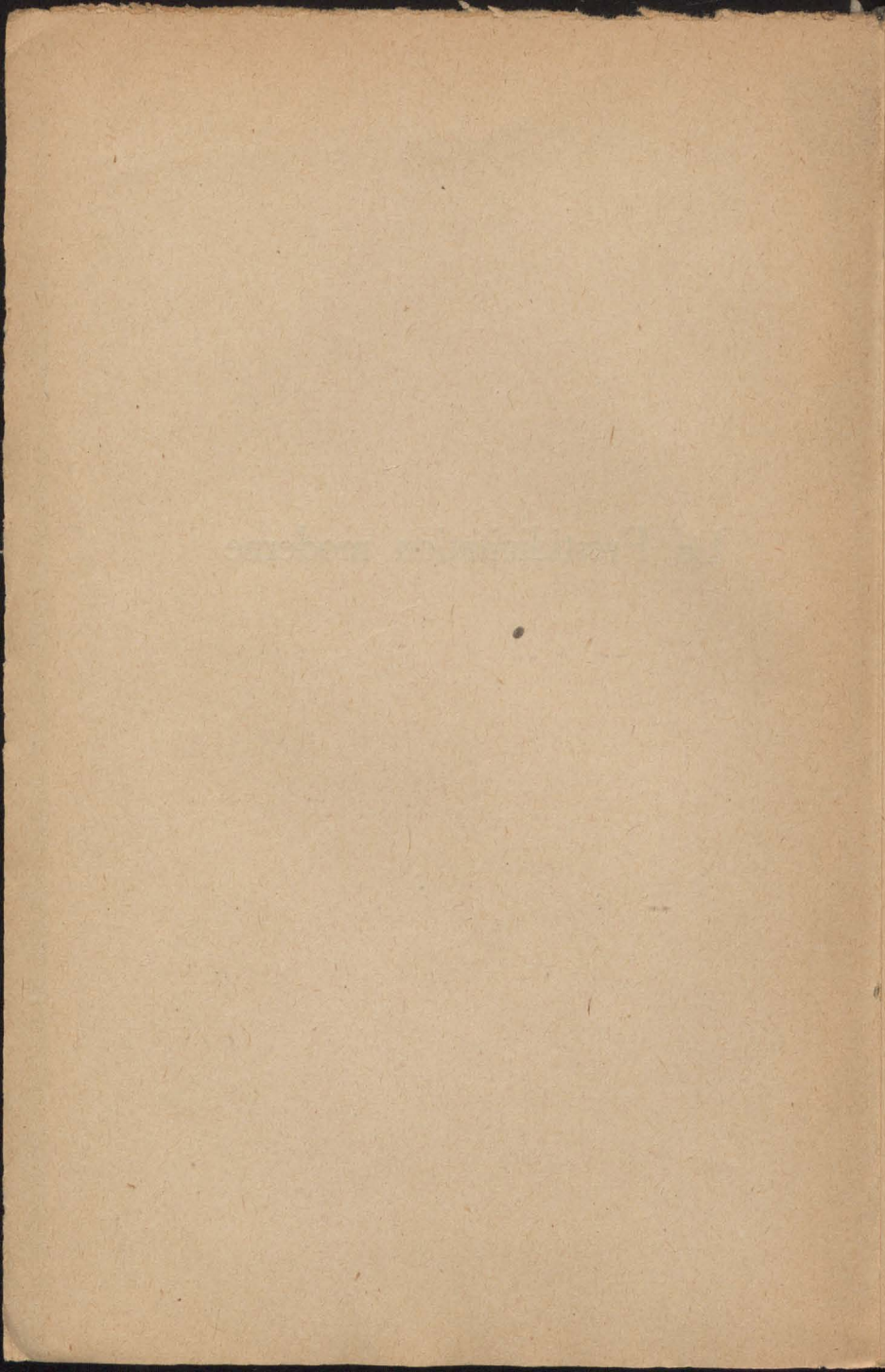


ALBIN MICHEL, ÉDITEUR
PARIS — 22, RUE HUYGHENS, 22 — PARIS





La Prestidigitation moderne



R. 23396

J-Doc-Alb

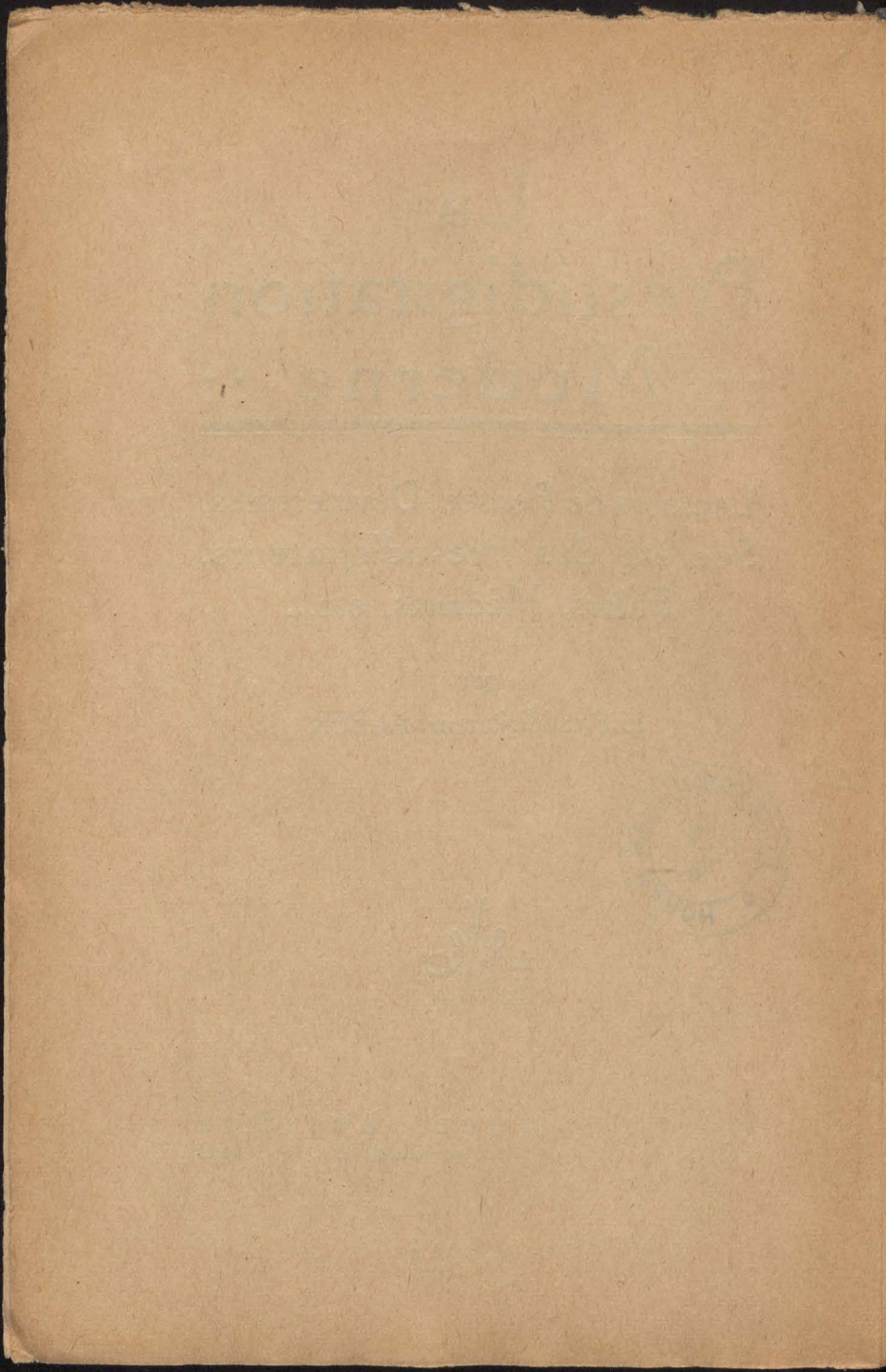
La Prestidigitation :: Moderne ::

Lecteurs de Pensée, Devineresses,
Secrets des Prestidigitateurs,
Fakirs, Médiums, etc...

par
le Prestidigitateur ALBER



ALBIN MICHEL, ÉDITEUR
PARIS — 22, RUE HUYGHENS, 22 — PARIS



La Prestidigitation moderne

PREMIÈRE PARTIE

AVANT-PROPOS

POURQUOI J'AI ÉCRIT CET OUVRAGE

Robert Houdin, le plus célèbre des prestidigitateurs, a publié trois volumes fort intéressants, mais aujourd'hui très rares, sur l'art de la prestidigitation, et je ne puis mieux commencer cet ouvrage qu'en écrivant respectueusement, comme premier mot, le nom de celui qui fut mon initiateur dans l'art magique, le nom de l'inventeur de la Magie moderne, de celui qui l'a pour ainsi dire créée dans ses séances, qui l'a fait connaître et aimer par ses livres.

J'ai été très longtemps l'ennemi de toute divulgation, ne consentant à publier que des amusements ou tours enfantins, ou bien un ouvrage très sérieux *De l'Illusion*, qui traite de la psychologie de la prestidigitatation; craignant de nuire à la profession, j'observais une prudente réserve, malgré les offres alléchantes qui m'étaient faites. Cependant, je voyais apparaître cinq ou six journaux spéciaux, tels que *L'Illusionniste*, *Passez Muscade*, de Drioux, *Le Prestidigitateur*, d'Agosta Meynier, le *Journal de la Prestidigitatation*, et d'autres encore destinés en principe, disait-on, aux professionnels, mais en pratique largement diffusés dans le public. J'ai médité les affirmations suivantes : « *D'une manière ou de l'autre il ne faut pas croire qu'une publication puisse porter préjudice à la prestidigitatation.* (Bertrand.) — *Nous nous sommes nous-même posé cette question avant de publier L'Illusionniste et le résultat de nos réflexions fut que nous ne pourrions que faire progresser l'art.* (Caroly.) » J'ai vu aussi les livres et brochures, soit sur les tours, soit sur la double vue, le pseudo spiritisme, etc., etc., de Raynally, de Rémy Cellier, de Cordelier, de Dicksonn, de C. Gaultier et de bien d'autres. J'ai

lu également les innombrables divulgations souvent erronées, les traductions d'articles étrangers donnés dans les revues et journaux. De plus, j'ai constaté que certaines associations et sociétés, autrefois jalousement réservées aux professionnels et fondées pour l'étude ou la défense de la profession, se sont ouvertes aux simples curieux qui satisfont tout uniment leur désir de connaître. Alors, j'ai compris que le public s'intéresserait d'autant plus à la prestidigitation qu'il en connaîtrait mieux les difficultés à vaincre, l'ingéniosité, la patience qu'il faut déployer et l'érudition qu'il est bon de posséder. La prestidigitation basée sur l'adresse est une jonglerie qui n'a pas de secrets et ne peut intéresser que les professionnels, mais les jolis trucs, les incompréhensibles apparitions, disparitions, prévisions, etc., si étonnantes parfois, peuvent être expliquées et les spectateurs qui les ont vues ou les verront en goûteront toute l'ingéniosité après qu'ils en auront lu l'explication.

En Angleterre, en Amérique, en Allemagne, etc., il existe toute une littérature spéciale, des journaux, des vendeurs d'appareils pour les amateurs, et cependant, dans ces pays-là, les séances particulières, les leçons demandées

aux professionnels sont plus nombreuses que chez nous, les amateurs aimant voir exécuter par un professionnel les tours qu'ils projettent de mettre à leur répertoire : j'ai donc pensé qu'il serait profitable pour le public, amateurs ou simples spectateurs, de trouver, ce qui n'existe pas, un ouvrage coordonnant et condensant les renseignements épars que l'on trouve très difficilement. Le spectateur pourra dans ce livre satisfaire sa curiosité et savoir « *comment cela se fait* » ; il verra combien il faut souvent d'idées ingénieuses pour produire une illusion. L'amateur y trouvera quelques bonnes leçons. La prestidigitation recrutera sûrement des admirateurs et des adeptes.

Voilà pourquoi j'ai écrit cet ouvrage.

ALBER.

CHAPITRE PREMIER

CE QU'IL FAUT ENTENDRE PAR MAGIE BLANCHE, PHYSIQUE AMUSANTE, PRESTIDIGITATION, ILLUSION. — LES AIDES CACHÉS DE L'OPÉRATEUR, LES MEUBLES, LES TRAPPES, LES APPAREILS, L'HABIT. — LE DISCOURS.

Mes lecteurs aiment certainement la prestidigitation puisqu'ils veulent bien me lire. Ils l'aiment pour son emploi et pour les résultats qu'elle donne, mais ils s'y intéresseraient encore davantage s'ils connaissaient son histoire, sa création, ses transformations, ses perfectionnements, son emploi voulu ou inconscient au théâtre, dans l'art, dans l'industrie ou dans la vie courante. Malheureusement je ne puis ici sacrifier la place dont je puis disposer et faire de l'érudition, le volume étant consacré aux expériences et aux moyens de les réali-

ser. Sans remonter aux escamoteurs de l'antiquité, ni même aux trouvères-jongleurs du moyen-âge, je rappellerai en quelques mots que la prestidigitation à ses débuts véritables a été nommée *Physique amusante*, puis *Magie Blanche* ou *Rose*, puis *Prestidigitation* et enfin *Illusion*. Contrairement à ce que l'on pourrait croire d'après les récits des voyageurs, l'Orient, qui ne nous a rien appris en escamotage, nous a tout emprunté.

Chacun des changements ci-dessus de noms de la prestidigitation peut aussi indiquer un changement notable dans la présentation et la manière d'opérer. La *Physique amusante* et la *Magie rose* c'est l'époque des grandes robes ornées de soleils et d'étoiles, des bonnets pointus, des longs tapis de table et des gibecières d'escamoteur. La *Prestidigitation* date de la période de Robert Houdin qui a supprimé les tapis, les ferblanteries ou cuivreries inutiles et encombrantes, les robes, les bonnets pointus, mais qui a largement utilisé les aides secrets, trappes en tous genres, tables à servantes, pédales d'automates, tirages, effets électriques, habits truqués. Aujourd'hui où nous sommes à l'époque de l'illusion, on cherche à supprimer de plus en plus tous les ac-

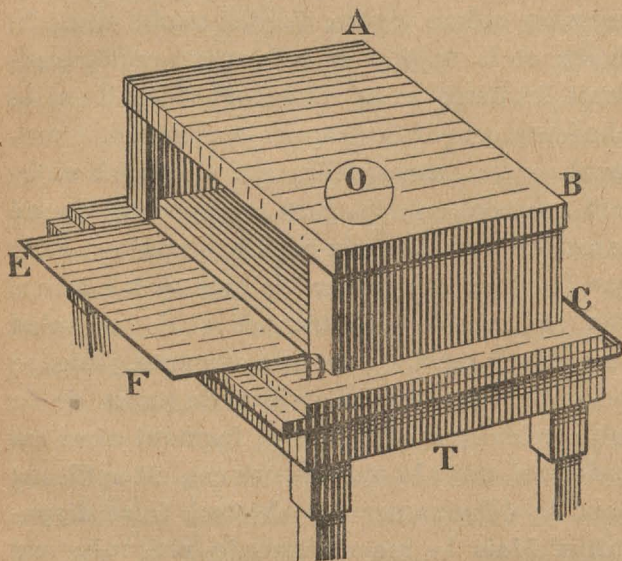
cessoires pour présenter des expériences basées autant que possible seulement sur l'adresse des mains de l'opérateur. Tous les livres de prestidigitation parus jusqu'à ce jour ont recommandé la table ou les guéridons à servante, c'est-à-dire ayant derrière, hors de la vue des spectateurs, une sorte de tiroir caché utilisé pour prendre ou pour déposer des objets sans être aperçu. J'ai reconnu le mauvais effet produit par cette servante et aussi par les trappes dont les tables peuvent être munies; ce sont des aides trop connus de nos jours. Le public se défie maintenant de ces moyens usés, comme il se défiait autrefois de la manche des physiciens à grande robe. Il en est de même des ressources que présentait un vêtement intelligemment truqué avec ses poches spéciales, ses profondes, ses pochettes, etc. L'utilité de ces préparations est grande, mais il faut toujours perfectionner et comme les habits truqués sont percés à jour comme les trappes et les double-fonds, il faut les supprimer ou à peu près.

Le prestidigitateur est donc amené actuellement à se priver le plus possible des aides matériels; je ne dis pas qu'il ne faut jamais s'en servir, au contraire, car rien n'est absolu,

mais en s'en servant rarement et avec circonspection il en tirera un bien meilleur effet. Dans ce livre j'indiquerai le plus souvent possible la manière nouvelle qui remplace les anciennes pratiques par des moyens plus simples, car il faut être moderne. De nos jours, un bon prestidigitateur doit autant que faire se peut se servir de son adresse et ne pas devoir son succès au simple truquage des objets qu'il emploie. Les meilleures expériences, à mon avis, sont donc celles qui peuvent se présenter avec les moyens les plus simples. De plus, d'après la règle psychologique que j'ai déjà signalée dans mon ouvrage « *De l'Illusion* », plus un truc est simple et moins le spectateur qui, généralement, cherche fort loin, est susceptible de le découvrir.

J'en reviens donc à l'installation générale du prestidigitateur : comme à ses débuts, qu'il soit amateur ou professionnel, il peut avoir besoin d'être un peu aidé par des moyens accessoires, voici le modèle d'une installation réduite mais suffisante d'une table de prestidigitation; elle consiste essentiellement en une caissette A B C D que l'on pose sur une table, le côté A B étant tourné vers les spectateurs. Le côté E F se rabat au moment d'opérer et

forme ce que l'on nomme la *servante*. Ainsi rabattue, elle se trouve au niveau du dessus de la table et il est facile à l'opérateur d'y prendre ou d'y déposer un objet en passant sans



faire aucun mouvement faux pouvant éveiller l'attention. Il est bon de matelasser la surface EF et de la munir d'un léger bord pour éviter que les objets en tombant dessus ne fassent le moindre bruit.

Le couvercle de la caisse peut être muni

en O d'une *trappe dite à pression*. Cela veut dire que si l'on pose un objet sur la trappe et que l'on appuie dessus avec les deux mains fermées comme pour envelopper cet objet les deux moitiés de la trappe s'abaissent sous la pression même légère, l'objet tombe dans la caisse et la trappe se referme aussitôt sans bruit, les deux mains sont alors vides. Il existe plusieurs genres de trappes opérant différemment, entre autres celles qui s'ouvrent automatiquement en appuyant sur un point donné assez lointain, mais la plus pratique est celle que je viens d'indiquer. Je suis quant à moi l'ennemi absolu des trappes et je ne m'en suis jamais servi. Quant à la servante, j'engage à l'improviser avec l'arrière du tapis de la table relevé sur les côtés et formant ainsi un godet qui, dans la plupart des cas, est suffisant pour se débarrasser des objets à faire disparaître. Mais le moyen que je préconise est d'avoir simplement sur la table quelques volumes, une boîte à cigares, un paquet ou quelque autre objet derrière lesquels peuvent se dissimuler les prises ou les dépôts nécessaires. Quant aux vêtements truqués, je l'ai dit, ils ont fait leur temps et si l'on a besoin de dissimuler quelque objet, une simple épingle,

un crochet, une pince suffiront pour maintenir cet objet dissimulé et en permettre la prise rapide.

Une chose sur laquelle je ne saurais trop insister, c'est le « *boniment* », pour employer le vieux terme un peu désuet aujourd'hui, le discours qui doit servir de présentation à un tour. La prestidigitation française vit du discours qui l'accompagne et elle permet de tenir son auditoire attentif pendant longtemps sans qu'il se fatigue. C'est la véritable prestidigitation dans laquelle l'opérateur est à la fois auteur-improvisateur, acteur-monologue et adroit artiste. Je la crois bien supérieure à la prestidigitation américaine. En effet, très curieuse, très habile comme manipulation, cette dernière n'offre qu'une véritable jonglerie qui ne peut varier et qui lasse le spectateur au bout de dix minutes, le « *manipulateur* » ne pouvant se varier et le public connaissant l'opération du passage des pièces ou des cartes qui se fait invisiblement de l'intérieur au dos de la main et réciproquement.

Si je donnais ici pour chaque tour le discours complet pouvant l'accompagner, le volume serait vite rempli et le nombre de tours très minime. Je serai donc forcé de donner

les explications en écourtant les discours de présentation. A chacun de les improviser à son goût, ce qui vaut mieux d'ailleurs, une invention personnelle étant toujours plus naturelle qu'une récitation.

J'emploie indifféremment le mot *tour* ou le terme *expérience*. A l'époque dite de la *physique* amusante, où l'on présentait soi-disant des phénomènes physiques, on ne parlait que de *tours*. Maintenant que le public sait qu'il s'agit d'adresse, d'amusement et de truquage, on emploie de préférence le terme *expérience*. La logique aurait voulu le contraire.

CHAPITRE II

LES PIÈCES DE MONNAIE ET LES CARTES

Toutes les personnes qui se sont un peu intéressées aux expériences de prestidigitation savent que la base des tours avec pièces de monnaie est l'opération appelée *empalmage*. Il y a plusieurs sortes d'empalmage et leur description détaillée prendrait plus de pages que je ne puis en consacrer même aux tours de pièces. Voici le plus simple des empalmages dont on peut se contenter dans la plupart des cas. Pour bien l'apprendre, placez-vous devant une glace et répétez d'une façon naturelle les mouvements que j'indique ci-dessous. Lorsque vous les posséderez bien ne négligez pas de les faire de temps en temps pour que vos doigts agissent machinalement,

ce qui vous permettra de penser à la suite du tour que vous exécutez.

Prenez une pièce de monnaie aussi grosse que possible, deux francs par exemple, et tenez-la du bout des doigts de la main droite bien visiblement, puis déposez-la dans le creux de la main gauche que vous fermez. Maintenant, faites le même mouvement, mais au moment précis où les doigts qui tiennent la pièce, et qui doivent être l'index et le médium, arrivent dans le creux de la main gauche, ils se relèvent brusquement ce qui applique la pièce de monnaie dans le creux de la main droite où il faut la serrer entre les muscles de la naissance du pouce et ceux du petit doigt. La main gauche se referme comme si la pièce y était contenue et la main droite reste entr'ouverte. Ces mouvements bien exécutés donnent une illusion complète du dépôt de la pièce dans la main gauche même au spectateur qui connaît l'opération.

Voyons maintenant quelques tours amusants de pièces de monnaie sans grandes manipulations, mais où nous aurons peut-être à employer l'empalmage et commençons par une expérience exécutée avec trois pièces de différentes valeurs.

Le sentiment familial

Présentez à vos spectateurs trois foulards et deux assiettes puis empruntez une pièce de 0 fr. 50, une pièce de 1 franc et une pièce de 2 francs. Expliquez que les pièces de monnaie ont le sentiment familial très développé et qu'elles cherchent toujours à rejoindre les plus fortes d'entre elles pour se mettre sous leur protection. Vous priez alors trois spectateurs de vouloir bien venir auprès de vous. A l'un vous confiez la pièce de 0 fr. 50 enveloppée dans un des foulards, le paquet étant déposé sur une assiette. A un autre vous faites de même pour la pièce de 1 franc. Quant au troisième, vous le priez de tenir le troisième foulard dans lequel vous placez la pièce de 2 francs. Prenant alors le foulard contenant la pièce de 0 fr. 50, vous cognez le tout sur l'assiette pour montrer que la monnaie y est bien, puis, serrant le foulard, vous ordonnez à la pièce de partir. Secouant alors le foulard, vous montrez que la pièce n'y est plus. Vous faites de même pour la pièce de 1 franc. « Ces pièces, dites-vous, ne sont pas perdues et je sais où elles sont : elles ont été rejoindre la troisième, la pièce de 2 francs, et se mettre

sous sa protection. » En effet, vous prenez le troisième foulard des mains du troisième spectateur, vous le secouez et on entend le bruit des trois pièces qui se sont réunies. Vous les prenez et les rendez aux personnes qui les ont prêtées. Vous pouvez, si vous le désirez, faire marquer les trois pièces lorsque vous les empruntez afin de prouver que vous ne les échangez pas et que ce sont bien les mêmes que vous rendez. Ce joli tour doit se conduire de la façon suivante : dans le coin d'un des foulards est cousue une pièce de 0 fr. 50 et dans un autre foulard une pièce de 1 franc. Lorsque vous mettez la pièce de 0 fr. 50 dans le foulard c'est le coin à la pièce cousue que vous enveloppez. Quant à la vraie pièce, vous la conservez et vous la déposez *sur* la pièce de 2 francs déposée en attente sur votre table, en allant chercher le second foulard à la pièce de 1 franc. Vous agissez de même pour ce deuxième foulard et vous portez la vraie pièce de 1 franc sur celles de 2 francs et de 0 fr. 50. Vous prenez alors le troisième foulard et vous mettez bien visiblement dans son centre la pièce de 2 francs tenue entre le pouce et l'index. Le public ne se doute pas que derrière la pièce de 2 francs se trouvent cachées les

deux autres pièces. Ayez seulement soin de ne pas laisser les pièces s'entrechoquer dans le foulard et décèler leur présence. Une légère torsion au foulard empêchera tout risque de ce genre.

A votre choix

Commencez par emprunter deux pièces de 1 franc et deux pièces de 2 francs que vous

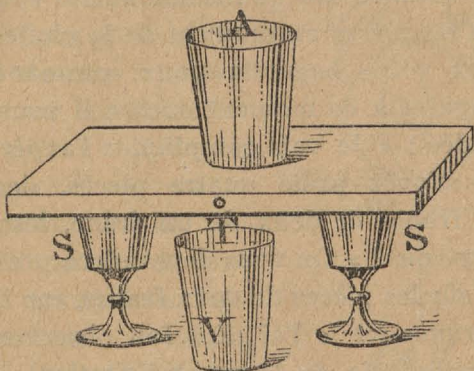


Fig. I

faites marquer par les prêteurs afin que vous ne puissiez pas les changer. Mettez ces pièces dans un verre sans pied pour ne pas les égarer, puis présentant deux verres à pied SS vous essayez de faire tenir le verre sans pied sur le bord de ces verres. Comme vous n'êtes

pas certain de la solidité, vous prenez un petit couvercle de carton dont vous coiffez les deux verres à pied et le troisième A tient parfaitement. Vous proposez alors à vos auditeurs de faire passer les quatre pièces qui sont dans le verre au travers de ce verre et du carton, mais leur arrivée, dites-vous, ne serait pas très visible sur le tapis de la table, je vais ajouter ici, à l'édifice, un quatrième verre V qui recevra les pièces au moment de la chute. Vous prenez votre baguette pour commander le passage et à ce moment encore il vous vient une idée : « Je vais compliquer l'expérience; vous m'avez prêté quatre pièces, deux de deux francs et deux de un franc, lesquelles voulez-vous? » On vous demandera presque à coup sûr les pièces de deux francs, car il est à remarquer (et je l'ai déjà fait observer dans la psychologie de la prestidigitation) que si vous donnez à choisir entre deux morceaux de pain, deux paquets, deux cartes de points différents, deux paquets de cartes différents, etc., on choisira le gros morceau de pain, le gros paquet, la carte la plus forte, le paquet contenant le plus de cartes, etc. Ayant votre réponse, vous commandez aux pièces de passer, on entend les pièces tomber dans le verre.

Vous les prenez et les rendez aux spectateurs qui reconnaissent les deux francs marqués.

Cette expérience assez curieuse ne demande qu'une petite préparation, c'est celle du couvercle dans lequel vous placez un fil noir F F formant une boucle et

passant hors du couvercle par un petit trou

T. Dans la boucle vous collez deux petites bou-

lettes de cire à modeler et sur ces boulettes

deux pièces de 2 francs.

La figure II représente la position du fil,

des deux boulettes de cire et des deux pièces

dans le fond du couvercle.

L'opérateur reçoit les quatre pièces empruntées dans sa main et il s'arrange soit en les recevant, soit en les secouant dans sa main, d'avoir en dessous les grandes pièces; il continue à les secouer et au moment où il va les laisser glisser dans le verre il retient les deux grandes pièces entre l'index et le petit doigt, ne laissant tomber que les deux petites. Les spectateurs qui voient ces

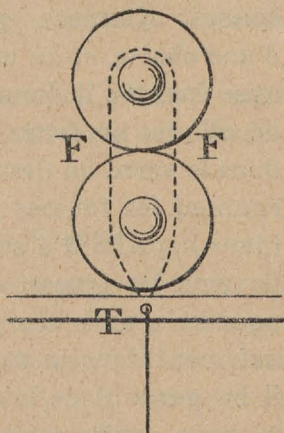


Fig. II

pièces briller dans le verre ne peuvent se douter de la supercherie. Le reste du tour se comprend : le petit couvercle est retourné sur les verres, ses bords cachent les pièces collées et le fil pend sur la table. Le prestidigitateur prend ce fil à un endroit quelconque où il l'a conduit d'avance, par exemple au dossier d'une chaise, et au moment où il dit « *passé* » avec énergie, il donne une petite secousse qui décolle les boulettes et les pièces qui tombent dans le verre du dessous. Prenant ce verre qui contient les fausses pièces, de la main droite (dans laquelle il a repris les pièces marquées) il verse les fausses dans la main gauche, et pour les rendre aux prêteurs il les met machinalement dans la main droite. Naturellement il les garde dans la gauche à l'empalme et la main droite rend les pièces marquées. On excusera cette indigeste explication de droite et gauche absolument nécessaire pour éviter toute confusion ; c'est bien ici l'occasion de placer le mot traditionnel qu'un prestidigitateur doit avoir la main gauche adroite.

Mais, direz-vous, si les spectateurs demandent les pièces de 1 franc ? Il n'y a pas là de quoi embarrasser un prestidigitateur : « Ah ! tant mieux, direz-vous, je vais vous les réserver »

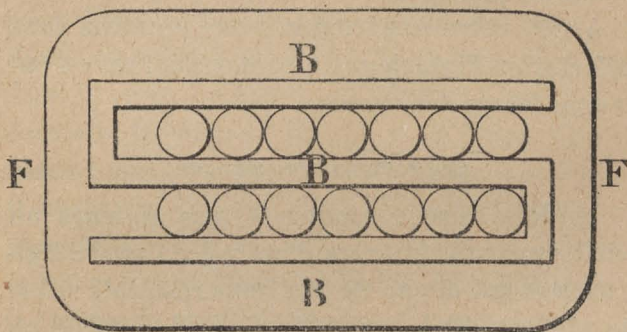
ver puisque vous les désirez et j'aurai la chance de conserver les pièces de 2 francs pour moi. Vous rendez les pièces marquées de 1 franc du verre du haut, puis ensuite les 2 francs tombés dans celui du dessous, et qu'il ne serait pas honnête de conserver, dites-vous. Vous faites naturellement l'échange, comme il est dit ci-dessus.

Après votre expérience, vous montrez sans affectation l'intérieur du couvercle, tout en enlevant les quatre verres.

Opérations de Banque

Je dois faire connaître à mes lecteurs un vieil appareil toujours employé en prestidigitation et qui donne de très bons résultats : c'est le plateau dit à multiplication. Il consiste en un petit plateau laqué sous lequel on a ménagé une étroite coulisse que l'on remplit de pièces de monnaie. Si l'on verse dans un récipient quelconque ou dans la main d'un spectateur des pièces mises sur le plateau, on verse en même temps invisiblement celles de la coulisse et l'on augmente ainsi le nombre des pièces versées. Il est facile de construire soi-même cet utile appareil. Prenez un petit plateau laqué en tôle ou en carton représenté sur le

croquis ci-dessous. Retournez-le et collez au fond avec de la colle forte des bandes de bois B B B laissant largement entre elles le diamètre d'une pièce de monnaie, de la pièce de 1 franc par exemple, puis d'un côté collez le petit morceau F et de l'autre extrémité le petit morceau F. Si par là-dessus vous collez un



carton exactement de la grandeur du fond du plateau, vous pourrez remplir de pièces les deux glissières et vous servir deux fois du plateau pour multiplier les pièces, la première fois en le penchant vers F et la seconde vers F'. Il est bien entendu que vos bandes de bois B doivent être un peu plus épaisses que les pièces de 1 franc. Les lames d'un mètre de bois pliant à 5 brisures font généralement l'affaire. Il vous faut aussi peindre votre car-

ton formant le nouveau fond du plateau de la couleur de ce plateau et autant que possible avec une couleur vernie qui aura à peu près l'aspect même du plateau.

On peut aussi se passer du plateau pour augmenter le nombre de pièces de monnaie et il est bon de connaître cet autre moyen afin de varier sa manière d'opérer. « Voici, dites-vous, une petite coupe remplie de pièces de monnaie : le son argentin de l'or vous fait voir tout de suite que c'est du cuivre. Je vais faire passer ces pièces dans la poche des personnes qui le demanderont. » Quantité de spectateurs crient : « Moi! Moi! » — « Comme je ne puis donner satisfaction à tout le monde à la fois, je vais opérer si vous le voulez bien avec une seule personne. Madame, voulez-vous prendre un bon nombre de pièces dans cette coupe de porcelaine? C'est fait, merci; je vide la coupe sur cette table et vous prie de vouloir bien compter une à une dans cette coupe les pièces prises par vous — la dame compte les pièces une par une et s'arrête à quatorze. — Quatorze, c'est très bien. Voulez-vous joindre vos deux mains et recevoir les quatorze pièces? Je prends moi-même quelques pièces, une, deux, trois, quatre, cinq, que

je place dans ce papier. Si je vous envoyais ces cinq pièces, je n'en aurais plus, n'est-ce pas, mais vous en auriez quatorze plus cinq, soit dix-neuf. Alors, je n'hésite pas : passez ! J'ai réussi, je crois, car voyez, le papier est vide et je tends de nouveau la coupe à Madame afin qu'elle compte de nouveau... Dix-neuf ! le compte y est bien, mais comme en toute comptabilité il faut une vérification, je vais prier Monsieur de reprendre les dix-neuf pièces et de les compter à nouveau... Comment ? quatorze seulement ! ah ! je comprends, les pièces qui étaient parvenues à Madame par pouvoir magique lui ont été reprises par la même puissance mystérieuse. Ici-bas tout est illusion ! »

La coupe n'est nullement truquée ; il faut



simplement la choisir comme il est indiqué sur le croquis sans aucune moulure et tenir dessous cinq pièces ca-

chées entre la porcelaine et les doigts allongés. C'est en laissant tomber les quatorze pièces que l'opérateur laisse aussi glisser les cinq pièces supplémentaires. Lorsque la spectatrice compte les pièces dans la coupe, l'opé-

rateur a soin de mettre sous son pouce cinq de ces pièces et immédiatement il fait recompter par une autre personne, mais en lui versant les dix-neuf pièces il a soin de conserver les cinq placées sous son pouce, ce qui fait qu'il n'en verse que quatorze.

On a fait aussi des assiettes de porcelaine truquées pour pouvoir recevoir un certain nombre de pièces cachées. Je préfère de beaucoup la simple coupe non préparée que l'on peut laisser aux mains des spectateurs, ce que l'on ne peut faire en employant un objet à coulisse.

La Fusion du Métal

Tour très simple qui repose simplement sur l'emploi de l'empalmage d'une pièce de monnaie que j'ai décrit en commençant ce chapitre. Il faut autant que possible employer pour cette expérience une pièce de cinq francs. Comme il ne faut pas compter en trouver parmi les spectateurs, il est bon d'en avoir une. Faites-la visiter pour prouver qu'elle est sans préparation. Prenez alors un chandelier et une bougie et excusez-vous, à notre époque d'électricité et de billets de banque, de vous présenter des accessoires aussi antiques que

la bougie et la pièce de 5 francs, mais ce sont de vieux serviteurs que la reconnaissance nous interdit d'oublier. Je vais vous présenter, dites-vous, une expérience que je vais faire les manches relevées pour bien vous montrer que, contrairement à ce que l'on croit généralement, les manches ne servent à rien en prestidigitation. Je me propose de faire fondre cette pièce à la chaleur de la bougie. Pour cela, il me suffit de frotter le creux de la main pour obtenir un effet chimique suffisant. Si, prenant la pièce, je la dépose dans la main comme ceci (vous faites réellement le dépôt de la main droite dans la gauche) et que je la tiens au-dessus de la flamme, je me brûle les doigts et la pièce ne fond pas, mais (posez la pièce sur la table) si je frotte le creux de la main comme je vous l'ai dit, que je dépose la pièce et que je chauffe, la pièce fond immédiatement (vous avez fait le mouvement et vous vous ravisez). Mais je m'aperçois que j'ai oublié de relever mes manches (vous les relevez), la tenue sera moins correcte, mais la démonstration sera meilleure. Mais l'effet du frottement est évaporé, il faut que je recommence... comme cela le creux de la main est bien préparé... j'y dépose la pièce cette fois, (au lieu de déposer

la pièce de la main droite dans la main gauche, comme les spectateurs vous l'ont vu faire plusieurs fois, vous l'empalmez) je la tiens au-dessus de la bougie, la chaleur passe au travers de ma main, la pièce s'amollit et s'écoule peu à peu (vous ouvrez la main comme si vous pulvérisiez la pièce). La voilà fondue! Je serais désagréablement surpris si je ne pouvais pas récupérer ma pièce à laquelle je tiens beaucoup... Voyez-vous cette pointe rouge de la mèche? (votre pièce étant dans le creux de la main droite, vous prenez de cette même main le chandelier pour montrer la bougie avec l'index de la main gauche) c'est la pièce qui est venue s'amasser là. Je vais prendre le métal du bout des doigts pour bien vous le montrer (avec l'index et le pouce de la main gauche vous pincez le bout de la mèche) le voici... (vous reposez le chandelier ce qui libère votre main droite), je dépose ce métal dans le creux de la main droite, je frotte du bout de l'index gauche pour l'éta-ler, je souffle pour refroidir et je frappe la pièce... la voici, encore chaude et bien reconstituée.

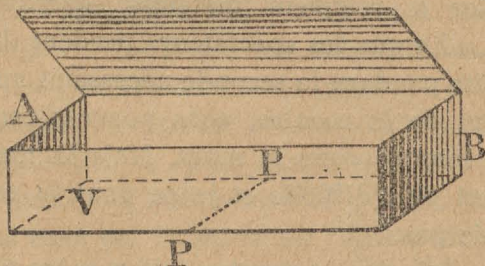
J'ai donné un exemple du boniment qui peut accompagner la fusion de la pièce. Le tour lui-

même, inventé par Robert-Houdin, de qui je l'ai appris, a toujours le même succès lorsqu'il est bien présenté.

**Disparition facile à exécuter d'une montre
ou d'une pièce de monnaie**

Dans nombre d'expériences le prestidigitateur se sert de l'empalmage pour escamoter une montre; mais comme l'empalmage parfait et sans risques d'une montre empruntée est assez délicat, et que, d'autre part, il est toujours bon de posséder plusieurs moyens d'exécuter un même tour, voici un petit appareil simple qui permet de s'emparer d'une montre mise dans une boîte par un spectateur pour la faire retrouver dans tel autre endroit qui sera nécessaire. Il consiste en une boîte de bois plate, luxueuse ou non, mesurant intérieurement environ 6 cent. sur 4 cent. sur une hauteur de 2 cent. avec un couvercle soit à emboîtement, soit simplement à rabattement. Je me sers d'une simple boîte en bois blanc comme celles généralement employées pour les envois d'argent ou de bijoux par la poste. Au lieu qu'un des côtés de la boîte soit mobile comme dans presque toutes les boîtes truquées, c'est le fond qui s'ouvre automatiquement. Voyez le

schéma ci-dessous. Le fond de la boîte est mobile entre les côtés; il est monté sur un pivot qui n'est pas au milieu de ce fond, mais qui est placé en PP. Comme la partie du côté B est plus grande, elle a toujours tendance à pencher à l'extérieur, mais cette tendance est contre-balancée par un plomb invisible fixé en



dessous au point V, et pour que le plomb ne fasse pas l'effet contraire et emporte le côté A à l'extérieur, un petit taquet est cloué en B pour limiter le point d'arrêt du fond. Si vous empruntez une montre et que vous la fassiez mettre dans la boîte en tenant cette boîte légèrement inclinée vers A, rien ne se produira; le poids de la montre et le plomb maintenant le couvercle buté sur le taquet B, mais si vous penchez la boîte vers le côté B, son poids l'em-

portera de beaucoup, le fond pivotera sur PP et la montre glissera sur le fond pour tomber extérieurement. Vous aurez eu soin de préparer un récipient bien matelassé, garni d'ouate et c'est en tenant la boîte au-dessus que vous la pencherez vers le côté B. La simple remise de la boîte dans la situation horizontale refermera le fond. S'il vous est difficile de dissimuler le récipient matelassé derrière un objet, afin que les spectateurs perdent de vue la boîte pendant la seconde nécessaire au glissement de la montre, vous pourrez recevoir cette montre dans la main. Mais la manœuvre est plus difficile et je ne vous la recommande pas.

Une fois que la montre est en votre possession, vous pouvez la faire retrouver où vous voudrez, dans un petit pain par exemple. Vous préparez ce petit pain en faisant, en dessous, une ouverture en long dans la croûte, suffisante pour passer une montre et vous le tenez à votre portée. Rien de plus facile que d'enfoncer la montre à l'intérieur du pain par l'ouverture pratiquée en dessous. Pour retrouver la montre vous brisez le pain dans sa largeur et la montre apparaît. Faites la cassure avec précaution pour ne pas faire jaillir la montre

et la laisser tomber, ce qui serait d'un effet déplorable.

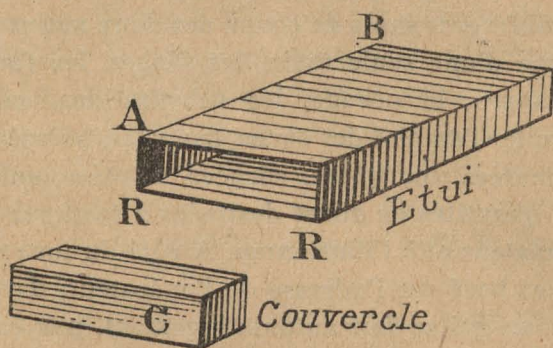
Nous allons maintenant dire quelques mots des tours de cartes.

Le tour de cartes proprement dit est difficile; ses manipulations sont compliquées et il faut une longue pratique pour posséder à fond les différents sauts de coupe des deux mains et même d'une seule main, les filages, les faux mélanges, le posage, les substitutions, sans compter l'emploi des cartes truquées, pointées, biseautées, marquées, cornées, teintées, enfin des quantités de ruses destinées à tromper le spectateur et à l'illusionner. A côté du tour de cartes basé sur l'adresse de l'opérateur, il y a le tour qui se fait automatiquement, par calcul. Tous les tours de ce genre ont encombré les revues et les journaux depuis des années et ce sont toujours les mêmes qui réapparaissent de temps en temps. Je ne donnerai ici que des tours ne nécessitant pas pour les posséder un travail trop long ou trop absorbant. Dans le courant de ce livre, j'ai aussi donné des tours intéressants dans lesquels les cartes ne sont qu'un accessoire.

Pour arriver à exécuter les tours de cartes dont la description va suivre, il y aura peu de

manipulations à étudier et au fur et à mesure que des mouvements spéciaux devront être exécutés, je les décrirai ainsi que les truquages amusants qu'il faudra employer.

Pour commencer, voici un de ces truquages qui n'est pas connu et que je recommande aux



amateurs, pour s'emparer d'une carte dans un jeu sans que les spectateurs puissent s'en apercevoir. Cela permet d'escamoter cette carte, de l'examiner, de la faire retrouver dans un endroit désigné, de la faire revenir dans le jeu, etc. Faites un petit étui en bois ou en carton fermé, juste assez grand pour qu'un jeu de cartes y entre ou en sorte aisément; de plus, donnez à cet étui une longueur AB, d'un centimètre plus longue qu'une carte à jouer; puis

collez à l'intérieur une petite bande de carton RR de la largeur de l'étui. Cette petite bande sera de l'épaisseur d'une carte à jouer et large de $\frac{3}{4}$ de centimètre. Faites aussi un petit couvercle C. — Voyons maintenant le maniement de ce précieux appareil. Vous placez à l'intérieur un jeu de cartes que vous sortez pour faire le tour suivant. Présentez le jeu à une personne en la priant de vouloir bien prendre une carte à son choix, de bien se rappeler le nom de la carte, de la placer à son choix sur ou sous le jeu. Vous battez alors le jeu, vous le replacez dans l'étui que vous fermez, puis vous ravisant, vous demandez à la personne si elle a compté les cartes et constaté si le jeu était bien complet. Elle vous répond que non, alors vous ouvrez l'étui et versez le jeu sur la table et le remettez au spectateur qui compte les cartes et n'en trouve que 31. « N'auriez-vous pas conservé la carte choisie? Quelle était cette carte? (supposons qu'on vous réponde le sept de trèfle). Voulez-vous alors me la donner. » La personne cherche sa carte et ne la retrouve plus. « Ne cherchez pas, votre carte est en effet partie du jeu et elle est venue se placer dans l'enveloppe que voici. Vous sortez de votre poche une enveloppe fermée et

vous montrez par transparence la forme de la carte qui se voit à l'intérieur, puis prenant une paire de ciseaux vous coupez le haut de l'enveloppe, puis plongeant à l'intérieur le pouce et l'index, vous en retirez le sept de trèfle.

Voici comment ce produit ce passage extraordinaire. Lorsque le spectateur a remis la carte choisie à son choix sur ou sous le jeu, vous le battez, mais vous faites ce que l'on appelle un *faux mélange*, c'est-à-dire que vous battez toutes les cartes, excepté celle que vous voulez conserver. Ici cette carte a été placée sous le jeu, rien de plus facile : faites glisser avec la main droite les unes dans les autres toutes les cartes, excepté celle-là, qui appuyée sur les doigts de la main gauche ne doit pas bouger de place. Si au contraire la carte a été placée sur le jeu, commencez par la prendre seule, faites-la passer sous le jeu et agissez comme précédemment. La carte étant ainsi restée sous le jeu, glissez ce jeu dans l'étui, le dessous du jeu touchant le côté RR de l'étui. Si vous sortez ensuite le jeu en le faisant glisser, toutes les cartes partiront excepté celle du dessous qui sera arrêtée par la petite bande de carton RR et restera dans l'étui. L'enveloppe

que vous sortez de votre poche est cachetée d'avance et contient une carte quelconque.

Pendant que le spectateur compte les cartes, vous penchez l'étui (que vous avez retourné sans affectation) de façon à ce que le côté RR soit en haut, la carte alors glissera sur votre

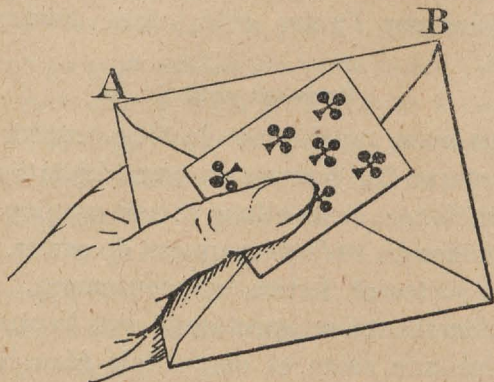


table derrière un objet quelconque. C'est en prenant des ciseaux pour couper l'enveloppe que vous appuyez cette dernière sur la carte. Vous glissez alors le pouce sous la carte et vous enlevez enveloppe et carte. La figure vous montre ce que le public ne voit pas, et que vous voyez, vous. Vous coupez l'enveloppe suivant AB et vous plongez vos doigts à l'intérieur pour retirer la carte, mais vos doigts ne font

qu'ouvrir l'enveloppe et c'est la carte placée *derrière* et non celle du *dedans* que vous retirerez. Cette manœuvre qui semble naïve n'est jamais devinée par les spectateurs.

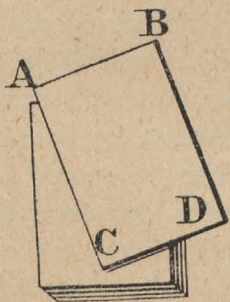
On voit tout le parti qu'il est possible de tirer de cet étui : glissez les cartes appuyées sur le côté RR, elles tomberont sauf une; glissez-les appuyées sur l'autre côté, elles tomberont toutes.

Dans ma poche!

Vous avez appris dans le tour précédent à faire ce que l'on nomme en prestidigitation un faux mélange. Nous allons encore employer ce faux mélange. Présentez un jeu de cartes. Faites-le visiter et battre soigneusement. Puis, vous adressant à un spectateur vous le priez de prendre une carte et de vouloir bien la remettre dans le jeu en se souvenant du nom de cette carte. Ici, vous ne pouvez pas faire mettre la carte sur ou sous le jeu, et cependant, comme dans presque tous les tours de cartes, il vous faut arriver à savoir où elle est et à ne pas la perdre de vue. Vous pourriez « *faire sauter la coupe* », mais cette manipulation, pour être bien faite est toujours difficile; alors faites simplement ceci : lorsque le spectateur a mis sa carte dans le jeu, glissez le petit doigt

de la main gauche entre d'une part les cartes du dessous avec la carte choisie, et au-dessus, d'autre part, le reste du jeu. Votre main droite égalise tout le jeu entre le pouce et l'index, mais votre auriculaire gauche ne cesse pas d'appuyer sur la carte choisie. Cette petite manœuvre est invisible et pour tous les spectateurs la carte est dans le jeu à un endroit que vous ne pouvez connaître. Vous faites de plus remarquer que la carte a été remise à volonté dans le jeu, que vous ne pouvez pas savoir à quel endroit, mais que pour plus de sécurité vous allez battre le jeu. Alors prenez de la main droite le demi-jeu qui se trouve sur le petit doigt, enlevez celui-ci et glissez ce demi-jeu sous l'autre. Vous aurez simplement fait le geste de *couper*; mais la carte choisie sera alors sur le jeu. Faites alors un faux mélange pour l'amener dessous, puis mélangez encore une fois pour la ramener dessus. Ici nous allons apprendre un nouveau mouvement très facile appelé *l'enlevage*. Votre jeu est dans la main gauche : avec le pouce de cette main, qui est posé à plat, faites légèrement pivoter la carte du dessus pour qu'elle prenne la situation ci-contre. Posez votre main droite bien à plat sur le jeu, de façon à ce que AB

se trouve juste dans le pli de la phalange terminale des quatre doigts de cette main; dans cette situation CD est placé dans le creux de la main. Si vous courbez cette main, la carte prise comme dans une pince entre l'extrémité



des doigts en AB et la paume en CD se courbera aussi, s'appliquant exactement dans le creux de la main. Vous pourrez alors vous servir de votre pouce et de votre index pour pincer tout le jeu par le coin E et le remettre au spectateur qui a choisi la

carte. (Faites le mouvement plusieurs fois devant une glace, afin de bien vous rendre compte de la position que vous devez donner à votre main pour que la carte ne soit pas vue.)

Lorsque le spectateur a pris le jeu, votre main droite cachant la carte tombe négligemment le long de la jambe, et vous priez de nommer, puis de chercher la carte choisie afin de vous la remettre. Naturellement, elle est introuvable; vous mettez pendant ce temps votre main droite dans la poche gauche intérieure de votre vêtement et vous y laissez la

carte. Ressortant votre main vide et montrant la poche avec l'index, vous dites : « *Vous ne pouvez trouver cette carte, puisqu'elle est enfermée dans mon portefeuille et que ce portefeuille est dans ma poche* ». Vous sortez alors le portefeuille et la carte que vous maintenez derrière comme il est expliqué pour l'enveloppe dans le tour précédent. Vous entr'ouvrez le portefeuille et c'est du derrière extérieur que vous tirez la carte que vous avez l'air de prendre dans le portefeuille. Votre pouce gauche peut vous aider à pousser la carte jusqu'au bord du portefeuille pour que les doigts de la main gauche en la saisissant, ne fassent pas un mouvement visiblement faux.

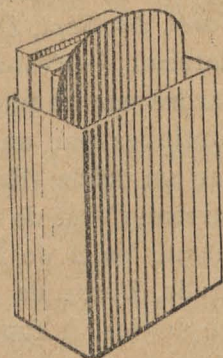
La pensée prévue

Voici un fort joli tour qui surprend toujours beaucoup les spectateurs. Il ne demande aucune manipulation, mais simplement un peu de préparation. Vous présentez un jeu de cartes à un de vos auditeurs, le priant de prendre une carte dans ce jeu, de l'y remettre et de conserver le jeu. Vous mettez alors la main dans votre poche et vous en retirez une enveloppe : « *Voulez-vous remarquer que je n'ai fait aucune manipulation au jeu, que je*

vous ai prié de prendre une carte et qu'immédiatement je vous ai rendu le jeu. Je savais d'avance la carte que vous prendriez, et je le prouve, car je l'ai écrit dans cette enveloppe fermée que je conservais dans ma poche. Quelle est la carte que vous avez choisie? — Le 8 de cœur. — Eh bien, je vais prier une personne de bonne volonté de vouloir bien ouvrir l'enveloppe et lire ce qui y est écrit. »

— En effet, un autre auditeur ouvre l'enveloppe et lit : « Mesdames, Messieurs, la carte que vous aurez librement choisie dans un jeu sera le 8 de cœur. » — « Vous voyez que je l'avais parfaitement annoncé. » Pour faire ce tour, vous vous servez d'un classeur, ou pour être plus exact de plusieurs classeurs dans lesquels vous disposez 32 lettres semblables au texte ci-dessus, mais chacune avec le nom d'une carte différente. Chaque classeur est une petite boîte très mince coupée en deux par une petite plaquette de carton; elle est juste assez épaisse pour contenir 8 lettres, 4 de chaque côté de la plaquette, ainsi que vous pouvez le voir dans le croquis ci-joint. La boîte a été représentée beaucoup plus épaisse qu'elle n'est en réalité, et il n'a été indiqué que 4 lettres dans une des cases seu-

lement pour la clarté du dessin. Il est facile, ayant mis dans une case les lettres concernant les 4 as, et toujours dans le même ordre, par exemple pique, trèfle, cœur, carreau, puis dans la case à côté les rois (pique, cœur, trèfle, carreau), puis dans un autre classeur les dames, ainsi que les valets, de chercher rapidement l'enveloppe voulue, les 2 classeurs étant, par exemple, dans la poche droite de côté. Les 2 autres classeurs contiennent les points et sont mis dans la poche gauche. A première vue, on juge l'opération difficile, mais il n'en est rien et lorsqu'on aura essayé plusieurs fois la prise au bon endroit se fera presque automatiquement.



Mes lecteurs doivent se demander maintenant comment l'opérateur peut connaître la carte choisie sans la voir. C'est encore très simple, grâce au truc dit du chapelet. On adopte pour ranger les cartes dans le jeu un ordre méthodique invariable, et si cet ordre peut se rapporter à un bon moyen mnémo-

technique, il est impossible de se tromper. Chaque prestidigitateur adopte un chapelet à sa convenance. Un des meilleurs est celui de Robert Houdin que j'ai toujours employé et que voici : Rangez vos cartes suivant l'ordre invariable ci-dessous : *Roi, Dix, Huit, Neuf, Valet, As, Sept, Dame* — Pique, Cœur, Trèfle, Carreau — c'est-à-dire que vous commencez l'ordre par un pique (Roi de Pique), que vous continuez par un cœur (Dix de Cœur), puis par un trèfle (Huit de Trèfle), puis par un carreau (Neuf de Carreau). Vous continuez de même, Valet de Pique, As de Cœur, Sept de Trèfle, Dame de Carreau. Les 8 cartes étant employées, il faut recommencer par la dernière couleur, c'est-à-dire carreau et placer Roi de Carreau après la Dame de Carreau et continuer Dix de Pique, Huit de Cœur, etc. Le moyen mnémotechnique pour voir instantanément l'ordre des cartes est de se rappeler la phrase suivante : « *Roi dix-huit ne valait pas ses Dames* ». Connaissant votre chapelet, vous regardez rapidement la carte suivant la carte prise et vous savez de suite, si vous apercevez le neuf de trèfle, que le spectateur a pris le 8 de cœur. L'ordre du chapelet ne se dérange pas si vous coupez le jeu et cela autant

de fois que vous voudrez. Cette particularité amène à adopter une sorte de manière de battre qui ne bat rien du tout : elle consiste à prendre des petits paquets de cartes sur le jeu et à les faire passer dessous, ce qui revient simplement à *couper* rapidement et un très grand nombre de fois.

C'était son jour!

Vous pouvez encore ajouter à l'étonnement produit par le tour ci-dessus en faisant à la suite l'expérience suivante : « *Je vous ai annoncé que le 8 de cœur serait la carte choisie aujourd'hui et j'ai l'intuition que, pour cette carte, la date d'aujourd'hui est un jour favorable. Permettez-moi d'essayer avec vous une expérience qui nous montrera si mon pressentiment est exact. Voici le jeu qui nous a servi. Je l'étale sur ce plateau et je prie toutes les personnes présentes de vouloir bien prendre une carte. (Suivant le nombre des spectateurs vous faites prendre plusieurs fois jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carte sur le plateau.) Maintenant que toutes les cartes ont été prises librement par tous les spectateurs, sauf une, voyons quelle est cette carte qu'aucun de vous n'a osé toucher?* » Vous la retournez : « *C'est*

le huit de cœur! Vous voyez, c'est bien son jour. »

Pour cette expérience, vous avez soin, tout en causant, de maintenir le huit de cœur sur le dessus du jeu. Vous faites l'enlevage comme je vous l'ai indiqué, puis lorsque vous avez pris le jeu de la main droite par le coin E, vous prenez le plateau de la main gauche. La main droite dépose le jeu sur le plateau, puis prend ce plateau, les doigts en dessous et le pouce sur le bord. La carte est ainsi cachée et les spectateurs peuvent prendre librement. La main gauche étale constamment les cartes, et lorsqu'il n'en reste plus guère que trois ou quatre, c'est la main gauche qui reprend le plateau. La droite à son tour étale les cartes qui restent, mais en même temps dépose le huit de cœur qu'elle tenait. Il n'est pas difficile de faire prendre les autres cartes de préférence à celle-là par les spectateurs qui ont déjà pris des cartes, qui ne savent pas ce qui va arriver et qui sont pressés de voir le pourquoi de toutes ces prises de cartes.

Les cartes biseautés

Tout le monde connaît tout au moins de nom les cartes biseautés, mais ce que l'on

sait moins, c'est le parti extraordinaire que l'on peut tirer de ces cartes et la manière de les préparer. Je vais indiquer cette manière, puis donner quelques exemples de l'emploi que l'on peut faire des cartes à biseaux.

Prenez un jeu de 32 cartes, puis avec de bons ciseaux enlevez sur chaque carte et de chaque côté une petite languette indiquée en noir sur le dessin ci-contre. Ces languettes ou biseaux doivent avoir deux millimètres sur le petit côté de la carte et arriver en mourant juste au milieu du grand côté. Cette suppression ne modifie pas d'une manière visible l'aspect de la carte. Réunissez vos trente-deux cartes ainsi préparées, mettant d'un même



bout du jeu les côtés biseautés, puis faites l'essai suivant : faites prendre une carte quelconque et faites-la remettre dans le jeu, mais avant cette remise retournez le jeu bout pour bout, faites couper, battre, autant que l'on voudra : il vous suffira, tenant le jeu dans la main gauche, de passer le pouce et l'index

sur la tranche de bas en haut, en serrant un peu, pour sentir la carte qui montera entre vos deux doigts. Si cela ne se fait pas, c'est que la partie biseauté du jeu est du mauvais côté, c'est-à-dire tournée vers le bas, et alors vous prendrez ce jeu de la main droite. C'est alors le pouce et l'index gauche qui serrant la tranche amèneront à eux la carte choisie. Au début, il faut faire légèrement attention, mais au bout de très peu de temps, le toucher se familiarise et sent très bien la ou les cartes qui n'ont pas leur biseau du même côté que les autres.

Voyons maintenant dans la multiplicité des emplois du biseau quelques tours qui vous familiariseront avec cet accessoire si simple et cependant si utile.

Noires ou Rouges

Préparez un jeu de cartes en séparant les rouges et les noires en deux paquets. Vérifiez bien les biseaux de ces deux paquets, puis rejoignez-les en contrariant les biseaux, toutes les rouges biseau en haut, par exemple, et toutes les noires biseau en bas; dans cette situation, battez le jeu pour bien le mélanger.

Faites constater, en donnant le jeu à vérifier, que le mélange est bien opéré. De plus, pour plus de sécurité, vous allez encore battre le jeu une dernière fois. Après cette opération, vous coupez le jeu en deux parties égales, et vous annoncez que vous allez faire passer toutes les cartes rouges d'un côté et toutes les noires de l'autre. Vous adressant à un spectateur, vous lui demandez de quel côté il désire voir passer les rouges, à droite ou à gauche. Lorsque vous avez la réponse, vous simulez un geste magnétique quelconque sur les cartes, puis relevant les paquets vous montrez que l'un contient toutes les cartes rouges et l'autre toutes les noires et que de plus le paquet rouge est bien du côté indiqué. Vous vous rendez compte que c'est en battant les cartes une dernière fois qu'il est facile de grouper les cartes en deux divisions, le battage du jeu se faisant en long, le pouce et l'index droits tirent d'un côté les biseaux du haut du paquet, tandis que le pouce et l'index de la main gauche attirent vers le bas les biseaux du bas. Les cartes se trouvent ainsi classées et vous déposez les paquets au hasard. Que l'on vous demande que les rouges soient à droite ou à gauche, le résultat est toujours

bon, puisque vous n'avez pas demandé si l'on désirait votre droite à vous qui est la gauche du spectateur ou inversement. Ici, comme dans beaucoup de cas, en prestidigitation, le résultat est basé sur une équivoque. Il est du reste rare que l'on fasse une observation sur le côté que vous annoncez comme celui choisi, le spectateur craignant de faire une réclamation à tort, ce qui lui arriverait en effet, car vous feriez jouer l'équivoque.

Au lieu de séparer les noires et les rouges, on peut opérer avec les points et les figures.

Expériences d'Auto-Suggestion

Présentez le jeu à une personne en la priant de prendre une carte, de la regarder, de s'en souvenir et de la remettre dans le jeu. Priez un deuxième spectateur de prendre le jeu, de le battre et de vous le remettre. Vous prenez alors ce jeu par en haut entre le pouce et l'index de la main gauche, le dos des cartes tourné vers votre main et les figures bien en vue des spectateurs. Vous donnez ensuite un couteau à la personne qui a battu le jeu et vous annoncez que par auto-suggestion, elle va dans le jeu connaître et montrer la carte

choisie par la première personne. Vous lui faites alors placer la pointe du couteau sous le jeu et vous dites à la première personne de nommer sa carte. Lorsque cette carte est nommée, vous prenez le bas du jeu entre le pouce et l'index droit, comme pour les maintenir et vous priez le spectateur de pousser doucement son couteau. On voit alors la carte nommée s'élever lentement au-dessus du jeu. Le spectateur l'a donc devinée et poussée hors du jeu! comme vous l'avez annoncé! Il n'est presque pas nécessaire d'expliquer ce tour, maintenant que j'ai décrit le biseau. Lorsque le premier spectateur a pris la carte et pendant qu'il la regarde, vous retournez le jeu bout pour bout. Vous passez alors au deuxième spectateur pour qu'il le batte. Lorsqu'il vous le rend, vous sentez facilement de quel côté du jeu est le biseau de la carte choisie et c'est ce côté que vous tenez en haut, par le pouce et l'index de la main gauche. Le couteau est introduit dans le jeu en un point quelconque. Lorsque vous tenez le bas du jeu de la main droite, vous tirez doucement et la carte, empêchée de descendre par la pression de la main gauche, semble monter, poussée par le couteau.

Une mémoire extraordinaire

Il est facile, ayant fait prendre une carte dans un jeu biseauté, de la sentir en battant le jeu, de la faire passer dessous et d'y jeter un coup d'œil pour la connaître. Maître de ce secret, vous pouvez en tirer un excellent parti de la manière suivante. Vous annoncez que, grâce à un travail acharné, vous êtes arrivé à vous créer une mémoire extraordinaire et que vous allez en donner une preuve. Je vais, dites-vous, faire passer sous vos yeux et sous les miens en même temps toutes les cartes du jeu en les numérotant et je prierai la personne qui a pris une carte de la reconnaître au passage, sans rien dire, mais en se souvenant du numéro d'ordre qui va échoir à cette carte. Rebattez bien le jeu pour que la carte choisie soit dans le jeu, c'est-à-dire qu'elle ne reste pas à une des extrémités, puis jetez toutes les cartes une par une en les numérotant de 1 à 32. Remarquez deux cartes quelconques à votre choix avec leurs numéros, puis annoncez que maintenant vous vous rappelez toutes les cartes avec leurs numéros. En effet, vous prenez le jeu et vous les jetez sur la table une par une en disant leur numéro; mais quand

vous arrivez à celles que vous avez retenues, vous les nommez. Il est bon de les avoir choisies dans les premières pour ne pas prolonger l'expérience. Vous direz donc en jetant les cartes : « Une, deux, trois, quatre, c'est le roi de cœur, cinq, six, sept, c'est l'as de carreau, huit...; mais, vous, Monsieur, voulez-vous me donner le mot d'ordre de votre carte? » On vous donne un chiffre 22, par exemple. — « Vingt-deux! C'est le *neuf de trèfle* ou tout autre nom suivant la carte choisie. » Ce petit tour bien simple, fait toujours beaucoup d'effet.

Sorcellerie indienne

Les tours de cartes sont innombrables, aussi pour varier est-il bon d'en présenter quelques-uns dont la mise en scène exige quelques accessoires. Cela dérouté un peu les spectateurs et évite l'ennui pouvant naître de l'uniformité. Voici une expérience assez amusante que l'on peut installer facilement. Faites, en bois mince, le bois des boîtes à cigares convient parfaitement, deux petites boîtes doubles semblables au modèle dessiné ci-contre. Chaque boîte est de la dimension d'un jeu de

cartes, soit $5 \frac{1}{2} \times 8 \frac{1}{2} \times 1 \frac{1}{2}$. L'intérieur de ces boîtes est peint en noir, l'extérieur est en couleur avec des dessins ou des caractères orientaux si l'on veut donner un air de véracité à l'origine indienne, chinoise ou autre de l'expérience. Lorsque ces deux boîtes doubles

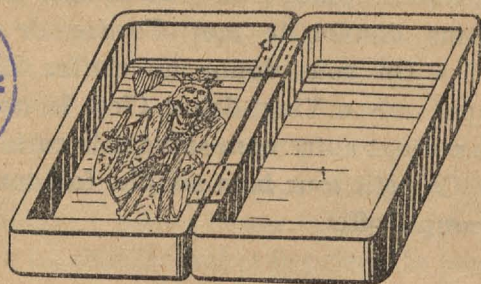


Fig. 1

sont faites, découpez avec des ciseaux deux morceaux de zinc de la grandeur d'une carte à jouer. Veillez à ce que vos zincs soient bien plats. Pour chacun, vous peindrez un des côtés en noir et sur l'autre vous collerez la feuille imprimée d'un roi de cœur (ou toute autre carte) que vous aurez décollée d'une carte à jouer. Voilà toute l'installation. Pour opérer placez vos rois de cœur dans les boîtes, les figures touchant le fond; les boîtes

auront l'air absolument vides surtout si pressant les cartes métalliques, en même temps que les fonds entre le pouce et l'index, vous les renversez. Faites prendre le roi de cœur dans un jeu. Par le faux mélange que je vous ai indiqué amenez ce roi de cœur sur le jeu, enlevez-le invisiblement dans le creux de la main droite et débarrassez-vous-en, simple-



Fig. II

ment, en le laissant tomber derrière un objet quelconque.

« Je vais, dites-vous, faire passer votre carte que je ne connais pas dans une de ces deux boîtes, mais pour que l'expérience soit intéressante et concluante, je vais placer le jeu entre les deux boîtes et ficeler le tout. » Vous demandez alors, pour compliquer l'expérience et augmenter la difficulté, si l'on veut que la carte passe dans la boîte du dessus ou dans celle du dessous. Quelle que soit la demande, vous pouvez satisfaire le specta-

teur. En effet, si vous avez soin, avant de ficeler le jeu, de bien prendre les boîtes dans la situation du croquis N 2, c'est-à-dire les plaques de zinc étant situées en RR, vous pourrez suivant que vous fermerez en premier les côtés vides ou les côtés RR, avoir l'apparition dans la boîte du dessous ou dans celle du dessus. Vous pouvez aussi, connaissant la situation des plaques de zinc, poser le paquet pour obtenir le résultat demandé. On peut faire d'autres combinaisons, par exemple faire disparaître une carte dans une des boîtes (sous la plaque de zinc qui retombe dessus) et la faire réapparaître dans l'autre boîte (où elle est démasquée par la chute de la plaque), ou bien encore échanger une carte contre une autre, etc., mais il est bon de faire grande attention et de se familiariser avec la chute des zincs et le résultat qu'elle produit. Quand on est bien sûr du résultat on peut arriver à produire des effets extraordinaires.

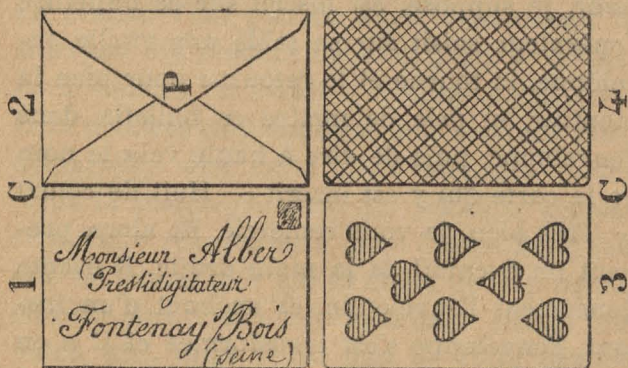
A la volonté des spectateurs

Voici un soi-disant tour de cartes dans lequel les cartes ne sont qu'un prétexte et qui, d'une facilité très grande de préparation et

d'exécution, a toujours beaucoup de succès. Voyons d'abord la présentation. L'opérateur commence par distribuer des bulletins sur lesquels les spectateurs écrivent les noms de cartes à leur choix. Ces bulletins sont recueillis dans un chapeau, puis présentés à une personne qui en prend un. Le huit de cœur, je suppose, est inscrit sur ce bulletin : l'opérateur saisit sur sa table une vieille enveloppe, la tourne et la retourne pour bien la montrer, et prie de mettre ce bulletin dans l'enveloppe, puis de dire à haute voix le nom de la carte qui y est inscrit — Huit de cœur ! — Très bien, je vous remercie. Et alors, prenant un éventail de la main droite, il évente doucement l'enveloppe, et au bout d'un instant, l'enveloppe s'est transformée et il a en main le huit de cœur. Il annonce que l'enveloppe évaporée n'est pas perdue, qu'elle s'est reconstituée et, en effet, il la tire de sa poche, portant à l'intérieur le billet écrit : Huit de cœur.

Voici la marche du tour. Il faut d'abord que le choix de l'auditoire se porte sur le *huit de cœur*. Pour cela, vous préparez une douzaine de bulletins portant le nom de cette carte et vous les logez sous la coiffe d'un cha-

peau qui vous servira à recueillir les bulletins des spectateurs. Au moment du tirage, vous mettez la main dans le chapeau pour mélanger les bulletins et vous profitez de ce moment pour vous emparer de vos bulletins personnels que vous présentez comme si vous



veniez de prendre une poignée des bulletins du chapeau. L'enveloppe est truquée. Elle se compose d'une enveloppe complète (n° 2 de la figure), du recto d'une enveloppe ayant l'air l'avoir passé par la poste (n° 1 de la figure), du recto (n° 3) d'un huit de cœur, et du verso (n° 4) d'une carte et d'une légère bande d'étoffe invisible formant charnière. Le verso (4) est collé au dos de l'enveloppe com-

plète (2), le recto de l'enveloppe (1) est collé au dos du huit de cœur (3). La pièce ainsi collée peut se plier présentant d'une part l'apparence d'une enveloppe recto et verso, d'autre part un huit de cœur recto et verso. La bande d'étoffe est intercalée entre la face enveloppe et la face carte. Il faut laisser 1 millimètre de jeu en collant les 4 pièces sur la bande afin que le pliage se fasse facilement dans un sens ou dans l'autre. On trouve dans le commerce des enveloppes de la grandeur exacte des cartes à jouer; il est facile de leur donner l'apparence de vieille enveloppe ayant servi en collant un timbre oblitéré et en maculant un peu avec de l'encre noire. L'enveloppe sortie de votre poche, après l'apparition de la carte, est naturellement une seconde enveloppe semblable au recto n° 1 collée sur la pièce truquée.

CHAPITRE III

TOURS AVEC PAPIER, FOULARDS, ŒUFS, MOUCHOIRS

La neige japonaise

Très gracieuse et très jolie expérience qu'un amateur peut facilement réaliser après quelques essais. L'opérateur en se présentant devant ses spectateurs tient sous le bras un éventail fermé, d'une main une carafe, de l'autre un verre vide posé sur une grande feuille de papier de soie pliée; il se débarrasse de ces objets et verse de l'eau dans le verre. Il prend alors la feuille de papier et la déchire lentement en bandes, puis il introduit toutes ces bandes dans le verre d'eau où il les fait pénétrer en les enfonçant avec un doigt. Lorsqu'elles sont mouillées, il les retire de la main gauche, les serre dans sa main pour en faire une petite boulette dont il exprime l'eau en

continuant à serrer, puis il s'empare de l'éventail avec la main droite. Il évente alors sa main gauche toujours fermée et au bout d'un instant on voit s'échapper de cette main qui s'entr'ouvre peu à peu un nuage de parcelles de papier blanc qui s'envolent et retombent par terre en voltigeant.

Pour préparer ce tour, il suffit de faire un petit sac en papier de soie de la grosseur d'une grosse noix et de le bourrer de petits morceaux de papier de soie blanc de la grandeur d'un confetti. Ce sac est posé derrière un objet sur lequel on dépose l'éventail ouvert. En prenant l'éventail, la main droite s'empare aussi du petit sac. Rien de plus facile que de le saisir du bout des doigts de la main gauche pendant que l'éventail cache la manœuvre. Le sac est crevé du bout des doigts, vidé sous le vent de l'éventail et jeté en même temps que la boulette mouillée.

Les Voyageurs invisibles

Commencez par emprunter à vos spectateurs un chapeau que vous placez, l'ouverture en haut, le plus loin possible de vous. Montrez alors un petit verre à liqueur, sans pied,

et un foulard. Empruntez une bague, puis invitant un spectateur à venir près de vous, priez-le de mettre la bague dans le petit verre et le foulard par-dessus, en enfonçant fortement ce foulard afin qu'il tienne entièrement dans le verre. Lorsque cela est fait, vous vous adressez à tous les spectateurs en leur montrant le verre et vous leur annoncez que vous avez l'intention de faire passer les trois objets, verre, foulard et bague dans le chapeau. « Voulez-vous que je fasse passer ces objets visiblement ou invisiblement? » Généralement on vous dit visiblement. Alors vous allez vers le chapeau et faites comme si vous y posiez le petit verre, mais alors vous vous retournez vers les spectateurs. « Ce n'est pas cela que vous vouliez et vous m'avez demandé visiblement pour savoir comment je fais. Je vais donc opérer invisiblement. » Vous priez alors votre spectateur de bonne volonté de reprendre les trois objets, puis prononçant le sacramentel un, deux, trois, passez! vous déclarez que c'est fait. Le spectateur vous dit que non, les objets ne sont pas passés! Vous répondez que vous n'avez pas promis de faire tout passer d'un coup, mais qu'un objet au moins doit avoir fait le voyage. Le spectateur

constate que la bague a disparu. « Voyons maintenant les deux autres objets. » Vous serrez entre vos mains le petit verre contenant le foulard, vous le pétrissez, puis au bout d'un instant, ouvrant les mains vous faites constater qu'elles sont vides. Vous allez vers le chapeau et vous en retirez successivement le foulard, le verre et la bague que vous rendez à son possesseur.

L'opération doit être conduite de la façon suivante : Lorsque vous empruntez le chapeau et que vous le placez le plus loin possible de vous, vous mettez dedans un petit verre contenant un foulard semblable à celui que vous avez montré. Lorsqu'on vous demande de faire voyager les objets visiblement, vous faites le geste de les déposer dans le chapeau, et vous les déposez en réalité : c'est le faux verre et le faux foulard que vous retirez du chapeau et que vous donnez à tenir au spectateur. Lorsqu'il a été constaté que la bague est partie, vous prenez le petit verre et le foulard que vous pressez entre vos mains et tout en gesticulant vous laissez tomber ces objets soit sur votre servante, soit derrière un objet formant écran et où vous avez préparé un épais morceau d'étoffe pour empêcher le bruit.

Si, par hasard, on vous demandait de faire faire le voyage invisiblement, vous diriez : « Heureusement que vous m'avez demandé invisiblement, car si vous aviez dit : visiblement, voilà ce que j'aurais fait » et vous allez au chapeau faire votre échange quand même.

Les Petits Drapeaux

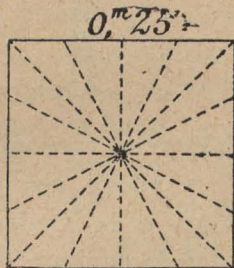
C'est un fort joli joli tour que je ne veux pas oublier de mentionner parce qu'il est facile à exécuter. L'ennui est de fabriquer d'avance les drapeaux nécessaires mesurant généralement 7 cm. sur 5. Suivant le nombre des spectateurs, il faut de 100 à plusieurs centaines de ces drapeaux. On les fait soit en colorant des papiers de soie en bleu, blanc, rouge, avec des couleurs d'aniline, soit en collant des bandes de papier des couleurs voulues. Les hampes sont faites avec des petits joncs de 8 cm. de long.

Lorsque les drapeaux sont fabriqués et bien secs, on les roule par petits paquets les uns sur les autres jusqu'à 100. On met autour une légère bandelette de papier de soie. Ces paquets de 100 drapeaux sont cachés en différents endroits où il est facile de s'en emparer,

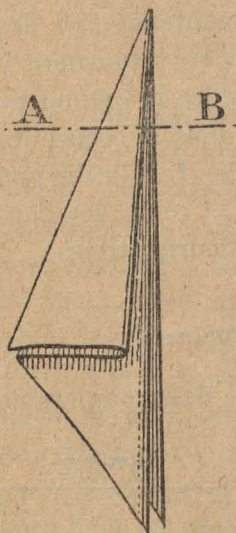
mais si l'on n'opère qu'avec un cent, le meilleur endroit où l'on peut placer le paquet pour le prendre facilement, c'est le bord inférieur du gilet. On fait alors examiner des bandes de papier de soie de couleurs variées, puis on annonce qu'avec ces papiers il est facile de confectionner instantanément des quantités de drapeaux. Alors en retournant à sa place, il est facile de prendre le paquet de 100 drapeaux et de le tenir dans le creux des deux mains jointes, d'où on les fait jaillir peu à peu après avoir chiffonné et caché les bandes de papier de soie de couleurs variées.

Le Mystère du Papier

Présentez à vos spectateurs deux papiers de soie, l'un blanc, l'autre orange, mesurant chacun environ 0 m. 25 de côté. Faites-les examiner, puis les pliant en 2, en 4, en 8 toujours vers le centre comme si après les avoir dépliés vous vouliez avoir la figure ci-contre. Lorsqu'ils sont pliés, vous pensez à les marquer

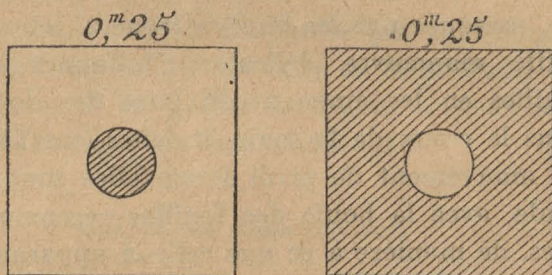


pour qu'ils soient reconnaissables et n'ayant pas de crayon, mais possédant des ciseaux sous la main, vous coupez chacun des plis suivant AB, mais les dépliant, vous êtes désolé



de voir que des trous ronds se sont produits au milieu de chacun des papiers, seulement constatant que vous avez les morceaux vous songez qu'il doit être facile de reboucher les trous; alors chiffonnant les deux papiers et les deux morceaux blanc et orange dans la main droite, vous en faites une boule que vous finissez d'arrondir du bout des doigts. Vous dépliez alors la boule avec soin et vous faites remarquer qu'ils sont parfaitement raccommodés; seulement, ô erreur! la rondelle orange est au milieu du papier blanc et la rondelle blanche au milieu du papier de couleur. Encore une fois désolé par ce contre-temps, vous jugez que le feu qui purifie tout est seul capable d'arranger l'affaire, alors

vous relevez vos manches et du bout des doigts vous brûlez complètement les deux papiers. Vous regardez si tout est bien éteint. Alors, prenant une pincée de cendre vous la malaxez du bout des doigts des deux mains jointes et peu à peu on voit sortir intactes et reconstituées la feuille orange et la feuille blanche.



Pour obtenir ces transformations successives, opérez comme suit: mais il vous faudra plusieurs essais avant de pouvoir exécuter convenablement les petites manipulations. Après avoir coupé les deux papiers, en réfléchissant à ce que vous pourriez bien faire, vous posez vos deux papiers coupés avec les rondelles centrales sur votre table, mais sur cette table et derrière un livre vous avez placé chiffonnées en une seule boule deux feuilles, l'une orange, l'autre blanche sur lesquelles

vous avez enlevé puis recollé les centres suivant la figure, l'orange sur la feuille blanche, le blanc sur la feuille orange. En plaçant les feuilles percées et les morceaux sur la table, vous avez soin de placer un angle de ces feuilles sur la boule des deux feuilles reconstituées et vous enlevez le tout. La boule est alors dans le creux de la main droite, invisible, masquée par les feuilles trouées. Ici, une petite manœuvre délicate: Chiffonnez ces feuilles en les amenant du bout des doigts dans le creux de la main et faites-leur faire un mouvement de pivot lorsqu'elles sont en boule, avec la boule des feuilles raccommodées, de manière à ce que celle-ci apparaisse au bout des doigts et que celle des feuilles coupées se loge dans le creux de la main où elle peut rester cachée par les feuilles reconstituées que vous ouvrez. Lorsque vous avez l'idée de les brûler vous vous débarrassez facilement de la boulette en allant prendre la bougie ou les allumettes.

Vous brûlez alors les feuilles mal reconstituées, puis en vous penchant sur les cendres comme pour voir si tout étant brûlé vous pouvez prendre une pincée, vous prenez deux feuilles intactes blanche et orange que vous

avez placées chiffonnées en boule sous le bord de votre gilet. Cette prise se fait de la main gauche et avant de vous retourner vers vos spectateurs, vous avez rejoint les deux mains, les deux pouces et les deux index ayant l'air de malaxer la cendre, la boulette des feuilles à déplier peu à peu étant entre les deux mains.

Je vous engage à étudier ce joli tour sans appareil si vous voulez faire de la prestidigitation, ou à en goûter la finesse si vous le voyez faire par un bon exécutant.

Une bague dans un œuf!

Ceci est un tour bien rajeuni et perfectionné. Lorsque je l'ai vu faire, il y a bien longtemps, il était connu et présenté sous le nom de Bague de Peau d'Ane. En substance voici comment il était exécuté : une alliance était empruntée. Elle disparaissait tout à coup et on la retrouvait à l'intérieur d'un œuf frais posé dans un coquetier. Le tour faisait toujours de l'effet; mais je me suis vite aperçu que le coquetier était un peu suspecté; j'ai alors inventé la combinaison suivante qui jusqu'à présent n'a jamais été divulguée et

qui a intrigué ceux qui connaissaient l'ancien tour.

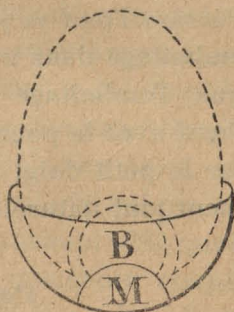
Je demande à emprunter une bague, une alliance de préférence et je la reçois sur un plateau de cristal afin qu'on ne la perde pas de vue. Je présente ensuite à mes spectateurs un œuf frais, m'excusant de ne pas leur donner en main à visiter, des accidents aussi malpropres que désagréables pouvant résulter de la promenade d'un œuf frais dans la salle. Mais cependant pour donner une garantie à mes spectateurs, je m'approche des plus voisins et leur fais entendre le petit craquement que produit un choc sur la coquille de l'œuf.

Prenant alors la bague sur le plateau de cristal, je la jette en l'air où elle disparaît. Prenant ensuite l'œuf du bout des doigts, je brise l'extrémité supérieure avec la baguette et introduisant un petit crochet de fil de fer, je retire de l'œuf la bague empruntée que je rends immédiatement à son propriétaire après l'avoir essuyée sous ses yeux.

Voici le truc. La bague empruntée est reçue sur un plateau, mais sous le pouce qui tient ce plateau est une autre alliance; rien de plus facile que de faire glisser l'une à la place de l'autre et d'enlever la bague prêtée en glissant

le pouce sur les bords du plateau. La fausse sera jetée en l'air et disparaîtra par un des nombreux moyens dont dispose la prestidigitatation : simple escamotage en ayant l'air de lancer, disparition à l'élastique, au tirage à main, au tirage automatique, etc. Voyons maintenant comment la vraie bague se retrouvera dans l'œuf.

J'ai une fausse coquille, ou du moins un tiers de fausse coquille d'œuf peinte en blanc jaunâtre et du diamètre d'un œuf moyen. Avant la séance je recherche un œuf de la grosseur exacte de ma fausse coquille et de la



teinte. Il peut se trouver qu'ils soient trop blancs pour la coquille de teinte crème. Dans ce cas le passage dans une eau légère de chicorée les met au point. Dans le fond de la coquille est soudée (M) une mortaise qui recevra la bague B retirée du plateau. On comprend maintenant tout le mystère. Lorsque l'œuf a reçu un petit choc, il est prêt à être emboîté dans la fausse coquille tenue dans le creux de la main gauche, car

la moindre pression fait pénétrer la bague à l'intérieur et l'œuf descend assez pour être confondu avec l'emboîtement. Du reste l'index et le pouce qui tiennent les deux objets à leur jointure cachent parfaitement la supercherie. Il n'y a donc plus qu'à casser l'œuf par en haut et y introduire le crochet qui ramènera l'alliance au jour. Aussitôt la bague sortie, j'écrase l'œuf et je le laisse tomber avec son emboîtement dans un bol qui se trouve là. Bien que l'emboîtement soit bien maintenu sous l'œuf avec le pouce et l'index, j'engage à glisser le petit doigt sous la coquille. Ce mouvement tout naturel évite les risques d'accident.

L'erreur réparée

Empruntant un mouchoir et une pièce de 2 francs, vous étalez le mouchoir sur la main gauche étendue, vous faites placer la pièce au milieu du mouchoir. Vous serrez la main et si vous la retournez, la paume en dessous, le mouchoir enveloppe la pièce. Ainsi enveloppée, vous la faites sortir bien visible dans son mouchoir entre l'index et le pouce et vous demandez si quelqu'un peut trouver le moyen de dégager la pièce sans ouvrir la main et

sans tirer le mouchoir. Toujours, on vous dira que le moyen est de couper! Alors vous vous récriez et prenant une paire de ciseaux qui se trouve là par hasard : « Eh bien, en voilà une idée! Vous, Monsieur qui m'avez prêté le mouchoir, me voyez-vous avec mes ciseaux appuyer et... » En disant cela vous coupez net et le morceau de mouchoir avec la pièce de 2 francs tombent par terre. Désolé, vous maudissez votre étourderie que vous excusez en partie par le conseil qui vous a été donné. Vous essayez de ressouder le morceau coupé et vous ne réussissez qu'à brûler en partie et ce morceau coupé et le mouchoir qui passe entre le pouce et l'index. Ne sachant plus quoi faire, vous enveloppez le mouchoir coupé dans un grand journal et vous le rendez ainsi, priant le possesseur de ne pas ouvrir le paquet avant le lendemain matin. Comme vous ne voulez pas lui faire de tort, vous lui donnez la pièce de 2 francs qui vous a été prêtée, mais ne voulant pas la lui remettre de la main à la main, car il ne l'accepterait pas, vous l'enveloppez dans un petit carré de papier et vous l'envoyez invisiblement dans le paquet. En effet, développant le petit carré de papier, la pièce n'y est plus. Vous commandez

alors au mouchoir de se raccommo-der et pour voir si vous êtes obéi, vous faites ouvrir le paquet fait avec le journal. Le mouchoir s'y trouve raccommo-dé, intact avec la pièce de 2 francs que vous rendez à son propriétaire en le félicitant de la chance qu'il a de rentrer dans son bien.

Explication : lorsque vous empruntez le mouchoir, vous avez dans la main gauche une pièce de 2 francs formant nouet dans un mor-ceau de toile. Lorsque vous rabattez le mou-choir sur la pièce empruntée, ce nouet se trouve à côté du mouchoir et de la pièce dans le creux de la main gauche et c'est lui que vous tirez entre le pouce et l'index. C'est aussi ce nouet que vous tranchez d'un coup de ci-seaux juste sous la pièce; c'est encore lui que vous brûlez en partie sous prétexte de rac-commodage et c'est la pièce qu'il contenait, vous appartenant, qui vous reste entre les mains. Vous enveloppez alors le mouchoir contenant toujours la pièce empruntée dans un journal, mais ayant soin de conserver les morceaux brûlés du nouet pour les faire dis-paraître ensuite. L'escamotage de la pièce de 2 francs est assez curieux. Vous enveloppez cette pièce dans un petit carré de papier, ai-je

dit, seulement lorsque vous prenez le petit carré vous vous emparez en même temps d'un carré semblable que vous avez plié d'avance comme s'il contenait la pièce. Au moment de l'enveloppement les spectateurs voient sous votre pouce de la main gauche la pièce de 2 francs placée dans le milieu du petit carré de papier, mais ne voient pas le faux papier qui est derrière. Vous pliez le papier autour de la pièce visible et vous avez ainsi l'un sur l'autre deux paquets semblables alors que les spectateurs n'en voient qu'un. En faisant le geste de lancer la pièce vers le mouchoir qui est dans le journal vous faites un geste large de bas en haut qui vous permet de laisser tomber sur la servante de la table ou derrière un objet quelconque la pièce enveloppée, ne conservant en main que le faux papier vide.

L'œuf voyageur

Ce petit tour a été souvent divulgué par les clowns dans les cirques, mais malgré cela, grâce à quelques perfectionnements, on ne le reconnaît pas et il fait toujours son effet. Faites visiter un œuf sans l'abandonner pour qu'on ne le casse pas. Faites signer cet œuf

par deux spectateurs, puis retournant à votre place, déposez-le sur un foulard. Puis prenant un verre vous le faites aussi examiner. Vous prenez alors l'œuf et vous le placez dans le verre, vous recouvrez du foulard et vous annoncez que vous aller faire voyager l'œuf rapidement et sans accident malgré sa fragilité. En effet, vous retirez le foulard qui couvrait le verre, le verre est vide, vous chiffonnez le foulard, vous le frappez violemment entre vos mains, puis vous le jetez au loin. Plongeant alors votre main montrée vide dans votre poche, vous en retirez l'œuf signé par les deux spectateurs.

Voici l'explication : Lorsque vous déposez l'œuf signé sur le foulard, un angle de ce foulard est replié sur un faux œuf de caoutchouc. En découvrant le faux œuf, vous laissez glisser le vrai derrière dans un récipient quelconque garni de drap ou d'ouate. Le faux œuf est attaché au centre du foulard par un fil juste assez long pour lui permettre de toucher le fond du verre. Lorsque le foulard est retiré l'œuf de caoutchouc est enlevé avec et l'on peut chiffonner et taper le foulard et le jeter au loin sans risquer de rien casser. Pour retrouver l'œuf véritable dans la poche, il suffit

de s'en emparer dans le récipient derrière le foulard en allant chercher le verre et de le mettre dans la poche. Les spectateurs apercevant le faux œuf sur le foulard ne peuvent penser à votre manipulation.

Plus fort que Gutenberg

Faites examiner à vos spectateurs deux morceaux de carton blanc, chacun mesurant environ 8 cent. sur 12 et une carte à jouer sur laquelle il n'y a rien d'imprimé. Lorsque ces trois objets sont visités, vous les mettez sous une bande de couleur et vous glissez le tout dans une enveloppe de format commercial que vous fermez et que vous confiez à un spectateur en le priant de la mettre dans sa poche. Présentez un jeu de cartes afin qu'on en prenne une. Distribuez des bulletins en priant les spectateurs d'inscrire sur ces bulletins les questions pour lesquelles ils désireraient avoir une réponse, puis sur un jeu de 12 cartons portant les noms des 12 mois que vous lisez et que vous comptez devant les spectateurs, faites prendre un carton. Tout cela étant fait, vous ramassez les questions et vous en faites prendre une au hasard par une personne que

vous invitez à garder cette question pendant quelques instants dans sa poche.

Expliquez alors que, plus fort que Gutenberg, vous avez trouvé le moyen de faire de l'imprimerie sans presse, sans caractères et sans connaître même le texte qu'il vous faut imprimer. Pour prouver ce que vous avancez, vous demandez au spectateur qui a l'enveloppe dans sa poche de vous la rendre; vous la frappez de trois coups de baguette et vous garantissez que les trois cartons mis dans l'enveloppe sans impression aucune portent maintenant les inscriptions nécessaires : « Quel mois avez-vous pris, Madame? — Mars. — Merci, et vous, Monsieur, voulez-vous nommer votre carte? — Roi de cœur. — Merci, et vous, Monsieur, quelle est la question à laquelle il faut donner une réponse? — Quelle est la musique que je préfère? — Merci. — J'ouvre l'enveloppe et retirant les cartons de la bande, je constate avec vous que la carte à jouer, tout à l'heure blanche est devenue un roi de cœur, que le nom du mois, Mars est imprimé sur un des cartons, et que la réponse à la question est donnée sur l'autre carton : *La musique que vous préférez est la corne de l'auto.*

Tout le mystère réside dans l'enveloppe. Elle contient d'avance les deux cartons imprimés et la carte roi de cœur mis sous une bande de couleur. Lorsque vous avez fait visiter les deux cartons blancs ainsi que la carte blanche et que vous les avez mis sous bande, vous soulevez la patte de l'enveloppe et vous introduisez le paquet dedans, c'est du moins ce que les spectateurs croient voir, car vous mettez simplement le paquet derrière l'enveloppe et au moment où vous allez mouiller la gomme vous laissez glisser le paquet derrière un livre, un foulard chiffonné ou dans une boîte que vous avez eu soin de placer là exprès. La carte est forcée avec un jeu ordinaire. Les douze cartes portant les noms des douze mois portent toutes les noms « Mars » excepté la première visible, sur laquelle est un autre nom. C'est vous qui lisez les noms fictifs. Lorsque vous ramassez les questions, lisez-les au public sous prétexte de constater qu'aucune n'est oubliée. Cette lecture donne souvent lieu à des explosions d'hilarité à cause des questions posées et de plus, cela vous permet d'intercaler dans votre lecture la question, naturellement posée par vous, et à laquelle vous répondez. Vous placez les questions lues au fur

et à mesure de la lecture sur un paquet ne contenant que votre question et c'est dans ce paquet qu'il vous est facile de faire prendre un papier.

Il faut toujours poser une question donnant lieu à une réponse burlesque comme celle ci-dessus, ou encore celle-ci : Que ferai-je dans dix ans? — Réponse : *Vous épouserez la fille du concierge de l'obélisque!* ou bien encore : Que faut-il pour tuer un bœuf? — Réponse : *Il faut qu'il soit vivant.*

N'oubliez pas de mettre les trois cartons sous bande comme je l'indique. En prestidigitation rien n'est inutile. Cette mise sous bande donne de l'authenticité au paquet semblable que l'on trouve dans l'enveloppe et surtout cela empêche l'éparpillement des cartons au moment où vous les laissez glisser.

Pour avoir une carte à jouer blanche grattez un as quelconque. Les spectateurs le remarqueront même s'ils ne le disent pas. Grattez au même endroit le roi de cœur puis réparez le grattage avec de la couleur. Les spectateurs seront persuadés que la carte du roi de cœur est bien celle qu'ils ont constaté être blanche un instant auparavant.

CHAPITRE IV

TOURS AVEC APPAREILS SPÉCIAUX MÉCANIQUES ET AUTRES

Les trois vases d'argent

Cette jolie expérience moderne n'est qu'un rajeunissement d'un vieux truc. Voici comment elle se présente. Sur la scène, s'il y en a une, ou dans l'espace qu'il s'est réservé, le prestidigitateur place trois guéridons légers portant chacun un petit vase de métal argenté avec son couvercle. On lui apporte d'abord une caissette remplie de confettis rouges. Il prend un des vases, le fait sonner et montre l'intérieur pour qu'on puisse constater qu'il est bien vide. Il le remplit dans la caissette, de confettis rouges, une première fois; il reverse ces confettis, remplit une seconde fois le vase, égalise avec la main la surface, met le couvercle et

repose le vase ainsi rempli sur son guéridon. Il opère de même pour le second vase en le remplissant de confettis blancs, puis pour le troisième avec des confettis bleus. Ceci étant exécuté, il se fait fort d'opérer une transformation sensationnelle du contenu des vases. En effet, on lui apporte une cafetière de porcelaine, un pot à lait et un sucrier. Il prend le premier vase, le découvre et verse le contenu qui est du café bouillant dans la cafetière. Du deuxième vase l'opérateur verse du lait et du troisième, il laisse tomber du sucre. Voici comment s'opère cette mystérieuse transformation. Les vases que l'on présente n'ont rien d'extraordinaire. Le prestidigitateur prenant un de ces vases, le plonge dans la caisse à confettis et le remplit. Il le vide pour que les spectateurs voient bien l'opération, puis il semble le remplir à nouveau, mais en le glissant dans la boîte, il l'échange contre un exactement semblable bien fermé et contenant du café. Le couvercle est garni de confettis collés. L'opérateur fait tomber avec la main tous ceux qui sont venus avec le vase et il met par dessus le véritable couvercle qu'il a présenté avec le premier vase. Lorsqu'il découvre un peu plus tard, il retire en même temps que le

couvercle véritable le couvercle aux confettis, libérant ainsi le café qu'il verse dans la théière. L'opération peut se terminer par le petit épisode suivant : Le prestidigitateur prend un bol placé sur une soucoupe; il verse dedans du café, du lait, du sucre et s'avançant vers les spectateurs va pour offrir le café à l'un d'eux. A ce moment d'un mouvement brusque, il lance le contenu de la tasse sur les spectateurs effrayés, mais, ô surprise, le liquide a disparu et c'est une pluie de confettis qui s'échappe du bol. Le bol est truqué tout naturellement : un petit compartiment est réservé sur le côté pour les confettis. Le liquide est versé dans le bol percé d'où il passe dans la soucoupe qui est un véritable récipient plat capable de contenir le liquide versé.

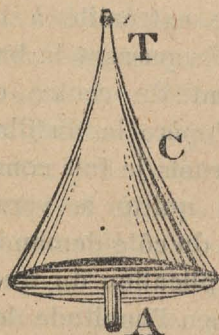
Distillerie magique

Encore une vieille expérience qui a été rénovée, simplifiée comme présentation, mais rendue plus curieuse qu'elle n'était. Il s'agit du tour des pyramides. Trois grands cônes de métal peint et décoré recouvraient respectivement deux verres vides et une carafe pleine de vin et d'eau. Au commandement,

les trois cônes étant enlevés, on constatait que la carafe était vide et que le vin s'était rendu dans un verre et l'eau dans l'autre verre, au choix des spectateurs. Le cône central mis sur la carafe n'était pas préparé mais le piédestal qui supportait le cône et le verre était creux et recevait le liquide qui devait disparaître. Les cônes placés sur les verres avaient chacun deux récipients l'un de vin, l'autre d'eau et suivant ce que les spectateurs demandaient, l'opérateur débouchait d'un côté un de ces récipients dont le contenu s'écoulait dans le verre, puis débouchait dans l'autre cône le récipient opposé. Voici maintenant comment je présente ce tour sous le titre de distillerie magique. Après avoir montré trois verres à boire vides, je place chacun d'eux sur un livre, pour les isoler, puis je verse dans le verre central de l'eau et du vin de façon à le remplir aux trois quarts. Prenant alors un journal, je le déchire et forme trois cornets fixés avec des épingles et dont j'arrondis les ouvertures avec des ciseaux. Ces cornets sont naturellement assez grands pour pouvoir recouvrir les verres. Les verres étant recouverts tous les trois, j'annonce que je vais, grâce à une distillerie de mon invention, séparer l'eau

du vin et envoyer le vin d'un côté et l'eau de l'autre. « Désirez-vous le vin à droite ou à gauche? » Suivant la réponse qui vous est faite, je précise que le vin passera du côté demandé et l'eau de l'autre côté. J'installe alors mon appareil à distiller qui consiste en un simple ruban de soie dont je noue l'extrémité à la pointe d'un des cornets, le centre au cornet du milieu et l'autre extrémité à la pointe du troisième cornet. En passant la baguette sur le ruban, partant du centre et allant vers les extrémités, j'opère la distillation; en effet, retirant les cornets je fais constater que le liquide a bien quitté le verre central pour se rendre le vin du côté demandé et l'eau de l'autre. Voici l'explication du truc, simple mais nécessitant un peu l'habitude des manipulations. Le verre du milieu qui recevra l'eau et le vin est seul truqué et ce truquage consiste en un trou percé au fond, au moyen d'un foret imbibé de térébenthine. Ce trou est bouché au moyen d'un peu de cire, mais dans cette cire a été fixé un petit morceau de fil noir. Lorsque j'attache le ruban au cornet central, je tire le fil noir que j'ai eu soin de laisser pendre derrière le livre. Le fil enlève la cire et le liquide s'écoule dans le livre qui a

été évidé et qui contient un réservoir. Ce sont les cornets de droite et de gauche qui sont les pièces principales de l'opération et qui demandent un peu d'adresse dans leur fabrication : En roulant les cornets on introduit dans chacun d'eux un petit cône de métal C



et percé au milieu de sa base d'un trou A. Ce trou est garni d'un petit tube qui régularise l'écoulement direct du liquide. La tige T se roule avec l'extrémité du cornet et comme elle est bouchée avec un peu de cire le liquide contenu dans le cône ne s'écoule pas. C'est en

fixant le ruban que l'on retire la cire et que le vin ou l'eau s'écoulent dans le verre. Mais, me dira-t-on, s'il y a du vin dans un des cônes et de l'eau dans l'autre, comment peut-on faire choisir aux spectateurs le côté où le vin devra se rendre. C'est simple, il y a deux moyens. Le premier est de faire les cornets après le choix et d'introduire les cônes en conséquence. Le deuxième est de compren-

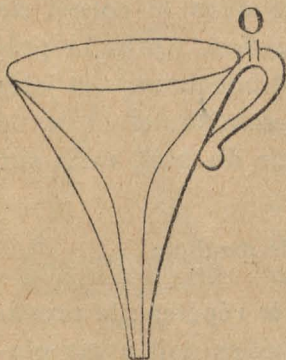
dre la droite de l'opérateur ou la droite du spectateur suivant la demande, pour faire concorder avec le côté où le vin a été mis. Pour contenir moins de la moitié d'un verre de liquide les cônes n'ont pas besoin d'être bien grands et chacun d'eux peut être facilement tenu à l'empalmage dans le creux de la main. Rien n'est donc plus facile que de l'introduire invisiblement dans le cornet de papier pendant la fabrication. Après la présentation, les cornets sont bouchonnés et jetés négligemment, en ayant soin toutefois de ne pas les laisser tomber sur du bois, mais sur un tapis.

Autre Distillerie magique

J'ai déjà dit et je dois le répéter : le prestidigitateur qui sait son métier doit avoir plusieurs cordes à son arc ou si l'on veut plusieurs tours dans son sac, afin que si l'un est deviné ou soupçonné par les spectateurs, il puisse, une autre fois, changer de manière et dérouter les indiscrets.

La Distillerie magique que je viens de décrire est un perfectionnement du vieux tour des pyramides. Je connais trois autres manières de produire le même résultat et, à titre

de curiosité, j'en indique une très bien combinée. L'opérateur a sur sa table trois bougies dans trois chandeliers. Il apporte trois verres à boire sans pied et trois entonnoirs de verre. Retirant les bougies des chandeliers il place un verre vide sur chacun d'eux puis un entonnoir sur chaque verre. Cela étant fait, il



emprunte trois mouchoirs afin de s'en servir tout à l'heure et les dépose sur sa table. Ensuite prenant une bouteille de vin et une carafe d'eau, il verse dans l'entonnoir central, moitié eau et moitié vin, de façon à remplir le verre presque entièrement. Annon-

çant alors qu'il lui est possible de séparer l'eau du vin et de les faire voyager, il recouvre les trois verres avec leurs entonnoirs des trois mouchoirs empruntés, puis il commande à la séparation de se faire, le vin devant se rendre d'un côté et l'eau de l'autre. En effet, l'opération se fait comme le prestidigitateur l'a annoncé : il retire les mouchoirs, le verre

du centre est vide, un des verres de côté est à moitié rempli d'eau, l'autre de l'autre côté à moitié plein de vin et pour bien montrer que ce n'est pas une illusion, il verse dans le verre central le demi verre d'eau et le demi verre de vin ce qui le remplit presque entièrement. Comme dans l'expérience précédente le verre central est percé et en retirant une petite boulette de cire qui bouche le trou, le vin et l'eau coulent dans le chandelier qui est un récipient. Les entonnoirs de droite et de gauche sont en verre soufflé, et sont de véritables récipients plein d'eau. Il suffit de retirer une petite boulette de cire qui bouche un trou situé sur le bord de l'entonnoir pour que l'eau s'écoule dans le verre. Dans un des verres se trouve un peu de fuschine qui transforme l'eau en vin.

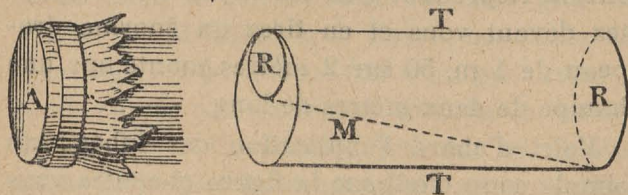
Cette manière de faire le tour a été sûrement inspirée par l'entonnoir magique qui est susceptible d'être employé pour la création d'autres expériences. Cet entonnoir en métal est en réalité composé de deux entonnoirs. L'un au centre laisse passer le liquide que l'on verse dedans; c'est un véritable entonnoir. L'autre est un récipient autour du premier; il suffit de le remplir d'eau avant de

commencer. On verse d'abord de l'eau dans l'entonnoir et cette eau est recueillie dans le récipient que l'on veut. On annonce ensuite que cet entonnoir peut de lui-même donner de l'eau ou n'en pas donner au commandement. En effet, l'eau coule ou ne coule pas de l'entonnoir. Pour cela l'opérateur débouche une ouverture placée en O, ou la bouche à volonté, suivant qu'il désire voir le liquide couler ou ne pas couler.

Le Télescope

Vous présentez aux spectateurs un petit tube de métal de 0 m. 15 de long sur 0 m. 04 de diamètre. Pour montrer qu'il est bien vide, vous passez dedans votre baguette, puis plaçant derrière une lumière, simple bougie ou lampe électrique, vous le tenez horizontalement dans le plan des yeux des spectateurs. Ces derniers aperçoivent la lumière à l'extrémité du tube et l'intérieur du tube vide et éblouissant grâce à l'éclat de la lumière qui s'y reflète. Prenant alors un carré de papier de soie vous le placez à une des extrémités du tube, puis au moyen d'un anneau plat emboîtant exactement ce tube vous fixez le

papier A. Vous placez de la même manière un second papier de soie à l'autre extrémité du tube. Puis semblant attirer quelque chose de l'extérieur et le faire entrer dans le tube, vous crevez le papier de soie avec votre index et vous retirez successivement quatre foulards de soie que vous placez dans l'échancrure de votre gilet. Comme, dites-vous, j'ai



été un peu vite, avec un trop petit appareil et que plusieurs personnes n'ont peut-être pas compris, je vais aller tout doucement en employant un appareil plus visible. A ce moment vous apercevez les foulards dont les pointes sont entrées dans votre gilet. Vous les prenez en boule et les déposez sur le dos d'une chaise un par un, vous en comptez une vingtaine. Vous montrez alors un tube de 0 m. 35 de long sur 0 m. 10 de diamètre avec lequel vous faites les mêmes opérations que ci-

dessus. De plus, si vous disposez d'une forte lumière, vous pouvez, lorsque les papiers de soie sont placés, montrer que le tube est toujours transparent et que vous n'avez rien introduit dedans. Lorsque vous crevez le papier vous retirez des objets beaucoup plus volumineux que les foulards, des objets de toilette en soie par exemple, ou une layette que vous déposez successivement sur le dos d'une chaise. Reprenant tous ces objets vous les agitez devant vous et en tirez un énorme drapeau de 1 m. 50 sur 2 mètres monté sur une hampe de deux mètres de long.

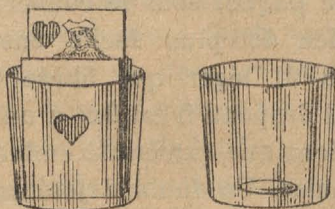
Voici d'abord l'explication des tubes : un simple coup d'œil sur la figure ci-contre vous renseignera : à l'intérieur du tube petit ou grand TT, on a soudé un tube cône tronqué RR. L'espace laissé libre entre le véritable tube et le cône c'est-à-dire M est rempli dans le petit tube par quatre foulards et dans le grand par les objets de soie très minces ou la layette également en étoffe extra fine. Quant au cône, il présente cette particularité étant donné qu'il est fait comme le vrai tube en métal très brillant, cuivre poli ou métal argenté, de ne pas permettre lorsqu'il est éclairé à l'un des bouts par une lumière vive de pou-

voir constater sa forme exacte et il donne absolument l'illusion d'un cylindre.

Pour produire vingt foulards au lieu de quatre sortis du tube, vous avez sous le côté de votre habit un paquet très serré de seize foulards entouré d'un fil noir qui est lui-même accroché à une épingle fixée au gilet. En vous emparant des foulards visibles, vous prenez le paquet sous le couvert de ces foulards. Rien de plus facile ensuite que de casser le fil léger qui libère les foulards. Quant au drapeau il est fixé à un petit crochet double dont une extrémité emboîte le dossier de la chaise. Un foulard jeté sur ce dossier cache le paquet du drapeau qui pend derrière à l'autre extrémité du crochet. J'ai dit le paquet du drapeau parce que ce drapeau de 1 m. 50 sur 2 mètres est fixé à une hampe pliante et ne forme qu'un paquet de 0 m. 25 de long environ. Si tenant la hampe par son extrémité large on la lance en avant, elle s'allonge comme une canne à pêche et au fur et à mesure qu'elle se développe, des crans d'arrêt l'empêchent de se refermer et en forment un bâton rigide. On a compris la facilité avec laquelle en prenant la layette on s'empare du drapeau replié.

Cartes et Monnaies obéissantes
Quelques emplois du fil noir

Il est un appareil mécanique bien simple, bien insignifiant en apparence, qui est d'une grande utilité pour la prestidigitation, c'est le modeste fil noir, ou dans certains cas le che-



veu qui est plus fin, aussi résistant et bien plus invisible. Nous allons voir quelques emplois du fil noir qui pourront en suggérer d'autres. En principe, ce sont les cartes qui par leur légèreté sont appelées à profiter des ressources que procure le fil aux opérateurs. Une expérience déjà ancienne, toujours appréciée, présentée, modifiée de cent façons différentes, est la suivante.

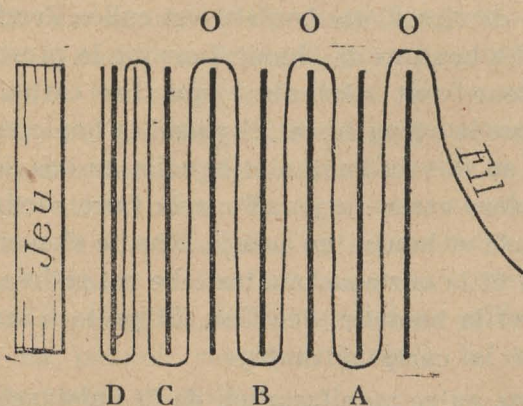
Trois cartes sont prises dans un jeu par trois spectateurs qui ne les font pas connaître,

une pièce de dix centimes est empruntée, puis les trois cartes étant replacées dans le jeu, ce dernier est mis dans un verre cylindrique placé sur la table de l'opérateur, puis la pièce de dix centimes est aussi mise dans un second verre. A la demande du prestidigitateur, la pièce de monnaie se met à sautiller dans le verre et indique par choc voulant dire *oui* ou par immobilité signifiant *non* quelles sont les cartes choisies. On lui demande si la carte est rouge ou noire, puis si la carte est rouge on la prie de dire si c'est un cœur ou un carreau, puis encore si c'est un point ou une figure, puis de compter les points. Tout cela étant fait, l'opérateur veut donner aux spectateurs et avoir lui-même la preuve que la pièce ne s'est pas trompée et il prie les personnes ayant pris des cartes de vouloir bien ordonner à ces cartes de sortir. Et en effet, elles sortent. La dernière sort de dos; alors pour lui donner une leçon, le prestidigitateur la repousse dans le verre en lui ordonnant de se retourner, ce qu'elle fait aussitôt. La scène se continue par la danse dans les verres de la carte et de la pièce de monnaie, puis la pièce interrogée donne les degrés au thermomètre de la sensibilité, etc. Toute

cette scène amusante et assez curieuse même lorsque l'on connaît le truc, est réalisée grâce à un simple fil. La pièce de monnaie empruntée est mise dans le verre, mais sous prétexte de faire visiter le verre, l'opérateur la verse sur la table et c'est une pièce percée au centre et munie d'un fil qui va aboutir au dehors dans les mains d'un servent, qui est alors mise dans le verre. Les cartes prises par les spectateurs sont des cartes forcées. Elles sont remises dans le jeu à des endroits quelconques, mais le jeu lui-même est déposé sur un paquet préparé placé près du verre, puis le tout est mis dans le verre. La préparation du paquet est la suivante : La carte qui doit danser est collée sur une plaquette de plomb et elle joue librement dans un petit étui de fer-blanc. A sa base est attaché un fil noir dont on aperçoit la course sur la figure schématique ci-contre. La carte plombée avec son étui est en D, le fil attaché à sa base passe sous les cartes C, B, A en s'appuyant sur les cartes quelconques O, O, O. On comprend que si le servent dans la coulisse tire le fil, la carte A qui est la première choisie sort la première; puis vient B, la deuxième carte choisie, puis C la carte qui sort de dos, puis D

la même carte sortant de face et qui dansera ensuite. Le jeu P est en avant et c'est lui que le public voit.

La même expérience se fait de façon réduite de la manière suivante : Le prestidigitateur fait prendre des cartes dans le jeu,



puis remettre les cartes sans les nommer. Il bat alors le jeu, le place dans un verre qu'il tient à la main, puis il prie les spectateurs de vouloir appeler les cartes choisies. En effet, chaque spectateur nomme sa carte et lui dit de se montrer. Aussitôt la carte apparaît au-dessus du jeu. Le prestidigitateur la prend du bout des doigts et la donne à visiter. Pour ce

truc, il est indispensable de s'aider de quelques manipulations assez délicates. Il faut, après chaque carte choisie, faire passer cette carte sur le jeu et se souvenir que la dernière carte choisie sera ainsi la première du paquet. De plus on doit accrocher à une boutonnière de l'habit un long cheveu terminé par une boulette de cire. Cette boulette est collée derrière un des boutons de l'habit. Lorsque le prestidigitateur veut démontrer que les cartes lui obéissent aveuglément, il prend la boulette de cire au dos du bouton et la colle au dos de la dernière carte du jeu. Pour la faire sortir, il avance et hausse un peu le bras, le cheveu se tend et la carte se montre; elle est retirée du jeu et la boulette, décollée, est prête à servir pour la carte suivante.

Une autre manifestation de la puissance de l'opérateur sur les cartes se fait fréquemment sur les scènes. Tenant de la main gauche le jeu dont il vient de se servir, il baisse cette main, lève la main droite au-dessus à un mètre environ et l'on voit une carte quitter le jeu pour aller se placer dans la main droite, dans une ascension majestueuse. Très réussi comme effet, le tour est simple : Un fil noir traverse la scène, placé assez haut, pour ne

pas être touché pendant les allées et venues de la séance. Au moment où va se faire l'ascension des cartes, le fil est baissé de la coulisse pour être à peu près à la hauteur des genoux de l'opérateur. Celui-ci s'est emparé secrètement de trois ou quatre cartes derrière chacune desquelles a été collée une petite languette de carton. Cette petite languette est collée à moitié seulement de sa longueur, à quelques centimètres du haut de la carte. L'opérateur en baissant la main gauche avec le jeu de cartes engage le fil noir entre la languette et la carte. Par ce mouvement, il abaisse le fil. Si celui-ci est doucement tiré en coulisse, il se tend et hausse la carte accrochée qui a l'air de monter comme sollicitée par un pouvoir magique, jusqu'à la main droite qui la recueille.

Un truc à peu près semblable sert à faire flotter en l'air une forte boule légère qui semble suivre les ordres du magicien. C'est aussi avec un fil noir que l'on peut faire taper des coups par une main de carton placée sur une plaque de verre, si l'on ne veut pas se servir d'un électro-aimant comme le font généralement les médiums.

CHAPITRE V

TOURS AVEC VERRERIE ET EMPLOIS CHIMIQUES

En principe il faut se défier des tours simplement basés sur des transformations chimiques et ne se hasarder à les présenter au public qu'après les avoir essayés plusieurs fois et en être bien sûr. Toutes les expériences que j'indique ici ont été faites nombre de fois et peuvent être recommandées.

Le verre de lait

Vous avez sur votre table un verre de lait et pour bien prouver que vous ne ferez aucune manipulation, vous isolez ce verre en le plaçant sur un autre verre renversé. Puis recouvrant d'un foulard, vous ordonnez au lait de partir et à l'eau de rester s'il y en a. Après

quelques gestes de magnétiseur sur le verre, vous retirez le foulard et à la place du lait, on s'aperçoit qu'il y a la même quantité d'eau pure. Voici donc la preuve de l'excellente qualité du lait que l'on nous vend. Je vais maintenant faire la preuve contraire. Voici un verre vide et une carafe. L'eau qui est dans la carafe, je lui ordonne de devenir du lait et en effet plaçant le verre sur le verre renversé de tout à l'heure comme isolateur, et versant dedans l'eau de la carafe, j'obtiens un lait jaunâtre et crémeux à souhait!

Voici comment on obtient ces deux transformations, du lait en eau, puis de l'eau en lait, ce premier verre de lait, ne contient que de l'eau, mais une plaque de drap blanc arrivant au niveau de l'eau et faisant le tour du récipient donne exactement l'illusion du lait. Un petit fil est cousu à ce drap et ce fil est assez long pour traîner sur la table. En enlevant le foulard, on saisit le fil et le drap blanc s'en va sous le couvert du foulard. Faire l'opération assez lentement pour donner au drap le temps de s'égoutter de la plus grande quantité du liquide. Pour faire la preuve contraire, vous versez de l'eau d'une carafe ordinaire dans un verre vide, mais au fond de ce verre

vide vous avez placé un peu de teinture de benjoin et de quillaya qui donne à l'eau versée l'aspect du lait. Vous pouvez aussi employer de l'extrait de Saturne (sous-acétate de plomb liquide) mais le résultat est moins bon.

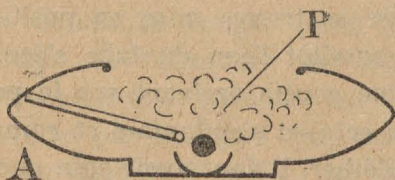
Prométhée

Vous vous présentez devant vos spectateurs tenant un grand morceau d'étoffe noire et vous leur racontez une histoire dans laquelle vous rappelez Prométhée dérobant le feu au ciel. Alors jetant l'étoffe sur un bras, de la main opposée vous retirez de sous cette étoffe une grande coupe de cuivre, de laquelle monte une éclatante flamme de 0 m. 50 cent. de haut.

Voici comment se réalise cette expérience à grand effet.

Je recommande d'abord d'ignifuger la toile noire qui doit vous servir, c'est une précaution que j'ai toujours eu soin de prendre. Le phosphate d'ammoniaque facile à employer donne de bons résultats. La coupe de métal est représentée ci-contre en profil. L'intérieur de cette coupe est garni d'ouate que l'on imbibe d'éther, d'éther de pétrole ou simple-

ment d'essence minérale. Généralement l'inflammation est obtenue au moyen d'une allumette bougie, allumée par un ressort déclanché juste au moment de l'apparition. Ce procédé est défectueux car il faut déclancher le ressort et souvent il arrive que l'allumette ne prend pas. Voici la combinaison automatique et infaillible que j'ai imaginée. Au cen-



tre de la coupe, au point P j'ai fixé un petit récipient grand comme une demi-noisette. Un petit tube gros comme un porteplume est fixé dans la coupe de façon que son ouverture soit au-dessus du petit récipient. Au moment de présenter le tour, je remplis d'eau à moitié le tube dont l'extrémité opposée au petit récipient est naturellement fermée. Dans le récipient je place un peu de potassium que je pique sur une pointe fixée au milieu. Eviter de toucher avec les doigts mais employer la pointe d'un couteau pour manier ce produit.

Il est bien entendu que pour toutes ces opérations la coupe doit être tenue debout, c'est-à-dire que A doit être en bas afin que l'eau ne quitte pas le tube. Au dernier moment l'éther est versé sur le coton qui entoure le petit récipient et l'on met la coupe sous le bras, toujours dans la même situation.

Le voile jeté sur l'épaule dissimule la prise de la coupe placée sous le bras; cette coupe étant prise se trouve mise en position horizontale; aussitôt l'eau du tube s'écoule et il suffit d'une goutte arrivant sur le potassium pour que celui-ci s'enflamme et communique le feu à l'éther. Il faut avoir soin que la mise à plat de la coupe par une main et le retrait du voile par l'autre soient opérés bien en même temps. Je recommande aussi de ne pas mettre trop de coton ni d'éther dans la coupe. La flamme produite est suffisante avec une très petite quantité et il est bon du reste de faire un essai pour se rendre compte et éviter tout accident.

Les bocaux aux poissons rouges

Je n'insisterai pas beaucoup sur ce tour. Sa manipulation est la même que celle de la

coupe du tour précédent, mais au lieu d'une coupe de métal on emploie une coupe de cristal remplie d'eau et de poissons ronges que l'on remplace souvent par des poissons de caoutchouc ou par des morceaux de carotte. Pour pouvoir mettre la coupe pleine d'eau sous le bras et la tenir là jusqu'au moment de l'apparition, on recouvre d'une capsule en caoutchouc et c'est en enlevant le voile de dessus la coupe qu'on retire en même temps la fermeture de caoutchouc. Lorsque ce tour était présenté au milieu du siècle dernier par Philippe qui, croit-on, l'a inventé, par Robert Houdin, par Robin, le caoutchouc n'était pas employé et c'était un morceau de vessie serré par un cordon qui fermait la coupe; c'était long à retirer et assez peu pratique.

Souvent les prestidigitateurs font apparaître deux coupes : l'une vient de sous le bras droit et l'autre de sous le bras gauche, puis une troisième beaucoup plus grande qui était suspendue sous les basques de leur habit. On en fait même apparaître d'énormes qui sont dissimulées dans des sièges ou des tables de scène. Dans ce cas on se sert d'un voile double dans lequel est placé soit un carton, soit un

rond de fil de fer du diamètre de la grande coupe à faire apparaître. Tant que le voile est tenu verticalement, rien ne se voit, mais si mettant une main dessous on le tient horizontalement le carton ou le rond de fil de fer dessinent la forme de la coupe autour de laquelle pendent les plis de l'étoffe. L'opérateur porte ce fantôme de coupe au-dessus de l'endroit où est la véritable qu'il démasque, sous le couvert du voile. L'illusion est complète.

Aux vendanges de Bourgogne

Je présente cette expérience de la manière suivante : Tirant de ma poche une petite fiole de vin je raconte que j'ai reçu un échantillon, que je voudrais bien le goûter, mais que j'aimerais avoir l'opinion d'un de mes spectateurs. Priant alors l'un d'eux de venir près de moi, je prends deux petits verres à bordeaux, et verse le vin dedans. Ces deux verres sont bus, mais je pense que je ne pourrai constater si le vin que l'on m'enverra est conforme à l'échantillon que si j'ai cet échantillon. Or il est bu. Qu'à cela ne tienne. Nous allons récupérer le liquide bu par le spectateur et par moi. Je prends une carafe avec son bouchon

que je donne à visiter, puis un foulard que je fais également examiner. Je reprends la carafe que je ferme avec son bouchon et que je couvre du foulard et je donne le tout à tenir à mon spectateur; moi-même je lui appuie la main sur l'épaule pour établir la communication. Retirant alors le foulard qui était sur la carafe, celle-ci apparaît contenant le vin désiré. En effet, il est vidé d'abord dans les deux verres, puis dans le petit flacon d'origine qu'il remplit exactement.

Le mystère de ce joli tour réside dans le bouchon. La carafe et le bouchon que l'on fait examiner n'ont rien de spécial, non plus que le foulard. Tout au plus pourrait-on remarquer le poids de cette lourde carafe et de ce bouchon massif. Lorsque la carafe a été visitée, il faut placer le bouchon et la carafe sur une table et faire visiter le foulard. Lorsqu'ensuite on reprend la carafe on s'empare



en même temps d'un autre bouchon extramince en verre soufflé et qui est plein d'eau. De plus on laisse tomber dans la carafe une très petite quantité de *fuchsine rouge* ou d'aniline dite *rouge bordeaux*. Le bouchon percé de part en part, mais bouché en haut par une parcelle de cire blanche maintient l'eau qui le remplit. Mais si en recouvrant la carafe avec le foulard on retire la cire, l'eau s'écoule dans la carafe et au contact de la fuchsine se colore à la teinte exacte du vin. La capacité du bouchon est la même que celle de la fiole d'échantillon. De plus, la carafe très épaisse est de forme allongée et le liquide semble dedans en quantité beaucoup plus considérable qu'il n'est en réalité (1).

A votre santé

Cette amusante expérience est facile à réaliser. Pour la présenter, l'opérateur dit au public qu'ayant beaucoup parlé il commence à avoir soif, mais qu'il ne veut pas boire seul

(1) Au lieu de se servir de Fuchsine ou de Rouge bordeaux, on peut, dans des expériences de création ou de disparition de vin, employer des combinaisons chimiques. Elles sont *très dangereuses* et je fais exprès de ne pas les divulguer ici.

alors il invite un spectateur à venir puis il va chercher un plateau contenant une assiette de gâteaux, une bouteille de vin, une carafe d'eau et deux verres. Il pose ce plateau sur une table, offre des gâteaux à son invité et lui demande s'il préfère de l'eau (il présente la carafe) ou du vin (il présente la bouteille). Quel que soit le choix du spectateur, il lui donne l'objet choisi, et garde l'autre pour lui, mais si le spectateur a choisi le vin lorsqu'il verse dans son verre, le vin se change en eau limpide et la carafe d'eau du prestidigitateur verse du vin.

Si le spectateur a choisi l'eau, il se verse du vin avec la carafe et le prestidigitateur se verse de l'eau avec la bouteille.

Cet amusant résultat est obtenu de la manière suivante. Dans un des verres on met d'avance un peu de fuchsine rouge. Si le plateau est rouge ou foncé, la fuchsine ne se verra que très peu et le spectateur ne pense pas à regarder, puisqu'il ne sait pas ce qui va se passer. Aussitôt que la première goutte d'eau est tombée, il est trop tard pour voir, le vin a commencé à se produire, la fuchsine n'existe plus.

Dans la bouteille il n'y a pas de vin, mais

une solution de permanganate de potasse. Comme le permanganate est un peu violacé on l'amène au rouge en mettant dans la bouteille une trace de bisulfite au moyen d'une allumette trempée dans ce dernier liquide. Le verre dans lequel doit se faire la transformation du vin en eau est rincé au bisulfite dont quelques gouttes sont laissées au fond. La décoloration est instantanée. Je recommande de ne pas employer l'hyposulfite comme je l'ai entendu recommander, le résultat étant loin d'être aussi certain. Je dirai aussi qu'il ne faut pas se servir de sulfite trop vieux. Le vieux sulfite est devenu sulfate et n'opère plus. Aussitôt après l'expérience, il faut faire emporter le plateau immédiatement, car au bout d'un instant l'eau devient trouble et le vin dépose.

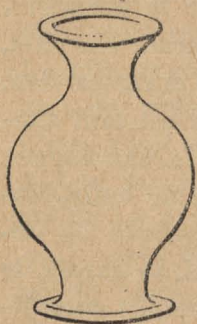
Les carafes de Cagliostro

Voici deux carafes ayant appartenu, paraît-il à Cagliostro qui s'en servait pour ses mystérieuses opérations. Grâce à elles nous allons assister aujourd'hui à un curieux phénomène. Je prends une de ces carafes, absolument vide, comme vous pouvez le constater et je l'enveloppe dans un grand morceau

d'étoffe que j'ai là sous la main. Auriez-vous la complaisance, Madame, de conserver un instant cette première carafe ainsi enveloppée. Je vais maintenant prendre la seconde carafe dans laquelle j'introduis ce joli foulard blanc et rose. Chose curieuse, tant que je dirige la 2^e carafe de ce côté, rien ne se produit, mais si je la tourne du côté de la première, instantanément le foulard disparaît. En effet, voilà la 1^{re} carafe vide, mais ne craignez rien, il n'est pas perdu ni évaporé, il est tout simplement passé dans la 2^e carafe enveloppée que Madame a la complaisance de tenir. Madame, voulez-vous avoir l'obligeance de développer la carafe? Merci. Voici, la carafe, le foulard est à l'intérieur qu'il remplit complètement.

Ce résultat est obtenu par une suite de petites opérations faciles, mais assez amusantes pour l'opérateur qui jouit de la surprise de son auditoire. La 1^{re} carafe est vide, en effet, mais lorsque l'opérateur l'a bien fait constater, il la saisit de la main droite par le goulot et ce faisant, introduit dans ce goulot un foulard blanc et rose roulé en boule. Ce foulard faisant ressort reste dans le goulot et la main qui tient la carafe le cache tout naturellement.

Lorsque le prestidigitateur enveloppe la carafe dans le grand morceau d'étoffe, il jette ce morceau d'étoffe sur le goulot et enveloppe la carafe. Il explique aux spectateurs que la carafe est bien isolée, que l'étoffe l'entoure complètement, fermant l'orifice et bouchant le fond et en disant ces mots « fermant l'ori-



fice » il pousse l'étoffe légèrement dans le goulot avec son index et ce geste pousse le foulard en boule dans la carafe où, par son élasticité, il se développe et remplit toute la panse du vase. Pour la seconde carafe, le prestidigitateur doit avoir sur lui une petite ficelle légère

nouée au poignet gauche et d'une longueur telle que l'autre extrémité arrive à son pouce droit où elle s'accroche par un nœud coulant qui la termine. Cette longueur est mesurée, les mains presque réunies devant la poitrine. Les mains peuvent ainsi agir sans contrainte et la ficelle arrivant au pouce droit, n'est guère visible, la main étant presque toujours occupée. Lorsque l'opérateur va chercher la 2^e carafe et le petit foulard blanc et

rose, il libère le nœud coulant de son pouce et introduit le petit foulard dans ce nœud. Puis bien ostensiblement il fait entrer ce foulard dans la carafe qu'il tient par le goulot, la panse tournée du côté opposé à la 1^{re} carafe. Lorsqu'il veut opérer la disparition, il fait le geste de diriger la 2^e carafe vers la 1^{re}, mais en réalité, il étend les deux bras d'un mouvement brusque, l'un vers la carafe n° 1, l'autre à l'opposé, la ficelle devient trop courte et le foulard par la secousse entre dans la manche droite et glisse jusque dans le dos de l'opérateur.

Pour la bonne conduite de ces escamotages, il faut employer des carafes ayant un col court et large. Certains carafons de restaurant dont la forme est ci-contre indiquée font parfaitement l'affaire.

Incompréhensible!

Voici une autre disparition de foulard qui tout en ayant une certaine ressemblance avec l'expérience ci-dessus en diffère complètement.

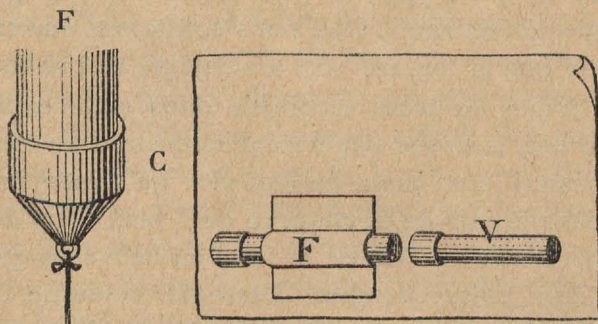
L'opérateur présente à ses spectateurs un petit foulard de soie d'une couleur quelcon-

que, supposons qu'il soit vert, puis un petit étui de pharmacie en verre dans lequel on vend des grains ou des pilules. Ce petit étui fermé à vis par un petit bouchon nickelé mesure 0 m. 085 de long sur 0 m. 025 de diamètre environ. Il introduit le foulard dans l'étui, remet le bouchon à vis, puis laisse bien en vue l'étui sur sa table. Il emprunte alors un chapeau et le place le fond en haut, sur une chaise, puis s'adressant aux spectateurs il leur dit : Voici un chapeau, c'est-à-dire un récipient quelconque, je le laisse sur cette chaise (et en disant cela et montrant le chapeau, il le retourne, le fond sur la chaise, l'ouverture en haut). Je prends cet étui de verre bien fermé par un bouchon de métal et je le dépose dans ce chapeau. (En effet, il va au chapeau, l'étui au bout des doigts, dépose cet étui dans le chapeau, montre sa main vide et remue le chapeau pour qu'on entende l'étui sonner). Maintenant je me propose de prendre invisiblement le foulard, sans m'approcher du chapeau et de le faire disparaître (il promène sa baguette en l'air, prononce les mots fameux « Une, deux, trois, passe »), puis s'approchant du chapeau, la main montrée vide, il en retire l'étui *vide*.

La chose est incompréhensible, dit-il, mais voici plus fort encore : Je prends cet étui vide, et pour augmenter la difficulté je le roule dans cette feuille de papier. Je ferme les 2 bouts du rouleau ainsi formé, je le tiens au bout des doigts de la main gauche, je dis encore « Une, deux, trois, passe », puis dépliant notre papier et retirant l'étui, nous constatons ensemble que le foulard vert a réintégré sa prison.

Voici les trucs employés dans cette expérience. Lorsque l'opérateur emprunte un chapeau, il a en main un étui vide qu'il introduit dans le cuir de ce chapeau qu'il peut alors déposer sur une chaise le fond en l'air sans que l'étui puisse tomber. Lorsqu'il retourne le chapeau, l'ouverture en l'air, l'étui vide tombe et lorsqu'il feint de mettre l'étui contenant le foulard, c'est l'étui vide qu'il fait sonner. Pour faire cette feinte de dépôt, on emploie la ficelle du tour précédent, mais au lieu de la terminer par un nœud coulant, on fixe un anneau de cuivre C dans lequel l'étui F entre à force et c'est au moment du simili dépôt dans le chapeau qu'après avoir introduit l'étui dans l'anneau on étend le bras vers le chapeau et que l'étui F contenant le foulard se glisse dans la manche. Pour faire revenir le foulard dans

l'étui vide le moyen est peut-être encore plus curieux. On prend une feuille de papier de 0 m. 25 de côté et l'on colle dessus, au moyen d'une bande de papier de soie un étui F contenant un foulard vert puis prenant cette feuille de papier (le côté non collé du côté du public)



on enroule dedans le tube vide V que l'on vient de montrer aux spectateurs, mais sans serrer. Lorsque l'enroulement est complet, on ferme le tube de papier du côté F et ce faisant on tient l'autre côté V au niveau de la table au-dessus de la servante dans laquelle tombe l'étui vide V. On retourne alors le tube de papier bout pour bout et l'on ferme le côté V. L'échange est ainsi fait, sans que les spectateurs s'en aperçoivent, de l'étui vide

contre l'étui plein. En déroulant le papier, il est facile de déchirer le papier de soie qui retient l'étui.

Et voici les preuves!

Pour cette curieuse expérience, vous vous dirigez vers vos spectateurs, vous leur faites examiner un jeu de cartes, puis vous faites prendre une de ces cartes. La personne qui a pris la carte est priée d'enfermer cette carte sans vous la nommer, dans une enveloppe que vous lui donnez. Lorsque ces préliminaires sont exécutés, vous brûlez l'enveloppe avec la carte qu'elle contient. Pour y arriver facilement, servez-vous d'un porte-fusain avec lequel vous pincerez un des coins de l'enveloppe. La carte étant détruite, le plus grand mystère règne sur le nom de cette carte, dites-vous. Eh bien, même si j'habitais aux Antipodes, je pourrais vous renseigner. Voulez-vous me prêter un mouchoir, ou si vous ne voulez pas vous déranger, cela n'a aucune importance, je vais prendre le mien ». Vous faites examiner ce mouchoir, vous le repliez et le déposez sur votre table. Vous prenez ensuite un grand bocal de verre que vous fermez avec une soucoupe et que vous recouvrez d'un

grand foulard. Après avoir fait quelques passes avec votre baguette au-dessus du mouchoir et du bocal, vous ajoutez : J'aurais ici, si éloigné que je puisse être tous les renseignements nécessaires et en voici la preuve que je vais vous donner : Sur le mouchoir, la carte s'est imprimée, c'est un huit de cœur. Il a été brûlé et en voici la confirmation : je retire le foulard qui recouvrait ce bocal : le bocal est plein de fumée et si je découvre en enlevant la soucoupe, cette fumée capturée provenant de la combustion de la carte, s'échappe et monte vers le plafond.

Il est tout naturel que vous preniez la carte, qui dans mon exemple est un huit de cœur, mais pourrait être toute autre à votre choix. Le dessin de cette carte doit être gravé sur un bois et imprégné de couleur rouge. Vous posez votre mouchoir bien plié sur la carte gravée et il vous suffit d'appuyer la main dessus pour avoir l'empreinte. Je vous engage à ne pas emprunter un mouchoir, mais plutôt à en prendre un à vous, le lavage de l'empreinte n'étant pas toujours facile.

Pour produire la fumée dans le bocal, vous mettez au fond du bocal quelques gouttes d'ammoniaque et dans la soucoupe, quelques

gouttes d'acide chlorydrique (esprit de sel), mais ayez soin de ne mettre les 2 objets en présence qu'au dernier moment et juste quand vous couvrez avec le foulard, le commencement du dégagement des vapeurs blanches ayant lieu presque instantanément. Ayez soin d'employer des produits d'une grande fraîcheur pour obtenir le maximum de résultat.

Le vin qui voyage

Présentez à vos spectateurs un verre vide dans lequel vous vous disposez à verser de l'eau avec une carafe : « Voici un verre, dites-vous, dans lequel je vais mettre du vin. Ne vous étonnez pas de me voir me servir pour cela d'une carafe, rien n'est impossible au prestidigitateur ! » En effet, au fur et à mesure que vous versez l'eau, le verre se remplit de vin. Vous avez simplement placé au fond du verre un peu de poudre de fuschine rouge. Vous placez le verre bien en vue sur votre table et vous empruntez un chapeau que vous déposez sur une chaise ou sur un guéridon, l'ouverture en l'air. « Voici, dites-vous, un verre de vin. Je me propose de le faire passer dans le chapeau qui est là-bas. J'ai pour

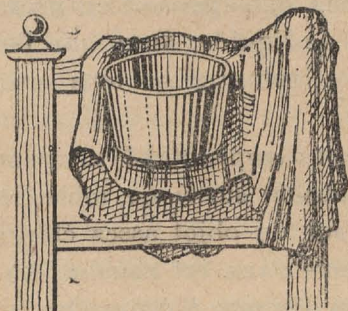
cela trois moyens. Le premier serait de viser juste et de le lancer. Quelle que soit mon adresse, le moyen serait plutôt déplorable pour le chapeau. La deuxième manière serait de prendre le verre comme ceci et de le porter tout doucement sans rien renverser. Mais ce deuxième procédé n'aurait rien d'extraordinaire. Le troisième auquel je vais m'arrêter va consister à faire voyager le verre de vin tout à fait invisiblement, ce qui sera plus curieux. Pour réaliser ce projet je couvre le verre de ce foulard et je tiens le tout par en dessus au moyen de ma main droite. Ne croyez pas que je fasse une mauvaise plaisanterie et que j'aie escamoté le verre. Cela serait impossible et de plus, vous pouvez vous rendre compte d'abord par la vue (vous soulevez un coin du foulard avec la main gauche), puis ensuite par le son (vous cognez légèrement le verre sous son foulard au dossier d'une chaise) que le verre est bien là! Je lui ordonne maintenant de voyager et de se rendre mystérieusement dans le chapeau. Partez! et il est parti ». Vous secouez le foulard, le verre a disparu. Vous allez près du chapeau et vous en retirez le verre de vin que vous versez dans un autre verre ou dans la carafe, afin

de prouver aux spectateurs qu'ils ne sont pas dupes d'une illusion.

Pour réaliser cette curieuse expérience, il faut se procurer ce que l'on appelle le verre double. C'est un verre à double paroi. Entre ces parois est introduit un liquide rouge et même de très près, l'illusion est complète et il semble bien que l'on soit en présence d'un verre plein de liquide, alors que l'objet peut être tourné et retourné en tous sens sans inconvénient.

Lorsque vous empruntez le chapeau, vous le placez en causant sur votre table, le fond en haut, mais sur un objet assez élevé, derrière lequel le verre faux est couché. Au moment où vous vous disposez à reprendre ce chapeau pour le porter sur la chaise, vous introduisez deux doigts dans le verre et vous le glissez dans l'intérieur du chapeau que vous enlevez en même temps. Lorsque vous donnez vos explications sur les manières dont vous pourriez faire passer le verre, vous échangez le verre véritable que vous laissez dans le chapeau, contre le verre faux que vous maniez pour l'illusion, avec autant de précautions que s'il était plein de liquide. Il faut maintenant escamoter ce verre. Pour cela, vous le re-

couvrez d'un foulard, mais ce foulard est double et entre les deux épaisseurs, se trouve un carton rond, ayant exactement le diamètre du verre. Vous saisissez en même temps que le foulard le rond de carton et le haut du verre. Au moment où vous choquez légèrement



le verre le long du dossier d'une chaise pour bien montrer qu'il est là, vous le laissez glisser dans un sac placé derrière le dossier de la chaise, mais le public ne s'aperçoit pas de ce départ, le rond de carton conservant au foulard vide la forme qu'il avait lorsque le verre y était. Le sac est monté sur un cercle de métal qui le tient ouvert pour que la chute du verre soit facile sans hésitation. Pour cacher ce sac, on pose négligemment un journal

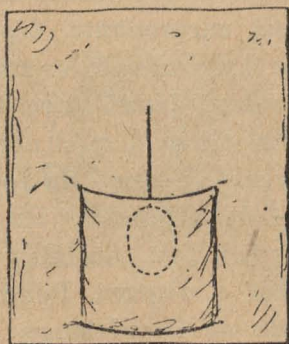
à demi déplié ou un foulard sur le dossier de la chaise.

Les Voyageurs invisibles

Voici une expérience qui comprend toute une série d'escamotages successifs et qui par cela même est surprenante. L'opérateur se présente avec un verre de cristal dans une main et un foulard dans l'autre. Il ouvre son foulard, en sort un œuf, qu'il dépose dans le verre. Recouvrant ce verre du foulard, il ordonne à l'œuf de disparaître. En effet, soulevant le foulard, il fait constater aux spectateurs que l'œuf a disparu. Pour bien prouver la véracité de l'expérience, il donne le verre à visiter, puis fait passer le foulard entre le pouce et l'index de la main gauche, bien serrés.

Pour cette première partie de l'expérience, le verre n'est pas truqué, mais l'œuf n'est qu'une coquille attachée au milieu du foulard par un fil noir. Lorsque l'opérateur enlève le foulard, l'œuf est enlevé en même temps et dans le foulard se trouve une poche dans laquelle il est facile, tout en causant, et à l'abri du foulard, de faire entrer l'œuf. Une

simple pression et la coquille réduite en morceaux tombe dans la poche (1). A ce moment, l'expérience étant terminée, l'opérateur se débarrasse du verre et du foulard qui lui sont inutiles, mais il se ravise, disant qu'il va essayer de réaliser des choses plus difficiles en-



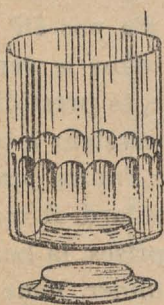
core et il reprend les deux objets. Il prie un spectateur de venir auprès de lui et lui donnant le verre à tenir, il le recouvre du foulard. Aussitôt que le foulard est retiré, les spectateurs constatent que dans le verre se trouve une grosse balle qui le remplit entiè-

(1) Nous avons déjà vu l'emploi d'un œuf suspendu ainsi à un fil (*L'œuf voyageur, chap. III*), mais l'œuf était en caoutchouc et impossible à écraser complètement.

rement. Le prestidigitateur annonce qu'il va faire plus difficile encore. Il retire la grosse balle et la remplace visiblement par un boule de bois qu'il a fait visiter, qui est massive et qu'on entend cogner sur les parois du verre lorsque l'on agite celui-ci. Priant à nouveau le spectateur de bonne volonté de tenir le verre qu'il recouvre du foulard, il lui demande de glisser sa main libre sous le foulard afin de constater que la boule de bois n'a pas été escamotée, mais qu'elle est bien dans le verre. Lorsque la constatation est faite, le prestidigitateur fait placer la main du spectateur à plat sur le verre toujours tenu par l'autre main, puis retirant brusquement le foulard, il montre que malgré les précautions prises, la boule a disparu. *« Cela peut vous étonner, mais ce qui m'étonne davantage c'est qu'après avoir ainsi réussi à faire disparaître les objets les plus divers, il en est un que je n'ai jamais réussi à escamoter, c'est celui-ci... de l'eau »*. Il verse de l'eau dans le verre. *« Un seul moyen de disparition existe, c'est celui-ci : (il boit rapidement l'eau qu'il vient de verser) mais ce moyen m'est désagréable et je préfère ne pas l'employer.*

Pour réaliser cette deuxième partie de l'ex-

périence, l'opérateur prend un autre verre, semblable d'aspect au précédent, mais dont le fond a été enlevé et un autre foulard de même aspect que le premier, mais qui contient la balle de drap dans une poche. En faisant tenir le verre par un spectateur et le recouvrant du foulard, l'opérateur a toutes facilités pour faire passer la balle de la poche



dans le verre. Il remplace la balle visiblement par une boule de bois, mais à partir de ce moment, il tient le verre en mettant la main dessous, afin que la boule ne tombe pas. Il peut aussi le tenir à pleine main, mais c'est alors le petit doigt qui

sert d'obturateur et empêche la boule de tomber. Lorsque le spectateur a touché la boule et que de plus il a placé, sous le foulard, la main bien à plat sur le verre, l'opérateur laisse glisser la boule et la maintenant dans le creux de sa main, il lui est facile de s'en débarrasser dans la poche du foulard. Mais à ce moment, les spectateurs peuvent commencer à se douter d'une préparation du verre et pour leur enlever ce

doute, l'opérateur a mis dans le creux de sa main gauche un caoutchouc légèrement graissé qui forme un faux fond au verre. Celui-ci est placé sur le caoutchouc où il s'emboîte au moyen d'une légère pression. La courbe des doigts et le pouce légèrement relevé empêchent le caoutchouc d'être visible. Les spectateurs ayant vu verser de l'eau dans le verre ne peuvent plus conserver aucun doute sur la parfaite innocence de cet accessoire.

La Chimie en prestidigitation

Le prestidigitateur a souvent recours aux ressources que lui procure la chimie. Je vais donner quelques exemples seulement, évitant de signaler les emplois de substances dangereuses.

Lorsque dans le tour de l'encre changée en eau, on désire faire la contre-partie, c'est-à-dire montrer de l'eau changée en encre instantanément, on prend de l'eau contenant en dissolution un peu de protosulfate de fer. Cette eau est absolument incolore. Si on laisse tomber dans ce liquide une pastille d'acide pyrogallique grosse comme une pièce de 1 fr., on

obtient immédiatement une encre très noire d'apparence.

Pour en terminer avec l'emploi de la chimie en prestidigitation, je dois compléter la très jolie expérience qui consiste pour le prestidigitateur à prier un spectateur de vouloir bien venir déguster un échantillon d'un bon vin qu'il vient de recevoir, car lui-même ne buvant guère que de l'eau n'est pas très à même de juger. Le prestidigitateur fait asseoir son invité et place devant lui un plateau portant 2 verres, 1 bouteille de vin et une carafe d'eau. Lui-même prend la carafe d'eau et verse dans un verre, mais, oh! surprise, l'eau n'a pas plus tôt touché le verre qu'elle devient un superbe vin rouge d'un rubis merveilleux. L'invité ayant pris la bouteille se verse du vin, mais le vin qui coule vrai bordeaux devient eau de source en touchant le verre. Ces deux transformations se font de la façon suivante. L'eau de la carafe n'est pas préparée, mais au fond du verre du prestidigitateur, on a déposé un peu de *poudre d'aniline Bordeaux à l'eau*, qui vaut mieux que la *fuschine rouge*. Comme cette poudre s'emploie en très petite quantité, elle est presque invisible et il faut savoir qu'elle est là pour s'en

apercevoir. La bouteille de vin est une solution faible de *permanganate de potasse*. Cette solution, trop violacée, est amenée à la teinte rouge du vin au moyen de quatre à cinq gouttes d'*acide sulfurique*, de préférence à la trace de bisulfite. La décoration est instantanée, mais il est bon d'enlever aussitôt tout le matériel, le rouge ayant quelquefois tendance à déposer, et l'eau produite par le permanganate pouvant se troubler.

On peut présenter sous la forme suivante un emploi chimique dont j'ai déjà parlé dans l'expérience « *Et voici des preuves* ». Le prestidigitateur annonce qu'il a trouvé le moyen de fumer dans un appartement sans gêner personne, car il peut recueillir la fumée des pipes et des cigarettes. En effet, il présente un grand bocal qu'il dépose à une des extrémités de la scène, puis une soucoupe destinée à servir de bouchon au bocal et empêcher quoi que ce soit de pénétrer à l'intérieur. Il place la soucoupe sur le bocal et recouvre le tout d'un voile, puis se rendant à l'autre extrémité de la scène, il allume et fume rapidement une cigarette en produisant beaucoup de fumée. Il revient alors près du bocal, enlève le voile et l'on voit le bocal plein d'une fumée épaisse qui sort

lorsqu'il retire la soucoupe. Pour produire cette fumée, il suffit de mettre au fond du bocal un peu d'ammoniaque liquide (alcali volatil) et dans la soucoupe, un peu d'*acide chlorhydrique* en ayant soin de tenir les deux objets assez éloignés l'un de l'autre, car aussitôt que la soucoupe est retournée sur le bocal pour former couvercle et que les deux produits sont en présence, il y a important dégagement de vapeurs blanches. Il y a donc lieu d'opérer vite pour mettre la soucoupe et le voile.

Bien d'autres emplois de la chimie sont faits en prestidigitation, mais la plupart étant délicats ou nécessitant le maniement de produits dangereux, je préfère les passer sous silence.

Je dois rappeler la curieuse inflammation du potassium au contact de l'eau, permettant l'apparition du bol enflammé ainsi que la combustion immédiate des papiers ou fils azotiques. Je mentionne encore les encres sympathiques si utiles au médium, dont j'ai parlé dans ce livre.

CHAPITRE VI

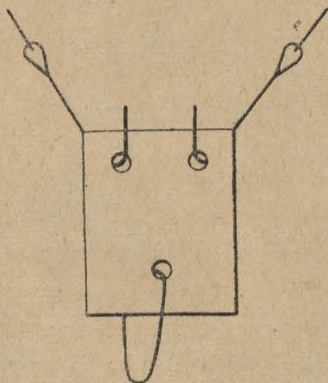
TOURS DIVERS AVEC APPAREILS QUE L'ON PEUT
LE PLUS SOUVENT CONSTRUIRE SOI-MÊME

La Bague et la Carte

Empruntez une alliance que vous recevez sur votre baguette pour éviter toute idée d'escamotage. Laissez glisser cette bague dans un verre. Prenez un jeu de cartes, remettez-le en entier aux mains d'un spectateur et invitez-le à choisir la carte qu'il voudra, puis à vous la donner. Maintenant, avec un poinçon, vous percez trois trous dans la carte, deux en haut et un en bas. Dans les trous du haut vous passez 2 crochets terminés chacun par des cordons que vous accrochez suivant les facilités à deux dossiers de chaises, à deux clous fixés à deux murs opposés, etc. Dans le trou du bas,

vous passez un cordon de 0 m. 30 à 0 m. 40, dont vous liez les deux extrémités pour former un anneau.

Cette installation étant faite, vous prenez la bague dans le verre et vous la faites dispa-



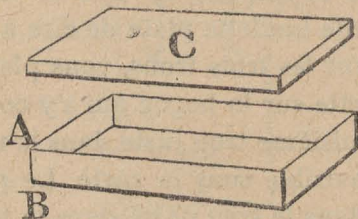
raître par un des nombreux moyens que la prestidigitation met à votre disposition, tirage par un crochet et un fil, tirage par un élastique, faux dépôt dans un foulard dans lequel une autre bague a été cousue, etc. La bague étant partie, il faut la retrouver. Alors prenant votre baguette, vous en donnez un petit coup sec sur la carte et aussitôt la bague apparaît enfilée dans le cordon qu'il faut dénouer ou couper pour l'avoir!

Voilà comment le tour se fait. Vous recevez l'alliance sur la baguette, mais vous avez une fausse alliance déjà enfilée dans cette baguette et cachée par la main. La fausse alliance glisse dans le verre et c'est la véritable qui prend sa place. En allant à votre table poser la baguette et chercher le jeu vous posez la bague. Lorsque la carte est choisie, vous la posez sur votre table en appliquant le bas de cette carte sur une petite boulette plate de cire à modeler et en perçant les trois trous, vous placez cette petite boulette sur la bague qui s'y colle. Vous percez le troisième trou juste dans le milieu de la bague invisible sous la carte. Le petit cordon passé dans le trou passe dans la bague. Le reste se comprend facilement. La carte est suspendue aux crochets. La fausse bague est escamotée par un moyen quelconque et aussitôt un petit coup de baguette décolle la vraie bague qui glisse et apparaît suspendue au cordon noué.

Procédé facile d'escamotage

La boulette de cire est d'une grande utilité en prestidigitation. Voici un autre exemple de son emploi qui peut servir dans la composi-

tion de plusieurs tours. Ayez une petite boîte AB avec couvercle C s'emboîtant. Cette boîte indifféremment en bois ou en carton doit être assez grande en surface pour recevoir un jeu de cartes, mais sa hauteur AB doit être un peu moindre que l'épaisseur d'un jeu de cartes. Dans l'intérieur du couvercle au point C il faut mettre un peu de cire. Le mode d'emploi



se comprend facilement. Vous avez besoin d'escamoter une carte pour la retrouver plus tard ou bien encore de supprimer une carte dans le jeu ou encore de connaître la carte choisie librement par un spectateur. Vous faites replacer la carte dans le jeu et tout en battant, vous ne laissez pas échapper cette carte; vous terminez en la plaçant sur le jeu. C'est ce que l'on nomme le faux mélange dont il est parlé à propos des tours de cartes. La carte visée étant arrivée sur le dessus et le jeu étant

mis dans la boîte, si l'on met le couvercle et que l'on fasse une légère pression, cette carte du dessus se collera à la cire. En retirant le couvercle rien ne sera plus facile que de connaître la carte puisqu'elle est fixée au fond, la figure ou points en dessus; une légère secousse donnée au couvercle fera se détacher la carte soit sur la table, si on veut la prendre, soit sur le jeu dans la boîte si on ne désire pas s'en emparer. On peut aussi se servir du couvercle ainsi préparé pour y fixer une carte qui à un moment donné devra être jointe à un jeu que l'on placera dans la boîte. On voit que ce petit ustensile peut être très utile dans quantité d'expériences et qu'il est nécessaire de le connaître.

Chimie amusante

Nous allons aujourd'hui faire une curieuse expérience chimique sans appareils, sans réactifs, sans aucune préparation. Voici un petit tube de verre, dans lequel j'ai placé tout simplement une poudre blanche, de la farine. Ce petit tube est fermé par un bouchon et de plus il est cacheté à la cire. Je couche ce tube dans une petite boîte de carton que je ferme et que je place ici bien en vue. Voici maintenant des

feuilles de papier de six couleurs différentes, bleu, rouge, vert, jaune, violet, noir. Voulez-vous indiquer vous-mêmes la couleur que je dois employer aujourd'hui? — Vert. — Très bien, le vert est une couleur excellente. Nous allons donc employer le vert. Je prends une enveloppe, je plie la feuille de papier verte et je l'introduis dans l'enveloppe que je ferme. Je vais maintenant prier deux personnes de vouloir bien venir ici à côté de moi. A l'une je donne à tenir l'enveloppe contenant le papier vert et à l'autre la petite boîte contenant le tube de poudre blanche. Je réunis les deux objets au moyen de ce ruban et grâce à lui, je vais faire couler la couleur verte du papier dans le tube de poudre blanche, de manière à décolorer le papier et à colorer la poudre et cela simplement en conduisant le courant de couleur à l'intérieur du ruban, avec ma baguette. Au fur et à mesure que le passage s'effectuera la personne qui tient l'enveloppe sentira un peu de froid au bout des doigts par suite du départ brusque de la couleur et la personne qui tient la boîte au tube sentira au contraire un peu de chaleur, à cause de l'afflux de la couleur, mais chacune d'elles remédiera au besoin à ce petit inconvénient en

soufflant sur ses doigts. L'une refroidira et l'autre réchauffera.

Après ce beau discours, ou tel autre du même genre, vous glissez la baguette sur le ruban pour opérer le passage et faisant ouvrir successivement l'enveloppe, puis la boîte, on constate que le papier vert mis dans l'enveloppe est devenu blanc, puis que la poudre blanche du tube est devenue verte. Voici comment vous opérez. L'enveloppe contient d'avance un papier blanc plié et de même grandeur que vos papiers de couleurs. Vous prenez le papier de la couleur demandée et après l'avoir plié, vous le glissez non dans l'enveloppe, mais derrière où vous le tenez avec le pouce, vous mouillez la patte de l'enveloppe, vous cachez et au moment de la donner au spectateur, vous baissez légèrement la main et laissez tomber le papier derrière un objet placé là pour faire écran. Vous avez une collection de 6 tubes remplis de poudres des six couleurs de papiers. Ces tubes sont placés chacun dans une boîte semblable à celle qui contient le tube de poudre blanche. Lorsque la couleur est choisie, vous prenez le tube voulu et tout en remuant les papiers de couleurs, vous le déposez sur votre table, non loin du tube blanc. Un

autre mouvement des papiers, vous permet de prendre le tube blanc et de démasquer l'autre que vous confierez ensuite aux spectateurs.

Vous trouverez facilement dans le commerce ces petits tubes qui sont des éprouvettes de chimie.

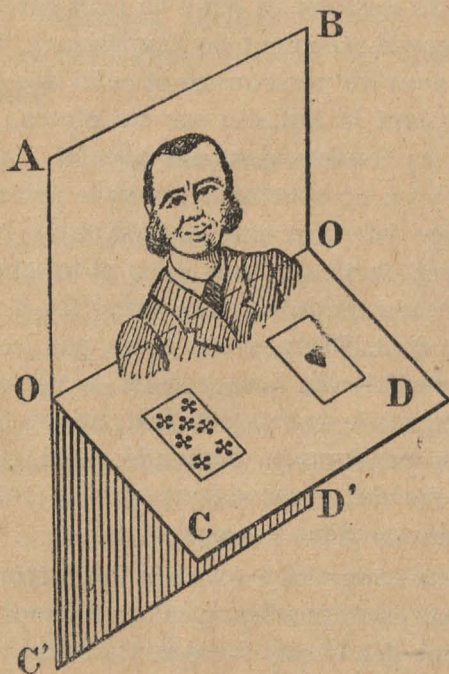
La Toile magique

Le prestidigitateur fait prendre deux ou trois cartes dans un jeu puis distribuant des petits bulletins blancs parmi ses spectateurs, il prie ces derniers de vouloir bien écrire sur chacun de ces bulletins le nom d'un personnage célèbre et cela à leur volonté. Ce personnage peut être choisi parmi les littérateurs, les poètes, les peintres, les généraux, les inventeurs, les savants; comme vous le faites remarquer le champ est vaste et l'on a de quoi choisir. Lorsque tout le monde a écrit, vous relevez les bulletins et pour que l'on puisse constater que vous agissez très correctement, vous lisez les bulletins un par un, en priant vos spectateurs de bien écouter et de constater qu'aucun bulletin n'a été oublié. Après cette lecture vous mettez tous les papiers dans un sac, puis présentant le sac à une de vos specta-

trices, vous la priez de vouloir bien agiter ces papiers, d'en prendre un et de donner lecture du nom choisi. Vous prenez le bulletin, vous écrivez au-dessous les deux ou trois cartes prises au commencement de l'expérience, rappelant le nom du personnage et celui des cartes, puis brûlant le bulletin sur un plateau, vous mettez les cendres dans un pistolet. Confiant ce pistolet à un spectateur, vous le priez de le conserver jusqu'au moment où vous lui demanderez de tirer. Vous allez alors chercher un morceau d'étoffe noire, large de 0 m. 50, long de 0 m. 80 que vous tenez par les deux angles supérieurs, devant vous. A votre commandement, le spectateur fait feu et le portrait du personnage demandé ainsi que les cartes choisies apparaissent sur la toile au grand étonnement des assistants.

Voyons comment est menée l'opération. Les cartes choisies par les spectateurs sont naturellement des cartes forcées. Le nom du personnage est celui que vous voulez; pour arriver à ce résultat vous placez tous les noms écrits dans un sac d'étoffe, mais ce que les spectateurs ignorent c'est que le sac est double; il est fabriqué comme s'il y avait deux sacs à côté l'un de l'autre. Vous placez les bulletins

reçueillis dans l'un des compartiments, mais c'est dans l'autre ne contenant que des bulle-



tins au nom du personnage qui doit apparaître que vous faites tirer. Le haut du sac doit être froncé afin que la séparation des deux compartiments se dissimule, et il est bon de tenir à

pleine main le compartiment à cacher et la séparation, le pouce étant en dehors et les quatre doigts dans le compartiment où l'on fait prendre.

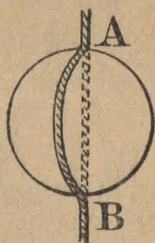
La toile aussi est préparée. Elle est composée de deux toiles A B C D et A B C' D' cousues ensemble suivant A B O O. La ligne O O est juste au milieu des deux toiles afin que C D puisse se relever sur AB, ou retombe sur C' D'. En C D se trouve une tige de fer placée dans une coulisse de l'étoffe. Le portrait est peint sur la toile ouverte A B C D et les cartes sont collées au-dessous du portrait. Relevez la tige de fer CD avec la toile sur AB, puis avec le pouce et l'index de chaque main maintenez d'un côté C sur A et de l'autre D sur B. Au coup de feu bien exactement, lâchez CD, la tige de fer entraînera la toile qui viendra s'appliquer sur C'D' montrant le portrait et les cartes. Lorsque, attendant le coup de feu, vous tenez C sur A et D sur B, ayez soin de secouer la toile pour bien la montrer souple et flottante, ce qui empêche de penser à la préparation possible. Si vous lâchez bien CD au bruit du coup de feu, les spectateurs ne verront pas la chute du morceau.

L'œuf magnétisé

Un vieux tour maintenant trop connu parce qu'il a été décrit dans quantité d'ouvrages de jeux, de revues et d'ouvrages de vulgarisation est celui de la Boule savante qui a fait les délices des spectateurs de prestidigitation à la fin du siècle dernier. Pour mes lecteurs qui ne le connaîtraient pas, je vais l'expliquer en quelques mots. Une boule de bois, d'une grosseur quelconque est percée de part en part. Une ficelle est passée dans ce trou et la boule coulisse librement. Si l'opérateur tenant sous son pied une des extrémités de la ficelle et l'autre extrémité dans sa main gauche à hauteur de sa tête, fait glisser la boule de bas en haut avec sa main droite et l'abandonne en haut de la course, cette boule tombera d'un seul choc en bas de la corde. Mais si le prestidigitateur fait appel à son pouvoir magnétique, il pourra remonter la boule et la lâcher; elle ne glissera plus le long de la corde et si on l'interroge elle répondra par oui ou par non par petites glissades successives. De la même façon elle pourra indiquer des nombres, les résultats d'opérations arithmétiques, les cartes choisies, etc... Pour obtenir ce résultat la percée de la boule

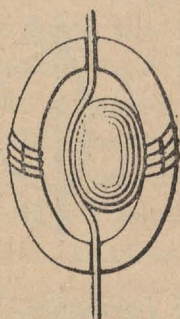
qui ordinairement devrait former un axe AB suivant le pointillé, est faite suivant une ligne courbe et il suffit de tendre la corde pour empêcher la chute, ou de relâcher la tension plus ou moins pour avoir un glissement plus ou moins long, plus ou moins rapide.

On a obtenu le même résultat au moyen d'un citron véritable traversé d'une ficelle, à condition d'introduire dans ce citron, à l'insu des spectateurs, un petit tube coudé dans lequel passe cette ficelle. Voici un troisième moyen peu connu qui dérouté absolument ceux qui croient savoir, et je profite de l'occasion



qui se présente ici d'ouvrir une parenthèse et de mettre en garde les amateurs de prestidigitation contre l'habitude qu'on a d'expliquer un tour parce qu'on croit savoir, un tour pouvant très souvent être réalisé par plusieurs moyens différents. Voici ce troisième procédé. Montrez à vos spectateurs un œuf en bois creux qui se dévisse en deux parties, tels ceux qui servent à repriser les bas. Cet œuf doit être percé haut et bas afin de laisser passer la ficelle légère sur laquelle il pourra glisser. Faites

examiner l'œuf et la ficelle autant que les spectateurs le désireront, dévissez-le, revissez-le aussi souvent qu'on le voudra, puis tenant comme d'usage la corde tendue entre le pied et la main gauche, vous magnétisez l'œuf et le rendez immédiatement capable de répondre par petites chutes successives aux questions posées sur des nombres, des cartes, etc. Le



truc est simple : vous préparez un bouchon de liège en lui donnant au moyen d'une lime la forme d'une olive et vous conservez ce bouchon dans votre main droite pendant qu'on examine l'œuf dévissé et la corde. Au moment où vous le revissez définitivement, vous

introduisez le bouchon ; immédiatement le trajet de la corde se trouve dévié et l'œuf obéit aux tractions de la ficelle.

Le coffret d'Alcofribas

Joli tour, facile à exécuter et faisant toujours de l'effet.

Présentez à vos spectateurs un coffret de bois ou de métal à votre choix ayant un aspect

d'ancienneté, ficelé avec soin et revêtu de larges cachets de cire. Expliquez que ce coffret a appartenu à un célèbre enchanteur alchimiste magicien, qui était parvenu à voir clairement l'avenir. Ce magicien nommé Alcofribas a recommandé de n'ouvrir son coffret que le (date de la séance donnée). « Nous voilà audit jour et nous allons tout à l'heure prendre connaissance du contenu, mais en attendant je vais vous présenter quelques objets. Voici une boîte de dominos que je renverse sur ce plateau. Veuillez prendre *un domino*. — Voici un jeu de cartes, voulez-vous prendre au lieu d'une carte comme on fait d'ordinaire, *trois cartes*. Je vous présente maintenant cette série de cartons sur lesquels un peintre de talent — c'est moi! — a dessiné un grand nombre de fleurs bien connues. Voulez-vous aussi prendre un de ces cartons et par conséquent une de ces fleurs. Sur ce plateau je présente maintenant quatre cubes, ou quatre dés si vous aimez mieux, en bois peint, l'un est rouge, l'autre vert, un troisième argenté et le quatrième doré. Madame, voulez-vous choisir deux de ces cubes? Ceux-ci! bien. Je m'adresse à une deuxième personne en la priant de choisir un cube parmi ces deux-ci. Celui-là, le vert. Bien je

vous remercie. Résumons-nous. Quel domino avez-vous pris? Le deux et trois. — Quelles sont les trois cartes? — Roi de pique, dix de cœur, sept de trèfle. — La fleur? — l'Ancolie — et le cube est le cube vert. Peut-être serait-il temps d'ouvrir maintenant le coffre du magicien et de savoir pourquoi il devait n'être ouvert qu'aujourd'hui. » Les liens sont coupés, le coffret ouvert et dedans on trouve une branche d'ancolie, un gros cube vert, un domino deux, trois, dix fois gros comme un domino ordinaire, puis trois énormes cartes représentant les trois cartes choisies. Mes lecteurs ont sans doute à peu près compris la marche suivie : Le jeu de fleurs dessinées, dont vous donnez les noms est composé du même dessin d'ancolies sauf pour les trois ou quatre premiers cartons que vous montrez. Ces cartons se trouvent *dessous* lorsque vous présentez le jeu et vous avez soin de ne pas laisser prendre dedans. La boîte de dominos ne renferme que des *Deux Trois*. Il faut un peu de soin pour renverser la boîte sur un plateau pour qu'aucun des dominos ne se retourne. Pour les cartes la combinaison est peu connue. On prépare un jeu composé de trente ou trente-trois cartes comprenant 10 ou 11 roi de pique, autant de

dix de cœur et autant de sept de trèfle. Si on a soin d'alterner les cartes, on peut couper le jeu autant de fois qu'on veut sans déranger l'ordre et à quelque endroit que le spectateur prenne ses trois cartes, il aura roi de pique, dix de cœur et sept de trèfle. Quant au choix du cube il est basé sur une ambiguïté souvent employée en prestidigitation : Voulez-vous choisir deux de ces cubes ? Si dans les deux qui sont pris se trouve le vert, vous prenez ces deux cubes choisis pour les présenter à la deuxième personne. Si le vert n'y est pas, vous les laissez aux mains du spectateur et ce sont les deux autres que vous donnez pour choisir. Si la 2^e personne choisit le vert, vous le montrez triomphalement, mais si elle ne le prend pas, vous vous éloignez d'elle rapidement en disant : Nous voici donc, grâce au choix de deux personnes différentes avec le cube vert...

Ayez soin de ne pas vous adresser à deux personnes trop rapprochées afin de ne pas montrer que vous interprétez leur choix à votre volonté pour arriver au résultat final.

La grosseur du domino contenu dans le coffre et la grandeur des cartes qui l'accompagnent ne servent absolument que comme effet comique.

Le Lointain Voyage

Vous faites visiter par vos spectateurs une petite boîte en bois blanc. C'est une de ces boîtes dont on se sert pour envoyer par poste des bijoux ou des objets précieux. Vous demandez, pour essayer votre boîte d'abord un petit mouchoir que vous mettez au fond, puis quelques bijoux, bagues, montres, bracelets, puis enfin pour terminer un autre petit mouchoir. La boîte étant ainsi remplie, vous l'empaquetez dans un papier de couleur, vous mettez dessus, à l'envers, pour mettre l'adresse, la carte de visite d'un de vos spectateurs, que vous placez à l'envers, et sur laquelle vous mettez votre nom et votre adresse. Vous ficellez le tout avec un bolduc et vous terminez par un cachet de cire. La boîte étant ainsi remplie, ficelée, cachetée, vous demandez à vos spectateurs où ils désirent vous voir expédier cette boîte. N'importe en quel endroit, dites-vous, pourvu que ce soit ici dans la pièce où nous sommes, ou tout au moins dans la maison, car si vous demandiez un endroit trop éloigné, il ne nous serait pas possible de voir aujourd'hui si le résultat est obtenu. Comme les avis sont partagés, vous mettez tout le

monde d'accord en distribuant des bulletins sur lesquels chacun écrira l'endroit où il désire voir aller la boîte. Lorsque les bulletins sont écrits vous les ramassez et les placez dans un chapeau par exemple. Puis, vous prenez la petite boîte et la couvrant d'un foulard, vous lui ordonnez de partir. En effet vous secouez le foulard, la boîte a disparu. Présentant alors le chapeau aux billets à un spectateur, vous le priez d'en prendre un. Le billet est lu à haute voix. Aussitôt que l'endroit où doit se trouver la boîte est connu, vous ordonnez à cette boîte disparue de s'y rendre. Quelqu'un va au dit endroit, cherche et trouve la boîte qu'il vous apporte. Vous la faites voir à quelques personnes qui la reconnaissent, puis coupant le bolduc, vous rendez à son possesseur la carte de visite au dos de laquelle vous aviez mis l'adresse, vous ouvrez la boîte et vous en sortez tous les objets empruntés, mouchoirs, bijoux, etc.

Pour faire ce tour, il vous faut avoir deux petites boîtes semblables. Vous en remplissez une de chiffons ou de papier. Vous l'enveloppez de papier de couleur, semblable comme couleur et comme format à celui que vous emploierez lors de la séance, vous mettez des-

sus une carte de visite quelconque, au dos de laquelle vous écrivez votre nom et votre adresse, vous ficelez au bolduc et cachez. Avant d'opérer, profitez d'un moment de solitude pour placer ce sosie de boîte dans un endroit où il n'est pas visible et si par hasard il ne vous est pas possible d'être seul un instant, mettez-la simplement dans la poche de derrière de votre habit. Préparez une vingtaine de bulletins indiquant l'endroit où vous venez de mettre la boîte et placez-les sous le cuir d'un chapeau que vous avez sous la main. Quand les bulletins sont écrits, lisez-les tout haut, mettez-les en paquet au fur et à mesure, mettez le paquet dans le chapeau, mais au lieu de les mettre au fond, tout en faisant le geste de les mélanger, placez-les sous le cuir et sortez les vôtres que vous étalez dans le chapeau. Le foulard sous lequel vous placez la vraie boîte pour la faire disparaître est double et contient un petit carton carré de la grandeur de la boîte. Vous tenez la boîte et le carton du bout des doigts de la main droite; la main gauche qui semble arranger par dessous les plis du foulard prend la boîte et la dépose sur la servante. Lorsque l'on va chercher la boîte fausse à l'endroit dé-

signé et qu'on vous l'apporte, vous la faites voir à plusieurs personnes qui, naturellement, ne peuvent rien voir d'extraordinaire; vous retournez à votre table et c'est là le mouvement délicat de l'opération : il faut passer derrière votre table tout en continuant à regarder vos spectateurs et à leur parler. Votre main droite qui tient la fausse boîte étant à hauteur exacte de la servante vous devez faire l'échange des deux boîtes au passage, la main déposant la fausse et prenant la vraie, sans un faux mouvement, sans un regard, sans une hésitation.

Si c'est dans votre poche que doit se retrouver la boîte, l'opération se conduit de la même façon : vous faites chercher dans votre poche. La fausse boîte y est trouvée; vous la faites examiner et en passant derrière votre table, vous faites l'échange.

C'est un excellent tour de salon qui surprend toujours beaucoup les spectateurs, s'il est bien présenté.

La Cuisine des Fées

L'omelette dans un chapeau est un tour déjà un peu vieux et même si le procédé em-

ployé n'est pas connu des spectateurs, le titre seul leur fait un effet de déjà vu. Voici une autre expérience plus gracieuse et plus étonnante. L'opérateur se présente tenant en main une assiette, une timbale d'argent et un tube de carton peint et décoré dont le diamètre est tel qu'il vient couvrir le fond de l'assiette en se posant juste sur la circonférence intérieure du marli de cette assiette. Il pose l'assiette sur sa table, la timbale sur l'assiette et le tube de carton sur le tout, mais il remarque que le tube de carton empêche de voir la timbale et il retire cette dernière, puis commence son histoire nécessaire à la présentation du tour. Un jour, la Fée des Fleurs ayant faim et rien à mettre sous ses dents de perles, pas même une feuille de rose alla emprunter un œuf au Grand Génie Cocorico. Le voici, pas le Génie, mais l'œuf. Elle prit un carton qu'elle façonna en rond comme celui-ci et n'ayant pas de casserole, le plaça sur une assiette comme nous venons de faire. Puis elle casse l'œuf, comme je fais, dans une timbale d'argent; l'ayant battu avec sa baguette magique, comme je fais maintenant, elle le versa dans sa casserole improvisée puis saisissant l'assiette par le bord, elle fit cuire le tout à la

lueur d'une étoile. N'ayant pas d'étoile sous la main, je fais cuire sur cette simple bougie. Mais, oh merveille, l'œuf de Cocorico avait disparu. (L'opérateur retire le tube qu'il montre vide en le tenant horizontalement et renverse l'assiette vide également. Il remet le tout en place et continue son histoire). Au lieu de cette nourriture trop grossière pour elle, la fée fait épanouir les fleurs, sa nourriture favorite. Voyez, les fleurs naissent et se suivent en quantité suffisante pour décorer et placer des guirlandes de fleurs partout. En effet, à ce moment, le prestidigitateur tire des quantités de fleurs attachées à un ruban de plusieurs mètres de long.

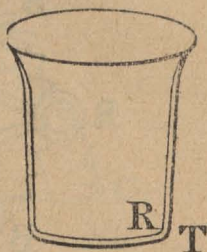
Voici l'explication : Le tube de carton mesure 0 m. 15 de diamètre et n'a aucune préparation. L'assiette non plus n'a pas subi de préparation. La timbale d'argent est formée de deux timbales qui s'emboîtent l'une dans l'autre. Lorsque l'opérateur met la timbale dans le tube au début du tour, puis se ravise, il laisse la timbale extérieure T et ne retire que la timbale intérieure R. Lorsqu'il a battu l'œuf dans cette timbale R, il verse le liquide dans le tube, mais a soin de le faire tomber dans la timbale T et tout en versant il fait



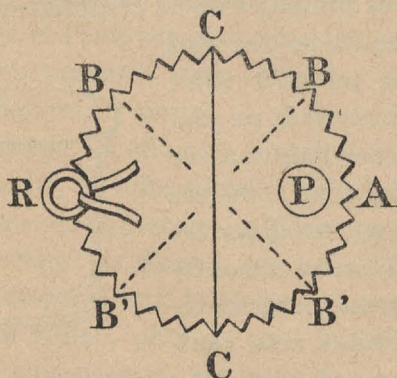
simplement un tour de main avec R qui s'emboîte en T et il enlève les deux ensemble. Lorsqu'il a montré l'assiette et le tube vides, il place ce dernier sur sa table et le retire aussitôt pour le remettre sur l'assiette, mais ce mouvement a suffi pour emboîter un autre tube d'un demi-centimètre moins haut et moins large et l'enlever en même temps. Pour faire ce mouvement le tube visible est saisi les doigts en dehors, le pouce en dedans, et lorsque l'emboîtage est effectué, le pouce serre les deux tubes. Or, le tube emboîté reçoit comme fond une grande lanterne vénitienne que 3 taquets empêchent de glisser, sur cette lanterne viennent s'empiler attachées les unes aux autres, par un ruban, plus de cent fleurs pliantes qui s'épanouissent automatiquement au fur et à mesure que le ruban les tire du tube. La lanterne est tirée en dernier. Elle est éclairée par une moitié d'allumette-bougie de gros calibre, dont l'inflammation se fait avec un crochet de fil de fer qui est porté au rouge dans la coulisse, et qui après l'inflammation sert à enlever la lanterne. On peut aussi, en enlevant la lanterne, frotter l'extrémité de l'allumette avec un petit papier de verre plié en deux, mais le crochet chauffé vaut mieux.

La confection des fleurs pliantes n'a jamais été indiquée. Mes lecteurs seront contents de la connaître. Ces fleurs sont aussi d'un excellent usage pour faire le tour classique du chapeau inépuisable.

Prenez du bon papier de soie et découpez dedans des rondelles de 14 centimètres de diamètre que vous dentelez ou laissez telles, à votre goût. Colorez avec un pinceau et de l'aniline de couleur le centre de ces rondelles sur un diamètre de 8 cent., ou la circonférence sur une largeur de 3 cent., Faites cela rapidement sans chercher la régularité, mais préparez par séries de 40 rondelles semblables. C'est le nombre qu'il faut pour une fleur. Après coloris, mettez vos rondelles l'une sur l'autre par 20 semblables et fixez-les par une épingle suivant CC. Alors avec un petit pinceau mettez très légèrement de la colle de farine en direction B et B' entre la 2^e rondelle et la 3^e, entre la 5^e et la 7^e. Laissez sécher et collez en direction A et R la rondelle 1 et la rondelle 2, la rondelle 3 et la rondelle 5. Lors-

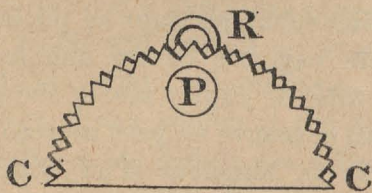


que vous avez ainsi préparé des séries de 20 feuilles, vous prenez deux séries et vous les collez l'une à l'autre par la surface C R C de chacune d'elles et en faisant cette jonction vous intercalez entre elles d'eux un petit anneau maintenu par un ruban. Sur la moitié



non collée C A C de chaque série, vous fixez avec du papier de soie et de la colle un petit morceau de plomb P, de la grandeur d'une pièce de 1 fr. à peu près et de moitié d'épaisseur. Si vous relevez alors A de chaque série sur R, vos fleurs seront à plat suivant la figure mais si vous mettez un ruban dans l'anneau et que vous la teniez en l'air les plombs s'abatteront et vous serez en possession d'une grosse

boule colorée tuyautée de 14 cent. de diamètre. La diversité de ces boules roses et blanches, bleues et jaunes, blanches et roses, vertes et blanches, etc., etc., fait un effet superbe à la sortie du tube de la cuisine des fées. Comme chaque fleur pliée représente une demi-circonférence, on les empile sur 2 rangs dans le faux tube, sur la lanterne vénitienne formant fond.



La Baguette Voyageuse

Le prestidigitateur se présente à ses spectateurs, puis prend sa baguette qu'il fait visiter. Il retourne à sa table, prend une feuille de papier de journal, puis après avoir fortement cogné sa baguette sur un meuble, il l'enroule dans le papier puis tord les deux extrémités. A ce moment, il fait le geste de s'emparer invisiblement de la baguette contenue dans le paquet et de la lancer en l'air, puis pour prouver qu'il a réussi il bouchonne le paquet,

comme une simple feuille de papier, le déchire en deux ou trois morceaux qu'il lance au loin derrière lui. La baguette a disparu; mais aussitôt, il met la main dans la poche de côté de son habit et en retire la baguette dont il se sert ensuite pour sa séance.

La baguette qui est visitée est un simple morceau de bois, mais lorsque l'opérateur retourne à sa table, il profite de ce qu'il a le dos tourné, pour échanger dans sa poche de côté la véritable baguette contre une fausse formée d'un tube de papier noir à chaque extrémité duquel se trouve un petit morceau de bois, à peine de la longueur d'un bouchon. Ces deux petits morceaux de bois suffisent en cognant la baguette de papier sur une table pour produire le son d'une baguette pleine. Lorsque le paquet est déchiré, le tube de papier formant la baguette est déchiré en même temps, et lorsque l'opérateur chiffonne les morceaux et les jette, les 2 petits morceaux de bois passent inaperçus.

La Montre brisée

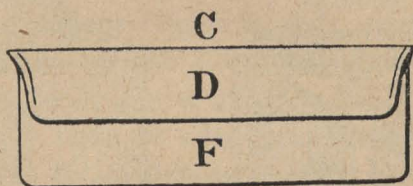
Encore un vieux tour rajeuni de façon à le rendre méconnaissable et à intriguer les spec-

tateurs. Autrefois le physicien, car l'expérience date de l'époque de la physique amusante, prenait un mortier et avec un pilon écrasait dans ce mortier une montre empruntée à un spectateur. Il réparait ensuite la montre instantanément. Les boîtes de physique amusante pour enfants ont vulgarisé ce truc et presque tout le monde sait que la montre empruntée passait à l'abri des coups de pilon dans une cavité qui existait au fond du mortier ou qu'elle était enlevée sans dommage par le pilon. Voici comment j'ai transformé ce vieux témoin des débuts des « Tours et Expériences ». J'emprunte une montre et j'annonce de suite que cet emprunt est fait avec l'intention d'aplatir la montre et de la rendre mince comme une feuille de papier, ce qui la rendra beaucoup plus commode et portable. Comme je n'ai pas de laminoir sous la main, je vais me servir de cette forte plaque de cristal, puis pour éviter la perte des fragments qui pourraient sauter et se perdre, je place ce cercle de carton. Quant au pilon, ce sera, si vous voulez bien, ce gros bâton de verre. Je dépose la montre sur la plaque de verre et je frappe... ah! le verre de la montre est de mauvaise qualité, il n'a pas voulu s'aplatir... et le

récit continue avec les péripéties de l'écrasement de la montre. Enfin je retire le carton et je verse les débris de la montre épars sur la plaque de cristal, sur une feuille de papier qui me sert à les faire glisser, sous les yeux même des spectateurs dans une petite boîte capitonnée. Je demande à la personne qui a prêté la montre si elle désire la conserver dans l'état où je viens de la mettre ou si elle la préfère dans son état primitif. La réponse n'est pas douteuse, aussi j'annonce que le simple passage de la boîte dans la flamme d'une bougie, suffira pour opérer la réparation. En effet, la boîte est ouverte après que cette anodine opération a été faite et la montre est retirée raccommodée de la boîte par le spectateur qui l'a prêtée.

Voici la marche de l'expérience. Sur la paroi intérieure du cercle de carton est fixé un petit crochet à montre et à ce crochet est pendu un vieux boîtier renfermant des rouages. Lorsque je montre le cercle de carton aux spectateurs, la fausse montre est cachée par les doigts qui tiennent ce cercle à l'intérieur et lorsque je place le cercle sur la plaque de cristal, je dépose la fausse montre sur cette plaque. Je fais alors le mouvement nécessaire

pour déposer la vraie montre sur la plaque, mais je l'accroche au petit crochet intérieur. Je puis donc sans danger écraser la fausse montre, éparpiller les rouages, briser des morceaux de verre. C'est en retirant le cercle de carton et en le montrant aux spectateurs sans affectation que je prends la vraie montre et la conserve en main. En prenant le papier sur



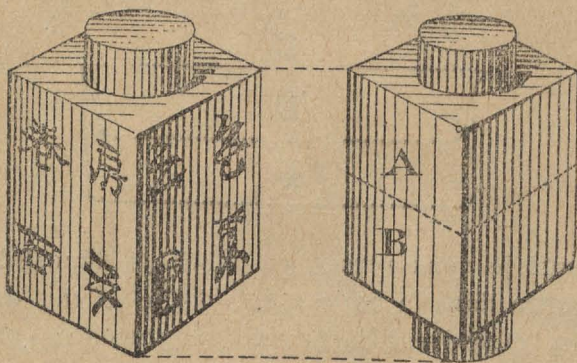
lequel je veux verser les débris je dépose la montre dans la boîte spéciale que je vais décrire et qui est là, ouverte, à portée de ma main, derrière un objet quelconque.

Cette boîte est formée de trois parties :
1° le fond F qui est là à portée de ma main ;
2° le double fond D que je place de la main gauche en prenant le fond et le couvercle C que je garde dans la main droite lorsque j'ai versé les débris qui tombent dans le double fond, je mets le couvercle qui entre en forçant un peu dans cette partie de l'appareil. En dé-

couvrant la boîte, le faux fond est enlevé avec les débris, et la montre intacte apparaît.

Le Journal brûlé

Joli petit tour facile. Le prestidigitateur cherche autour de lui un foulard qu'il ne

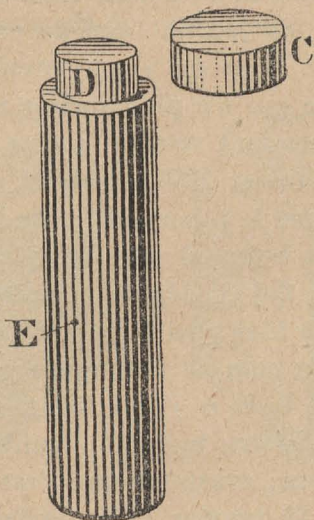


trouve pas. Tout à coup il aperçoit sur sa table un petit paquet; il dénoue la ficelle, retire le papier et en retire une boîte à thé. — « Puisque je ne trouve pas mon foulard, je vais improviser un tour avec cette boîte à thé », dit-il. Alors, il vide la boîte en versant le thé dans un bol ou une boîte de carton et prenant

le morceau de journal qui enveloppait la boîte, il se met en demeure de l'introduire dans la boîte à thé, mais trouvant que c'est un peu difficile, il cherche un moyen. — « C'est facile, dit-il, je vais le brûler et alors il entrera facilement, mais auparavant, veuillez examiner ce morceau de journal afin de voir s'il n'est pas préparé. C'est un vieux numéro de l'année dernière qui n'a plus aucune valeur, mais veuillez cependant retenir la date, et nous la dire — 12 janvier 1925 —. Merci, alors maintenant je brûle le papier et j'introduis les cendres dans la boîte où elles remplaceront parfaitement le thé (il dépose la boîte sur sa table), mais je n'ai plus le papier pour faire le paquet! Qu'à cela ne tienne, un coup de baguette sur la boîte et j'en retire très chiffonné, mais intact, notre journal. Veuillez, je vous prie, Monsieur, constater que c'est bien notre journal du 12 janvier 1925, parfaitement reconstitué.

Pour faire ce tour, vous pouvez vous-même construire la boîte à thé qui est truquée. Elle se présente sous l'aspect de la fig. ci-contre. Cette boîte peinte en noir avec des caractères dorés n'est qu'un tube carré, si j'ose employer ces deux mots ensemble, dans lequel coulisse

une véritable boîte à double tête A et B. La longueur de cette boîte est telle que le dessus de la boîte intérieure dépasse le haut du tube alors que le bas B, muni du couvercle



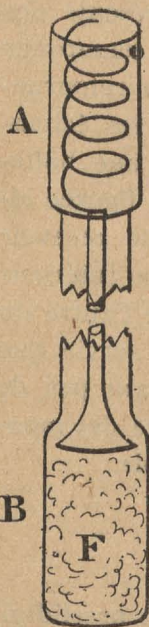
affleure le bas du tube. On comprend qu'il suffit de repousser la partie A pour faire saillir la partie B et de retourner le tout sur la table pour opérer un échange de ce que l'on a mis en A, des cendres dans l'exemple ci-dessus contre ce qui est en B, soit un frag-

ment de journal, exactement semblable à celui qui a été examiné. Afin d'éviter que les spectateurs ne constatent l'inversion de la boîte, le décor sur fond noir représente des lettres chinoises dont on ne peut remarquer ni le haut ni le bas. Cette boîte à retournement est tellement pratique pour les échanges d'objets qu'on a établi aussi une boîte-tube sur le même principe. Elle est figurée ci-contre, mais comme elle ne peut recevoir qu'un couvercle C alors que le tube intérieur D est dehors soit d'un côté, soit de l'autre du tube extérieur E, il ne faut s'en servir que pour recevoir des objets ne risquant pas de glisser lorsque l'on retourne la boîte des mouchoirs ou des foulards par exemple.

Création d'un foulard

Dans beaucoup d'expériences, le prestidigitateur a besoin, soit de créer, soit de retrouver un foulard semblable à un autre qu'il vient de faire disparaître. Bien des procédés ont été inventés, mais voici un des plus employés. L'opérateur muni de sa baguette se sert de cet instrument pour montrer, par exemple, qu'un cornet de papier qu'il vient de fabriquer de-

vant les spectateurs est vide, qu'une boîte est bien vide également, qu'un chapeau emprunté ne contient rien et en plongeant sa baguette



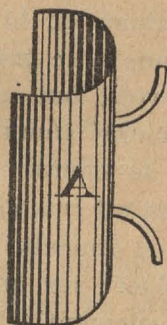
dans l'objet en question, il y dépose le foulard nécessaire.

L'examen de la figure indiquera le maniement ainsi que la construction de la baguette. Noire comme d'usage elle est ornée à chaque extrémité d'un embout métallique A et B. Le foulard F est logé dans l'embout B. L'embout A muni d'une tige P terminée par une plaque R est tenu en place par un ressort, mais si le prestidigitateur appuie sur A alors que B est plongé dans le sac, la boîte ou le chapeau, le foulard quitte son logement mystérieux où il est pressé et vient s'étaler dans le récipient, grâce à l'élasticité de la soie.

Encore les Baguettes magiques

La création d'un foulard au moyen de la baguette creuse que je viens de citer, est un des

multiples emplois de l'innocente baguette, assez peu soupçonnée par les spectateurs. Je vais citer quelques truquages de baguette qu'il est bon de connaître. Il existe d'abord une baguette munie de petits crochets fins comme des pointes d'aiguilles qui prennent dans les étoffes ou dans la chair du prestidigitateur, ce qui permet de l'immobiliser à volonté contre toutes les lois de l'équilibre. On fait aussi tenir une baguette dans la main ouverte verticalement au moyen du petit appareil A. La baguette ayant été visitée, le prestidigitateur en retournant à sa place, l'engage dans le ressort. Grâce aux deux petites tiges soudées sur le ressort et qui entrent entre les doigts de l'opérateur, la baguette semble suspendue sans support apparent. On peut la faire glisser le long du ressort qui reste immobile et elle semble en effet adhérer et se déplacer contre la main.



On fait des baguettes creuses dites à la pièce, ou à la carte dans lesquelles une carte roulée collée sur caoutchouc ou une pièce pliante

est cachée. Lorsque l'opérateur veut faire apparaître la carte ou la pièce, il pousse un bouton le long de la baguette et aussitôt la carte ou la pièce sont poussés hors de leur cachette et se développent en sortant. La pièce de monnaie ou son imitation, est coupée en trois parties. Une gorge a été pratiquée tout autour de la pièce et un élastique passant dans cette gorge maintient les trois morceaux serrés, tout en leur permettant de se replier à volonté comme un paravent.

Je citerai encore la baguette à l'omelette qui est remplie d'œuf battu et qui sert à faire une omelette instantanée dans une poêle vide placée sur une lampe à alcool. Je nommerai également toutes les baguettes creuses contenant des produits permettant de transformer de l'eau en vin, en encre, en bière, en lait. N'oublions pas la baguette à détonation destinée à détourner l'attention et la baguette qu'on escamote, dont j'ai parlé dans ce chapitre.

CHAPITRE VII

L'ILLUSIONISME DANS LES MUSIC-HALLS OU SUR LES SCÈNES DE THÉÂTRE

Sur une grande scène, assez loin du public, ne pouvant que difficilement entrer en communication avec lui, le prestidigitateur doit donc délaissier son programme de prestidigitation qui vit du discours, de la conversation directe avec les spectateurs. Il adopte alors un programme de tours bien visuels, sans grandes explications, même sans explications du tout : il présente des illusions. Dans l'art de la prestidigitation, il devient véritablement l'illusionniste.

Une des plus anciennes expériences d'illusion présentée sur la scène et peut-être une des meilleures c'est la Magie Noire.

La Magie Noire

Le rideau se lève. La scène est *absolument* noire. Tout à coup du néant, au milieu de cette scène vide, sans limites, surgit tout à coup un personnage vivant. D'où vient-il, d'où sort-il? Impossible de le deviner. Souvent il ne dit rien. Quelquefois il parle et alors il explique aux spectateurs qu'ayant toujours fait jusqu'ici de la magie blanche en habit noir, il veut changer et qu'il va faire de la magie noire en habit blanc. Un spectacle hallucinant alors se déroule. Des tables, des chaises sont brusquement créées dans le vide, un squelette est évoqué qui jongle avec sa tête, perd ses membres, les retrouve, des boules énormes apparaissent, disparaissent sans cause apparente; un animal fantastique, véritable apparition de rêve, phosphorescent, tantôt rosé, tantôt verdâtre surgit tout à coup : il va dévorer le prestidigitateur, mais dompté, assagi par ce dernier, il disparaît comme il est venu. Enfin le prestidigitateur lui-même prenant un grand voile blanc s'en enveloppe. On voit le voile l'entourer à droite, puis à gauche, bien dessiner sa forme, comme ferait un linceul

qui l'envelopperait, puis tout à coup, le voile tombe à terre, il n'y a plus rien et *au même moment* le prestidigitateur pousse un cri, donne un coup de tam tam, ou tire un coup de pistolet, *derrière* les spectateurs stupéfaits!

Ce tour, à mon avis un des plus jolis qui aient été créés, est des plus simples. Sans entrer dans des détails inutiles, voici, en principe, son explication. Toute la scène est tendue d'étoffe noire, même le plancher et tout le tour de cette scène, rampe et côtés, est muni de lumières. Sans être assez fortes pour aveugler le spectateur, ces lumières lui interdisent absolument de voir sur la scène, sauf les objets blancs. Au moment où le rideau se lève, le prestidigitateur, en costume blanc, tient devant lui, en s'enveloppant soigneusement les mains dedans, un grand voile noir qu'il laisse simplement tomber pour apparaître. Derrière lui circulent des aides vêtus de noir avec des gants et des cagoules noires. Ils présentent derrière des voiles noirs les objets qui doivent apparaître et passent des écrans devant ceux qui doivent disparaître. Ce sont eux qui démontent le squelette qu'ils ont démasqué, qui promènent sur la scène les membres épars et les font rejoindre le tronc. Na-

tuellement tous les objets blancs qui doivent être maniés sont munis de tiges ou poignées noires et les aides doivent éviter de laisser voir leurs mains. Enfin l'escamotage de l'opérateur est très simple, mais n'en est que plus curieux. Il prend un voile blanc qu'il tire de sa main éfendue. Cette main est appuyée sur un paravent noir, derrière lequel est le voile qui doit passer dans un anneau pour qu'il ne soit pas plus large que la main. Le voile étant créé il l'étend devant lui. A ce moment un des aides s'est glissé derrière le voile et prend la place du prestidigitateur. Comme le voile est en partie devant le paravent noir dont je viens de parler, le prestidigitateur n'a plus qu'à passer derrière, gagner la coulisse et un chemin détourné pour qu'il puisse apparaître derrière les spectateurs au moment, soigneusement minuté, où l'aide invisible laisse tomber le voile blanc.

Cette illusion est parfaite, très facilement réalisable. Je l'ai souvent présentée dans des salons, très près des spectateurs, qui souvent connaissaient le truc et elle les a toujours émerveillés.

Le décapité parlant

Parmi les grands trucs qu'on peut classer parmi les trucs de music-halls, bien qu'il gagne à être présenté dans un petit local, je ci-



terai le décapité parlant. La scène représente un caveau sombre, sale, jonché de paille, éclairé par une mauvaise lanterne fumeuse. Dans un coin une énorme hache; au milieu de la scène une table, vide, sans aucune cachette possible, car on voit le mur et la paille

entre les pieds. Sur cette table est un plat sanglant et dans ce plat est une tête humaine qui semble dormir, mais qui peu à peu se réveille, parle, répond aux questions que les spectateurs lui posent. Lorsque ce truc a été présenté pour la première fois à Paris, au milieu du siècle dernier, il a eu un succès énorme. Les spectateurs étaient obligés de descendre dans une cave, et c'est au travers d'un grillage qu'ils apercevaient le spectacle lugubre que je viens de décrire et cette mise en scène augmentait l'illusion en frappant l'imagination. Depuis, j'ai vu le truc présenté sur des scènes et telle est sa perfection qu'il avait quand même du succès, bien que dépouillé de sa présentation accessoire. Le truc est simple : La table porte entre ses pieds deux glaces étamées qui reflètent les côtés de la scène ainsi que la paille du sol. Le spectateur croit bien voir sous la table, alors qu'il ne voit que les 2 glaces cachant le corps du décapité. Celui-ci à genoux ou tranquillement assis passe sa tête dans une ouverture pratiquée dans la table et dans le plat.

Par sa simplicité et par le résultat qu'il produit, ce truc, à mon avis, n'a jamais été surpassé.

Les décapitations et lévitations

Je ne m'attarderai pas longtemps sur ces trucs dont on a usé et abusé au point qu'ils n'étonnent et n'amuse plus les spectateurs qui, en grande partie les connaissent ou les devinent.

Dans les décapitations, le truc, presque toujours le même, consiste pour le décapité à introduire sa tête au coup de hache ou de sabre dans une trappe préparée ad hoc dans le billot devant lequel il s'agenouille ou dans la table sur laquelle il est couché. Pendant ce temps le prestidigitateur promu au grade de bourreau aide un autre personnage à montrer sa tête à l'endroit où semble avoir été déposée celle de la victime. A mon avis, ce tour répugnant a fait son temps et n'est plus de mise que dans les foires et pour des publics arriérés.

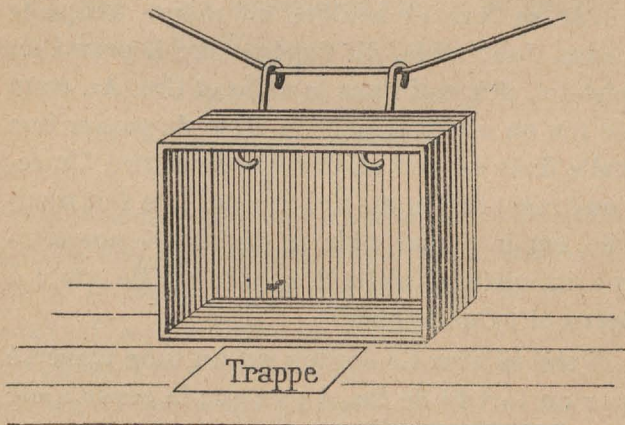
Les lévitations plus gracieuses sont le résultat d'un mécanisme bien compris. En principe et avec plus ou moins de mise en scène, l'opérateur semble endormir son sujet. Celui-ci enfin en catalepsie est couché sur une planche, raide comme cette planche elle-même, et sous l'influence des mains magnétisantes du pres-

tidigitateur, il quitte la planche et s'élève en l'air. Un cerceau passé tout autour montre bien, comme nous savons prouver en prestidigitation, que le corps flotte bien dans l'air. Peu à peu il s'abaisse, rejoint la planche et enfin réveillé, vient modestement saluer le public. La base du truc, toujours le même, est une barre d'acier qui, venant du fond de la scène, vient se ficher dans une armature que le sujet porte dans son costume, cette barre, actionnée par un treuil derrière le décor, enlève ou abaisse à volonté le corps étendu. Quant au cerceau qui passe et repasse autour du corps flottant il n'est pas truqué, mais la barre d'acier avant d'arriver au corps est repliée, coudée en S jusqu'aux points extrêmes de ce corps. Le cerceau s'engageant dans les plis de l'S, semble bien entourer le corps sans rencontrer d'obstacle, d'abord autour des pieds, puis ensuite de la tête.

Le cadre mystérieux

Jolie expérience de Music-Hall souvent copiée, avec quelques modifications, mais reposant toujours sur le même principe : On apporte à l'avant-scène un grand cadre de

1 m. 50 de côté que l'on fait visiter en le tournant de tous côtés, faisant observer qu'il se compose tout simplement de 4 planches, très légères, de 0 m. 20 de largeur, qu'une de ses faces est recouverte d'un simple papier d'em-



ballage et que deux crochets ont été fixés à l'une de ces planches. Ils serviront à suspendre le cadre à une corde de coton qui traverse la scène. L'opérateur descend la corde à portée de sa main, la chiffonne pour montrer sa souplesse et explique qu'elle est tenue en l'air par 2 poids légers dans la coulisse. En effet, sans lâcher la corde, il va à la coulisse et prend à

la main le bout de la corde terminé par un poids de 5 kilos environ. Il lâche le poids et la corde remonte. La même manœuvre est faite de l'autre côté de la scène. Il redescend encore une fois la corde, la fait passer dans les deux crochets et alors les contre-poids agissant, la corde se lève et soulève en même temps le cadre. Jolie cible, dit l'opérateur; il prend un pistolet, descend dans la salle et tire. Au coup de feu on aperçoit dans la cible de papier une balle fixée un peu au-dessous du centre. Un second coup de feu est tiré et celui-la a fait mouche, car le papier cible se déchire et une femme en costume brillant apparaît. Elle saute à terre et salue le public.

Voici le truc. Le cordon est un tube traversé par un fort fil de lin. Après que la corde a été montrée souple, montée et descendue, on tire dans la coulisse le fil de lin qui attire après lui un fil d'acier. La corde est alors descendue une dernière fois, mais à ce moment une trappe s'ouvre dans le plancher, la femme a en mains 2 anneaux qu'elle accroche en haut du cadre à 2 crochets d'attente, elle pose les pieds sur la planche du bas du cadre et elle est enlevée avec lui. C'est elle qui fait apparaître la première balle dans le papier et qui au moment du se-

cond coup de feu déchire la cible. Elle n'a plus qu'à sauter à terre. Il est bien entendu que les 2 contrepoids montrés comme soulevant la corde n'ont qu'un rôle figuratif et c'est par un treuil que le fil d'acier passé dans la corde creuse est tendu et maintenu.

Ce truc a été souvent employé au théâtre sous différentes formes.

La Femme escamotée

Ce truc célèbre inventé par Bualtier de Kolta a eu à son apparition un énorme succès et si on ne le présente plus actuellement, on se sert souvent des différentes combinaisons qui le composent et c'est pour cela que je le cite au milieu de centaines d'autres.

L'opérateur s'avance à l'avant-scène tenant une chaise à la main. Il place cette chaise à gauche de la scène, assez près de la coulisse. Il va alors chercher une dame en toilette de soirée, robe à traîne, etc., et la fait asseoir sur la chaise, puis, pour bien l'isoler, il prend un journal, prie la dame de se lever, place le journal étendu sous la chaise, puis il la fait rasseoir. Il prend alors un grand morceau de soie qu'on

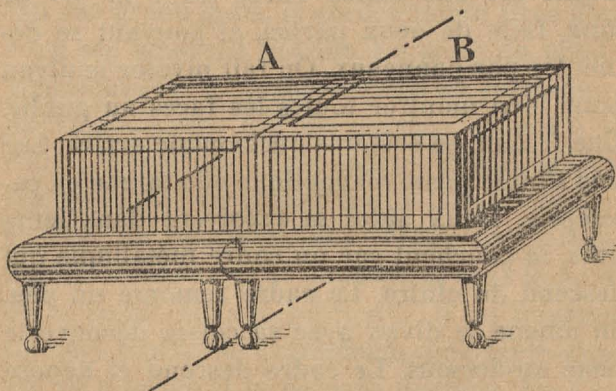
lui passe de la coulisse, il l'étale pour bien envelopper la dame, puis, tout à coup, se plaçant de côté, il fait un geste large... oh! surprise! le grand voile de soie a disparu, la dame aussi, il ne reste là que le journal et la chaise. La chose peu explicable quand on ignore le truc semble simple lorsque l'on connaît le moyen : Le voile d'abord est attaché à une cordelette tenue dans la coulisse et lorsque l'opérateur fait son grand geste, la cordelette est tirée d'un coup sec amenant le voile. Le geste du prestidigitateur et la surprise font que les spectateurs ne s'aperçoivent pas du passage. Quant à la dame, lorsqu'elle s'est assise définitivement elle a enlevé un taquet qui a laissé basculer le siège de la chaise, une trappe exactement repérée s'est enfoncée doucement sous le poids de la dame. Mais le journal?... il est imprimé sur une feuille de caoutchouc, une fente s'ouvre au passage et se referme derrière. En s'asseyant, la dame avait soin de tortiller sa robe longue et de la tenir serrée entre ses jambes. Pour qu'elle puisse glisser et laisser sa forme sous le voile, une armature de fil de fer accrochée au dos de la chaise par un ressort est amenée sur sa tête. Une autre donne la forme des genoux. Quand la dame s'est laissée glisser,

le fond de la chaise, sollicité par un ressort, reprend sa place et lorsque le voile est arraché, les armatures également à ressort reprennent leur place.

La Femme sciée en deux

On roule sur la scène un grand divan sur lequel est une caisse vitrée de 1 m. 50 de long, faite de deux parties et pouvant se démonter par panneaux. On fait pivoter le divan pour bien montrer toutes les faces au public. Une femme en costume quelconque arrive. Sur une simple passe magnétique elle tombe en catalepsie. Deux aides la reçoivent dans leurs bras, la couchent sur un cadre métallique qui descend du cintre. Le cadre remonte un peu, on amène le divan avec sa caisse découverte juste au-dessous. Le cadre descend et dépose la femme dans la caisse qui est alors refermée. L'opérateur fait venir deux témoins qui tiennent l'un la tête de la femme, l'autre les pieds que l'on vient de fixer avec des glissières cadenassées. On fait encore tourner une fois tout l'appareil. Puis l'opérateur apporte une énorme scie de scieur de long. Des voiles sont placés sur les deux parties A et B de la caisse.

L'opérateur et son aide engagent alors la scie entre les 2 parties de la caisse et la font descendre en sciant jusque sur le plancher, séparant complètement en 2 parties la caisse et le divan suivant la ligne pointillée. Pendant cette opération, les spectateurs n'ont pas discontinué de tenir l'un la tête, l'autre les pieds du sujet qui est donc bien coupé en deux. On écarte un



peu les deux parties A et B après avoir mis une glissière en A et une en B, on rapproche, on fait encore pivoter l'appareil reconstitué. Les voiles sont retirés et la femme est aperçue toujours couchée dans la caisse de verre, sa tête et ses pieds dépassant par les ouvertures cadenassées. Le secret est celui-ci : il y a deux fem-

mes acrobates dans l'appareil, celle que l'on voit et une autre cachée dans la partie A du divan. La femme visible est couchée. Les spectateurs lui tiennent la tête et pieds; ils lâchent une seconde pendant la révolution que l'on fait effectuer à tout l'appareil. Cela suffit pour que la femme couchée puisse retirer ses pieds du panneau cadénassé (l'ouverture est à ressort) et se placer en chien de fusil dans sa boîte B. La deuxième femme couchée dans le divan A et qui a eu le temps de se préparer passe ses pieds au même moment, à la place de ceux qui viennent de disparaître et le spectateur qui tenait les premiers ne peut s'apercevoir de l'échange. La remise en état se fait par l'opération inverse.

La Cabine téléphonique

On apporte sur la scène une plate-forme formée d'un simple plancher monté sur quatre pieds, puis quatre panneaux que l'on tourne et retourne de tous côtés. Ces panneaux sont placés sur le plancher, mais accrochés les uns aux autres. Celui du milieu, face au public, est muni d'une porte. Un spectateur qui, dès le début de la présentation, a été prié de venir contrô-

ler sur la scène est invité à entrer dans la cabine dont l'entrée lui est facilitée par une marche que l'on place devant. Un simple entonnoir est accroché au panneau du fond et le spectateur est invité à parler dans ce téléphone primitif. Il parle et à son grand étonnement il reçoit une réponse. Il est invité à descendre et à faire le tour de la cabine pour constater qu'il n'y a naturellement personne. Lorsqu'il a vérifié, on l'invite à téléphoner de nouveau s'il le désire et pour cela la porte lui est rouverte. Qu'il téléphone ou non, la porte est de nouveau refermée, immédiatement rouverte, mais alors le public aperçoit dans la cabine une jeune femme arrivée mystérieusement. Comment a-t-elle pu parvenir là sans être vue? Le plancher, les deux panneaux de côté et celui de devant dans lequel est la porte sont sans préparation. Celui du fond est muni d'une porte invisible, ouvrant dans les deux sens sur pivot central. On apporte tous les panneaux qui sont montrés sur toutes les faces, puis fixés sur la plate-forme, mais celui d'arrière a été déposé un instant le long d'une coulisse et la femme a profité de cet instant pour placer ses pieds sur une moulure peu visible et s'accrocher à deux poignées qui étaient rabattues dans l'épaisseur

du bois. Les deux servants enlèvent alors le panneau sans plus d'effort apparent que les autres et le mettent en place. La femme prend pied alors sur la plate-forme, répond dans l'entonnoir quand le spectateur téléphone. Lorsque ce dernier fait le tour de la cabine, la femme est entrée et n'est pas visible, puisque la porte est fermée; elle ressort immédiatement pour qu'on aperçoive la cabine vide, puis rentre en entendant la porte se refermer afin d'être là lorsqu'on ouvrira à nouveau.

Ce truc qui a le mérite de la simplicité est très souvent employé pour réaliser les apparitions qui ont lieu dans un appareil construit devant les spectateurs.

Emploi des glaces

On emploie de moins en moins les trucs à glaces, d'un transport difficile et d'une installation méticuleuse s'il s'agit d'obtenir des effets avec de grandes glaces. Dans cette catégorie il faut citer d'abord l'ancêtre des trucs de ce genre, les *Spectres vivants et impalpables*. Une énorme glace sans tain, inclinée convenablement, reflétait les personnages placés, soit

sous la scène, soit dans la coulisse et les faisait apparaître à côté des acteurs vivants, qui par un repérage bien fait pouvaient sembler les transpercer d'une épée, passer au travers.

Le cabaret du *Néant* présente une complication de ce truc des spectres dont l'explication nous conduirait trop loin, mais qui est toujours l'emploi d'une glace sans tain qui reproduit les objets violemment éclairés se trouvant dans le champ de réflexion.

La *Métempsychose* a eu aussi un grand succès. Le spectateur se trouvait en face d'une sorte de renforcement violemment éclairé, dans lequel était une statue de plâtre. Tout à coup cette statue se transformait en une femme vivante, mais insensiblement, les spectateurs voyant bien la transformation s'accomplir sous leurs yeux; puis au bout d'un instant la personne vivante qui avait quitté le renforcement mystérieux pour venir converser avec le public retournait à sa place primitive et là, peu à peu, elle semblait disparaître et elle se changeait en un affreux squelette gesticulant et dansant. A son tour le squelette devenait un arbuste chargé de fleurs. Le truc est toujours le même : la glace sans tain, mais ici elle est mobile et peut être rentrée dans la

coulisse. La statue de plâtre est sur le côté de la glace. Très éclairée, par un projecteur, elle est reflétée par cette glace et aperçue comme réellement existante par les spectateurs. A un moment donné par un système d'éclairage appelée fondant, la lumière envoyée sur la statue diminue progressivement, mais un éclairage de même intensité frappe la femme vivante qui était derrière la glace à un endroit exactement repéré pour qu'elle se confonde avec l'image de la statue. Au fur et à mesure que la lumière diminue sur la statue et augmente sur la femme vivante, la statue disparaît et s'éteint, alors que la femme s'éclaire, naît et remplace le plâtre. A ce moment la glace sans tain est retirée dans la coulisse et la femme peut sortir. Lorsqu'elle est retournée à sa place, la glace revient à sa première situation et l'effet de fondant se fait entre la femme vivante derrière la glace et un squelette qui a été installé en côté à la place de la statue. Les transformations peuvent ainsi s'opérer à l'infini.

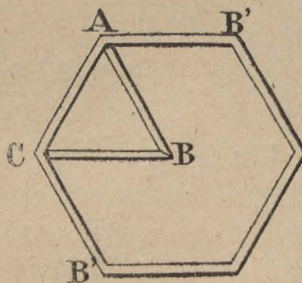
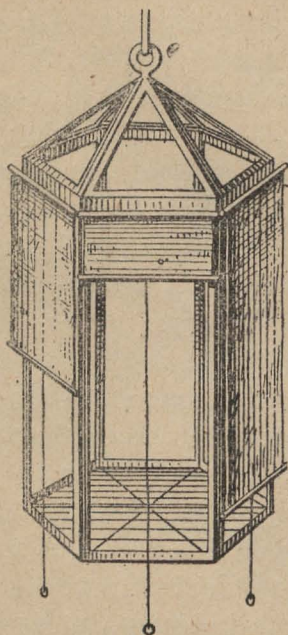
Un joli truc avec glace est celui qui a été présenté sous différents noms : Amphytrite, Reine des Mers, etc. Le spectateur voyait un décor représentant le fond de la mer. Tout à

coup, une femme semblait venir en nageant, puis arrivée au milieu de la scène, elle se tournait en tous sens, la tête en bas, en haut, vue de face, de dos, de côté, le tout sans support apparent. C'était le reflet d'une femme couchée sur une plate-forme tournante recouverte de velours noir. La femme couchée se tournait et se retournait alors que la plate-forme pivotant lentement la plaçait en face de la glace dans toutes les situations possibles.

On n'en finirait pas de citer toutes les combinaisons de glaces qui ont été inventées. Toutes sont à peu près basées sur le même principe de l'emploi de la glace sans tain, mais on a aussi employé la glace étamée sur les grandes scènes. Voici un exemple de cet emploi dans lequel on retrouvera les 2 glaces du Décapité parlant, mais alors que le truc du décapité gagne à être présenté dans un petit local, celui de la Fée du Cristal, demande un grand espace et se trouve à sa place, au milieu de la grande scène d'un music-hall.

Lorsque le rideau se lève, la scène est vide. Tout à coup descend du cintre, mais reste à 1 m. 50 du sol, une sorte de guérite entourée de rideaux de satin rouge. Le prestidigitateur au moyen de cordons tire ces rideaux qui sont

montés sur des tringles et qui laissent bien voir la construction de l'appareil formé d'une légère armature de métal nickelé garnie en entier par des glaces sans tain. La guérite est entièrement vide, ainsi que les spectateurs peuvent le constater; au bout d'un instant le prestidigitateur referme les rideaux, puis les ouvre et l'on aperçoit dans la guérite de cristal la Fée, qui dans un somptueux costume, remplit entièrement l'espace tout à l'heure absolument vide. La guérite est baissée au niveau du sol. Un des panneaux de cristal formant porte s'ouvre pour laisser passage à la Fée qui consent à descendre sur la scène pour



se laisser admirer, puis remonte dans son logis transparent. La guérite est remontée en l'air, les rideaux, fermés puis ouverts : la Fée a disparu et la grande cage de cristal est vide. Le truc est simple : deux panneaux AB et CB en glace étamée et montés sur charnières dans le bâti de la guérite se joignent en B, formant une cachette. Ces glaces reflètent les montants, les rideaux tirés ou non et tout cela forme un ensemble dont il n'est guère possible de vérifier de visu la réalité dans le miroitement des glaces du métal nickelé et des projecteurs. Lorsque la Fée doit apparaître, les panneaux de glace sont repliés par elle en AB' et CB' où ils sont voilés par des rideaux rouges, qui, aux yeux du public sont ceux qui entourent extérieurement la guérite. Ces rideaux sont au dos des glaces AB et CB lorsque les glaces forment cachette.

Les Toiles métalliques

Les toiles métalliques à très fin réseau ont permis de présenter des trucs très curieux ayant une certaine analogie avec la métépsychose dont j'ai parlé plus haut. La première

fois que ce procédé a été employé c'est dans la célèbre pièce du Juif Polonais d'Erkman Chatrian, créée par Tallien à l'Odéon et reprise par lui au théâtre Cluny dont il devint Directeur. Tallien, disons-le en passant, a fait dans le rôle de Mathis une création extraordinaire. La pièce a été souvent jouée sous différentes formes à la Comédie-Française, à l'Ambigu, à l'Opéra-Comique. Aucun artiste ne m'a fait oublier Tallien et sa puissante réalisation. Mais revenons au truc. Mathis, assassin du Juif, se couche après avoir bu un peu plus que de coutume. Le décor représente la chambre à coucher. Peu à peu le décor s'éteint, disparaît et il est remplacé par le rêve de Mathis. Celui-ci se trouve devant le tribunal où il reproduit toute la scène du crime.

Le décor de la chambre à coucher est peint en trompe-l'œil sur une toile métallique fine. Eclairé seulement par-devant rien de ce qui se passe derrière n'est visible, mais si à un moment donné on éteint les foyers lumineux devant ce décor, allumant au contraire derrière, la toile métallique peinte disparaît complètement et l'on aperçoit derrière ce qui se passe comme s'il n'y avait pas de toile.

Mystérieux escamotage d'une personne

Un fort joli truc présenté dans les cirques est le suivant. Les palefreniers apportent des tréteaux sur lesquels ils construisent avec des panneaux peints une jolie maisonnette à laquelle on accède par un perron fleuri. Lorsque la construction est faite arrive une jolie marquise, avec perruque poudrée, large robe à paniers qui, après avoir fait le tour de la maison en prend possession. Elle ouvre les fenêtres (il y en a une sur chaque face), se penche, salue les spectateurs et referme chaque ouverture. Les domestiques affairés lui apportent des cartons à chapeau, une cage d'oiseaux, des bouteilles et tout ce qu'il faut pour un goûter. Ils remportent les assiettes vides, les plateaux, etc. Tout à coup arrive un brillant seigneur qui se fait annoncer. Le domestique qui s'est chargé de cette commission, sort épouvanté : « Madame la Marquise a disparu. » On cherche, on ne trouve rien, enfin de guerre lasse, on démolit la maison et la Marquise est introuvable. Après ses apparitions aux fenêtres, elle se déshabille rapidement et chaque domestique en allant et venant en em-

porte une partie; la marquise, elle-même habillée en domestique, sort avec les autres et sa disparition passe inaperçue.

Les Cages du Mystère

Ce truc vient d'Amérique où il était présenté sous le nom de *Escape from sing sing*. Il est sensationnel parce qu'on ne peut y découvrir aucun effet de glace et c'est pour cela que je le décris ici parmi tant d'autres que j'aurais pu choisir.

Sur la scène tendue d'étoffe foncée, se trouvent deux grandes caisses à claire-voie assez semblables à des caisses d'emballage. Elles sont peintes en blanc et chacune d'elles est munie d'une porte à deux battants. Ces portes et les 2 côtés sont munis de stores se baissant et se relevant au moyen de ressorts. Ces caisses ou cages qui sont assez grandes (2 m. 40 de haut sur 1 m. 30 de largeur et autant de profondeur) ont été montées sur des pieds à boules roulantes, assez hauts pour que l'on puisse voir dessous. On commence par ouvrir les portes des deux cages devant le public et comme ces cages sont à claire-voie, il est certain qu'elles sont vides et qu'il est impos-

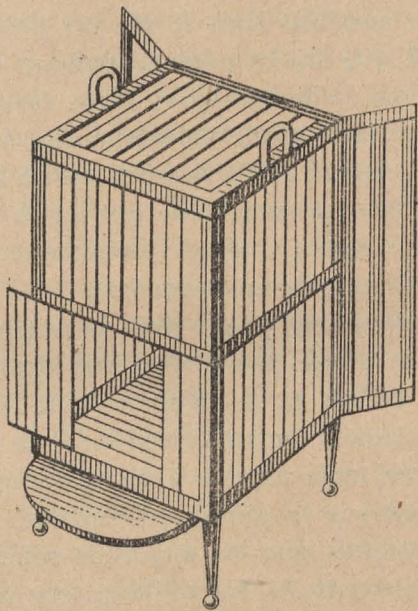
sible de s'y cacher. De plus, l'opérateur passe derrière chacune d'elles, tourne autour et on le voit parfaitement entre les claires-voies. Il y a donc impossibilité de dissimuler un truc quelconque comme dans une caisse pleine par exemple. Comme on pourrait croire que, malgré la hauteur des pieds, il y a une communication entre le plancher et le fond des cages, le prestidigitateur passe une canne pour bien montrer qu'il n'existe aucun truquage ni effet de glace. Toutes ces garanties étant données, il baisse les stores, ferme les portes et les rouvrant aussitôt, découvre dans l'une d'elles une fée quelconque en superbe costume. Il la présente au public, la fait réintégrer sa cage, ferme la porte et la rouvre aussitôt. La Fée a disparu, mais à sa place se trouve un solennel magicien à grande barbe, mais au même moment la porte de la deuxième cage s'ouvre et la Fée en sort. L'opérateur va vers elle pour lui demander des explications; alors elle saute en bas de la cage et se sauve. Le prestidigitateur la poursuit, le magicien court après le prestidigitateur et tous trois tournent ainsi autour des cages; le public, au travers des barreaux les voit passer et repasser. Enfin la Fée rentre d'elle-même dans sa

cage et la cage est soulevée du sol, grâce à 4 cordes fixées aux coins. Il y a donc absolue sûreté pour les spectateurs de ne pas être le jouet d'une illusion. Le prestidigitateur invite alors le magicien à retourner dans sa cage, ce qu'il fait aussitôt. Mais il n'y est pas plutôt renfermé que la 1^{re} cage suspendue s'ouvre d'elle-même : elle est vide ! Alors la seconde cage est ouverte par l'opérateur : le magicien a disparu, mais c'est la Fée qui, tout à l'heure, occupait la cage suspendue qui est là malgré l'ajour des cages, malgré l'éloignement, malgré toutes les précautions prises.

Je ne reprendrai pas le récit de ce truc pour l'expliquer phase par phase, une explication générale suffira pour qu'en relisant les péripiéties, le lecteur puisse comprendre la manière d'opérer, mais auparavant je dirai que l'effet produit sur le public est énorme, à condition toutefois que les appareils soient parfaitement construits. Le meilleur truc manque de réussite si le moindre défaut de fabrication fait soupçonner aux spectateurs une préparation quelconque et les met sur la voie du moyen employé.

Les cages sont à claire-voie, mais l'espace entre chaque planche est égal à la largeur de

la planche. Cet espace peut donc être bouché par une planche peinte, de la couleur du fond de la scène et coulissée derrière la planche visible. Lorsque les planches, couleur du fond,



sont cachées derrière les planches blanches de la cage, la claire-voie existe pour les spectateurs, mais lorsqu'elles sont coulissées entre les autres, les cages sont closes et le public croit toujours voir le fond de la scène. De

plus une petite plate-forme est fixée derrière chaque cage au-dessous d'une petite porte que l'on voit sur le dessin. Au commencement de la présentation, les cages sont vides et à jour, mais lorsque l'opérateur tire les rideaux et ferme les portes, il coulisse les planches couleur du fond. A ce moment, les personnages passent au travers d'une ouverture cachée dans le fond de la scène et se placent chacun sur la plate-forme de leur cage respective. Ce passage est inaperçu, car il a lieu au-dessus du niveau du plancher des cages. Le reste des opérations s'explique facilement par le jeu des planches à coulisse qui masquent ou démasquent le fond suivant les besoins. Il faut savoir aussi qu'une deuxième Fée, de même taille et de même costume que la première, vient se présenter au public dans la deuxième cage alors que la première fée est toujours réfugiée sur la plate-forme d'arrière de la première cage suspendue.

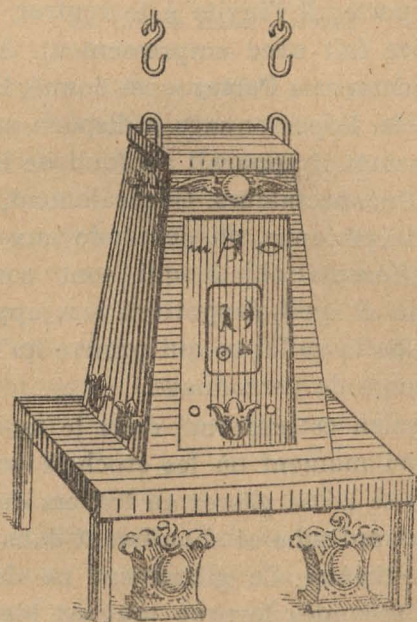
Le Mystère de Memphis

J'indique ce truc parce qu'il y est fait usage d'un moyen assez intéressant que je n'ai pas signalé jusqu'à présent et qui est souvent em-

ployé. Pour être exact et complet, je dirai que ce truc a été présenté sous différents noms, Le Secret de l'Athénien, le Tombeau assyrien, etc.

Sur la scène se trouve une petite estrade élevée de 30 à 40 centimètres et sur l'estrade on aperçoit une sorte de mausolée de décoration égyptienne avec personnages, hiéroglyphes, etc. Entre un personnage également costumé à l'égyptienne, avec la coiffure des sphinx, etc. Il se dirige vers le Mausolée, ouvre la porte, car il y a une porte et se place dans le monument qui est juste assez grand pour le contenir. Le prestidigitateur referme la porte et annonce qu'il va reproduire un des mystère des temples de l'ancienne Egypte : il va faire disparaître le personnage ! Seulement, pour cela, il veut d'abord donner à ses spectateurs toutes garanties de la sincérité de son expérience. On lui apporte deux lanternes qui lui servent à éclairer le dessous du plancher et qu'il place sous ce plancher, après avoir passé une baguette en tous sens par surplus de précaution. Les spectateurs sont donc certains qu'il n'y a pas d'effet de glace. De plus, il se propose de suspendre le monument au moyen de deux anneaux qui sont fixés sur le dessus et de deux

crochets qui viennent du cintre. Pour atteindre les crochets, il place derrière l'estrade un petit escabeau de trois marches, mais au mo-



ment d'accrocher, il se ravise, descend, ouvre la porte et fait constater que l'Egyptien est toujours là. Il referme la porte, accroche le monument et commande d'enlever. Les cordes sont tirées et le monument est élevé et

suspendu dans le vide, à 80 centimètres de l'estrade. A ce moment le prestidigitateur descendant de l'escabeau s'aperçoit que l'Egyptien a laissé prendre un pan de son manteau dans la porte; il l'invite à le rentrer, ce que ce dernier fait avec empressement. Alors le commandement « Partez » est donné, la porte est ouverte, le personnage a disparu, mais au même instant il apparaît au fond de la salle, derrière les spectateurs. Généralement, au début de l'expérience, on demande aux spectateurs différents objets qui sont confiés à l'Egyptien et qu'il rapporte à son apparition au fond de la salle; ce qui prouve qu'il n'y a pas échange de personnage.

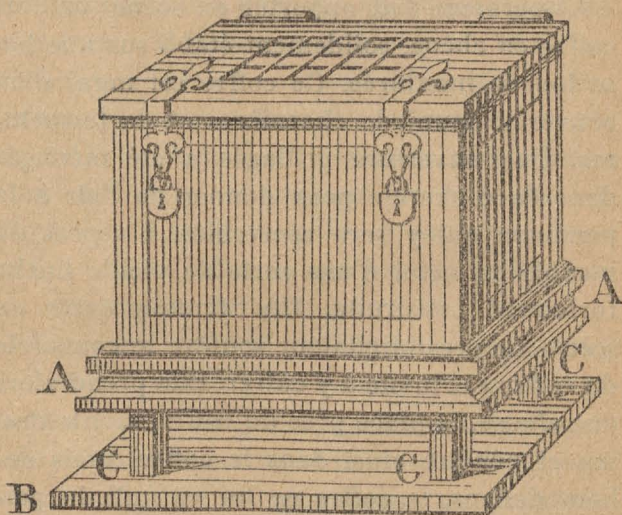
L'Egyptien est enfermé dans le monument et c'est au moment où les crochets vont être mis qu'il se laisse glisser au travers de l'escabeau formant tube et aboutissant dans le dessous du théâtre. Ce glissement ne demande pas dix secondes lorsque tout est bien combiné. Le pan de manteau destiné à prouver que l'Egyptien est encore là lorsque le monument est élevé en l'air, est un simple fragment mis par lui en fermant la porte. Ce morceau d'étoffe est relié à un fil qui va dans les dessous et qui est tiré au bon moment, comme

si l'Egyptien rentrait son manteau. Cela donne au public la fausse certitude que le personnage est là alors qu'il est déjà parti.

Le Coffre dans le Filet

L'opérateur fait apporter en scène un fort coffre en chêne, solidement établi sur une base lourde moulurée. Ce coffre est muni d'un couvercle muni de charnières et de fermetures. Une ouverture grillagée a été ménagée dans ce couvercle pour donner de l'air à la personne qui y sera renfermée. L'aspect du meuble est celui d'une sorte de vieille huche fortement construite. Une femme entre en scène. Le prestidigitateur soulève le couvercle du coffre et l'invite à y entrer. Elle prend alors une chaise, la place près du coffre, monte dessus et pénètre ainsi dans le coffre, mais debout dedans, le coffre ne lui va qu'à la poitrine, aussi pour que l'on puisse fermer le couvercle, est-elle obligée de s'agenouiller et de baisser la tête. Le prestidigitateur explique qu'ainsi enfermée, verrouillée, cadénassée, il lui serait impossible de sortir sans être vue, mais qu'il veut quand même prendre encore une autre précaution. Il prend alors un filet

comme un épervier, à mailles très fines et le fait visiter. Il en couvre le coffre et le fixe à la base, au moyen d'une corde qui entoure la moulure. Même s'il y avait une ouverture cachée dans le coffre, la dame ne pourrait pas



en profiter, les mailles du filet très serrées et le filet lui-même bien appliqué sur le meuble l'en empêchant.

Lorsque tout cela est fait, le prestidigitateur fait apporter un paravent assez grand pour dissimuler, en l'enveloppant, le coffre conte-

nant la dame. Il présente un plateau à un spectateur en le priant d'y déposer quelques pièces de monnaie à son choix, mais en ayant bien soin de les marquer. Le plateau est placé devant le coffre et l'opérateur demande à la personne qui a prêté l'argent de dire quelles sont les pièces qu'il désire voir disparaître du plateau. Aussitôt que les pièces sont indiquées, le paravent est fermé, le temps de compter jusqu'à trois. Aussitôt rouvert, le paravent laisse voir le plateau toujours en place, mais après constatation, on voit que les pièces indiquées ont disparu. Mais où sont-elles, s'écrie le prestidigitateur? — Ici, répond la voix de la dame dans le coffre, mais je ne puis vous les remettre puisque je suis enfermée! Et l'expérience se poursuit. Le plateau est changé de place, des cartes sont placées dessus et au commandement, les cartes désignées disparaissent... chaque fois, l'on constate que le coffre est bien fermé et que le filet est intact.

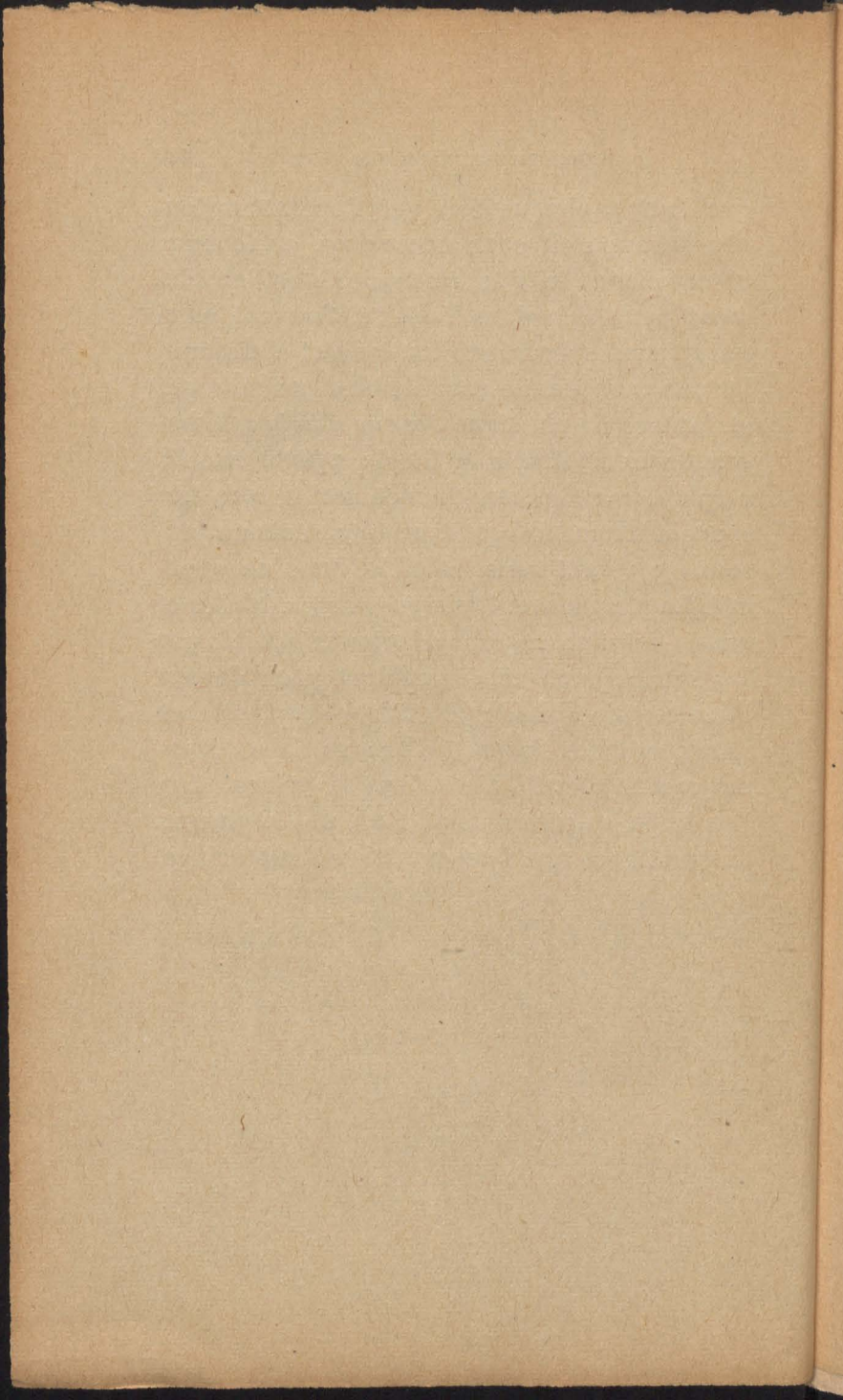
Ce truc ingénieux réside tout simplement dans la construction du coffre. Celui-ci, comme tout meuble qui se respecte, possède une base assez massive formée d'une large moulure; or, cette moulure se sépare en deux parties, la partie B, très mince, qui reste sur

le sol et qui porte 4 montants CCCC; la partie A et le coffre lui-même qui coulisent sur les montants. Le filet est attaché par une corde fixée en A. On comprend qu'il suffit à la dame enfermée de soulever avec sa tête le couvercle du coffre, pour enlever avec celui-ci le coffre lui-même et la moulure A. Cette dame peut alors facilement passer la main entre A et B pour s'emparer dans le plateau des pièces de monnaie ou des cartes indiquées ou pour exécuter tout autre mouvement nécessaire. La dame enfermée peut terminer en quittant mystérieusement la boîte et en se trouvant tout à coup debout, en dehors du coffre. L'expérience peut être compliquée en attachant la personne avec des cordes, des chaînes, un carcan... les moyens ne manquent pas dans le magasin des trucs.

Les Pseudo-Automates

Je ne puis laisser passer sous silence dans cette revue rapide des trucs de scène, l'emploi des faux automates : je m'explique. Très souvent, dans un truc, pour ancrer la croyance du public dans l'emploi de l'électricité par exemple, on fait s'allumer ou s'éteindre quel-

que lampe, chaque fois que l'opérateur touche à l'appareil pour une raison quelconque et cependant la Fée électricité n'est absolument pour rien dans l'affaire. Souvent aussi un appareil mécanique inutile sert à dissimuler une cachette. Le procédé n'est pas nouveau et l'auteur du classique *Joueur d'Echec*, le baron de Kempelen à la fin du XVIII^e siècle l'a employé avec succès. On s'en sert encore très souvent lorsqu'on veut faire intervenir un personnage vivant mais invisible, dans un appareil. Le plus souvent quelques roues, bielles et cames, avec un engrenage primitif reflétés par 2 glaces à angle droit suffisent pour donner à un grand espace vide suffisant pour cacher une personne, l'aspect d'une machine énorme et compliquée. C'est dans la présentation des écrivains, des dessinateurs, des devineurs automatiques que l'on emploie ce subterfuge.



DEUXIEME PARTIE

Quelques mots sur les Trucs et les Truqueurs

De tous temps, l'homme a cherché le merveilleux et a cru aux prodiges. Les magiciens des Pharaons, ceux des Scythes, Zoroastre marchant sur les eaux, maniant le feu, se faisant arroser de plomb fondu 5.000 ans avant la guerre de Troie, les Sybilles de l'antiquité, Merlin et autres enchanteurs du Moyen Age, René le Florentin, l'alchimiste de Catherine, Mesmer, Cagliostro, Mad. Lenormand, devineresse favorite de Napoléon I^{er}; tous ces faiseurs sont là pour jalonner la route de la crédulité humaine, qui est sans limite. A notre époque, personne ne veut plus avoir l'air de croire aux sorciers; tout le monde connaît les truquages des anciens temples, les manières d'opérer des sybilles des oracles, des devins des pythonisses, des magiciens, des aruspices, des augures, et cependant telle personne bien

équilibrée va consulter la somnambule, la cartomancienne, suit leurs indications pour entreprendre une affaire, pour porter telle pierre de bonheur, etc. On croit aux lecteurs de pensée, aux fakirs de l'Inde, aux marabouts des Arabes, on veut des prodiges. C'est pour cela que rien n'est plus facile que d'imposer aux foules la croyance du merveilleux. La bonne aventure est de tous les temps, aussi les malins savent jouer de la crédulité et s'en faire des rentes, même aux dépens de gens qui, par leur instruction, devraient être au-dessus de faiblesses de ce genre. Le merveilleux agit sur les imaginations faibles. Ainsi, me voyant faire des expériences incompréhensibles de prestidigitation, des spectateurs m'ont demandé de leur dire ce qui leur arriverait, de leur procurer des talismans, de jeter des sorts! Et pour cela on m'a offert des sommes importantes! Que doit-on demander aux fakirs, aux spiritistes, qui, au lieu de produire leurs expériences comme des tours d'adresse, les présentent comme des manifestations de l'au-delà, ou d'une puissance surnaturelle.

Profondément respectueux des croyances et de la foi, je ne veux froisser personne, mais je hais les soi-disant faiseurs de miracles, les

inspirés qui prétendent faire intervenir le surnaturel dans leurs exhibitions lucratives, alors qu'ils font simplement de la prestidigitation et qu'ils la font mal! Je veux démasquer les fourbes, les faiseurs de dupes, qui vivent de la crédulité de leurs concitoyens. Je vais essayer, dans les pages qui vont suivre, de mettre mes lecteurs en garde contre le plus grand nombre de trucs possibles. J'ai passé ma vie à étudier toutes les subtilités et tromperies des sens; j'ai toujours pu découvrir les trucs et contrecarrer leur exécution en ma présence. Défiez-vous, méfiez-vous! les exploiters sont légion parce que les crédules sont encore plus nombreux. Miracles, prédictions, apparitions, impossibilités réalisées, ne sont que truquages plus ou moins bien présentés.

Je suis certain qu'à l'apparition de ce livre les spirites et les mages, les fakirs, les lecteurs de pensée, les diseurs de bonne aventure, toute la Cour des Miracles va me maudire et me vouer aux dieux infernaux! Mais à qui la faute? A tous ces démarqueurs qui se servent de nos procédés sans le dire. Nous nous rappelons la juste formule commerciale « Copier c'est voler », et nous réclamons notre bien de prestidigitateur.

CHAPITRE VIII

FAKIRS, AISSAOUAS, YOGHIS, MARABOUTS, ETC.

Molière faisait dire à Sganarelle : « Il y a fagots et fagots ». Je dirai, moi, « Il y a fakirs et fakirs ». En effet, en Orient, le fakirisme peut être curieux et impressionnant. Servis par le fanatisme, les vrais fakirs et yogui acquièrent une endurance exceptionnelle qui impressionne le voyageur : certains sont restés un bras en l'air pendant des années, sans le baisser, au point que le bras s'est desséché; d'autres se passent des aiguilles dans la chair; d'autres encore, suspendus à une sorte de trapèze, restent là des mois sans se coucher ni s'asseoir. Toutes ces pratiques sont dues à un fanatisme exagéré, et elles n'ont rien de mystérieux; mais à côté de cela, d'autres fakirs, ou djorghis, sont de véritables jongleurs, plus

où moins adroits, qui en imposent aux foules par leurs tours de passe-passe, peut-être très forts là-bas, mais bien ordinaires aux yeux d'un prestidigitateur averti. Avant d'aller plus loin, j'affirme ceci : dans les récits de voyageurs, on trouve des descriptions de tours miraculeux, exécutés par des fakirs, par exemple la naissance presque instantanée d'un manquier couvert de fruits, le lancement en l'air d'une corde qui se dresse, dont l'extrémité va si haut qu'elle disparaît, et sur laquelle le fakir, montant comme sur une échelle, s'élève si haut qu'il s'évanouit dans l'azur, etc. Jamais un de ces tours n'a été exécuté devant un prestidigitateur. En correspondance avec quantité de mes confrères du monde entier, j'en ai connu plusieurs qui ont parcouru l'Orient pendant des années, et qui n'ont jamais eu la chance de contempler ces merveilles. Un de mes amis, très amateur de prestidigitation, chargé de missions par le Gouvernement, n'a jamais rien vu, lui non plus. Donc, entre l'opinion de gens avertis qui n'ont rien vu et celle de voyageurs enthousiastes qui croient avoir vu, et dont le récit devient de plus en plus extraordinaire en passant de bouche en bouche, comme le secret de la femme dans la fable de La Fontaine, je

n'hésite pas! Voyons les tours que les fakirs exécutent et leur manière d'opérer :

Le Manguier. — Voici l'explication exacte, qui n'a pas encore été donnée, d'une des manières de présenter le tour (observation faite que jamais le fameux manguier, de plusieurs mètres de haut suivant certains voyageurs, ne dépasse soixante centimètres au maximum); l'opérateur emploie une graine ovoïde de mango, qui mesure 7 à 8 centimètres de long et 15 de circonférence, il la coupe en deux, l'évide, ne laissant que l'écorce, et il roule dedans une jeune pousse du mango qui est très élastique et se développe comme du caoutchouc. Le tout est collé avec un peu de terre glaise. La graine est alors plantée dans le sable et arrosée d'eau. Peu à peu la glaise se fond, la branche pousse les parois de la graine et s'allonge au dehors. L'opérateur, soit qu'il élève une sorte de tente autour de la graine, soit qu'il tende devant un grand morceau d'étoffe, fatigue l'attention des spectateurs par ses gestes et la longueur de l'opération; mais, pendant ce temps, il a sorti, soit de l'étoffe de la tente, soit du morceau d'étoffe, la seconde branche, dont il laisse

tomber l'extrémité sur la première. Peu à peu il baisse l'étoffe, démasque la plante et, lorsque l'étoffe touche le sol, il appuie le sable autour de la tige pour la caler, et c'est tout. Souvent, pour détourner l'attention, il présente d'autres petits tours; par exemple, un insecte mis dans un vase plein d'eau saute brusquement au dehors. Cet effet est produit au moyen d'un morceau de bois formant ressort, sur lequel l'insecte est posé. L'eau est troublée avec de l'argile pour qu'on ne voie pas le ressort.

L'enfant transpercé. — Le fakir pose à terre une corbeille ronde et plate de un mètre environ de diamètre, qui a une ouverture de 30 centimètres environ sur le dessus. Un enfant entre dans la corbeille, dans laquelle il s'accroupit. Le fakir place une étoffe sur l'ouverture puis saute à pieds joints dans cette ouverture, l'enfant crie, l'opérateur prend alors un sabre et le passe horizontalement plusieurs fois au travers de la corbeille, le retirant plein de sang, l'enfant continue à crier; enfin, pour terminer, les uns retirent l'enfant intact, d'autres montrent la corbeille vide. Dans l'un ou l'autre cas, l'enfant se couche en rond dans la corbeille, laissant le centre libre, le repérage

est fait pour le passage du sabre. L'arme contient du sang dans sa poignée, et ce sang coule le long de la lame dans la gouttière; quelquefois c'est l'enfant qui verse le sang au moyen d'une petite vessie dont il est muni. Lorsque l'enfant doit disparaître à la fin de l'opération, plusieurs aides tournent autour de la corbeille et de l'opérateur. C'est grâce à eux que s'opère la disparition. Les traces sanglantes font partie du répertoire des fakirs, et voici encore un tour dans lequel le sang apparaît.

Tour du coton. — Le fakir prend une petite pelote de coton et la lance à une femme qui se trouve à côté de lui. Cela déroule à peu près deux mètres de fil. La femme brise le fil et le fakir prenant l'extrémité qui lui reste la met dans sa bouche et avale les deux mètres en aspirant. Quand tout a disparu, il emprunte un couteau et semble vouloir l'enfoncer dans la poitrine. La femme l'en empêche, il y a lutte, et lorsque cette lutte cesse, on voit qu'il a réussi à se blesser, son vêtement est teint de sang, il en retire peu à peu le fil, également rouge. Lorsqu'il arrive à la fin, il relève son vêtement, et l'on voit l'extrémité du fil engagée dans sa peau; il sort cette extrémité avec

la pointe du couteau. Une incision superficielle permet de coller d'avance le bout du fil dans la peau, et une petite vessie pleine de sang fait le reste.

Les fakirs affectionnent aussi l'expérience suivante, qui consiste à se faire une incision sanglante et à refermer la plaie immédiatement, simplement en essuyant le sang. Cela se fait au moyen d'une piqûre, le sang qui en sort est étendu en long au moyen de la lame de l'instrument tranchant et simule une coupure, qu'un simple essuyage fait disparaître.

Les sables de couleur. — J'ai expliqué comment les prestidigitateurs pouvaient retirer secs et triés des sables de couleurs différentes mélangés dans un bassin plein d'eau. Les fakirs font un tour à peu près semblable. Dans unealebasse pleine d'eau, ils répandent une poudre blanche, boivent cette eau et demandent quelle couleur ils doivent souffler. Lorsque la couleur est choisie, ils soufflent sur un plat blanc une poussière de la couleur demandée. La poudre blanche est avalée avec l'eau et lorsque la couleur est choisie, le fakir, en faisant le geste d'écarter les commissures des lèvres avec les index, s'introduit dans la bou-

che une petite membrane remplie de la poudre de la couleur demandée, qu'il souffle sur l'assiette, puis il avale la membrane.

Les fakirs font aussi le tour qui consiste à couper leur ceinture ou l'étoffe de leur turban, puis à raccommoder instantanément. Ce vieux truc faisait partie du répertoire de nos premiers escamoteurs du XVIII^e siècle sur les places publiques.

Les fakirs qui viennent s'imposer en Europe à la crédulité des foules ajoutent à leur programme d'autres expériences :

L'homme enterré. — On enveloppe le sujet dans un linceul et on le recouvre de sable, ou bien on l'enferme dans un cercueil où il reste vingt minutes. Ce petit truc, grâce à sa mise en scène, fait plus d'effet qu'il ne vaut et suivant le cas, simplement la quantité d'air contenue dans le cercueil, une légère provision d'oxygène sous pression ou une aération invisible dans le cercueil font les frais de l'expérience, et la comédie de l'homme qui revient à lui complète le spectacle.

La marche sur du verre cassé. — Un grand

plateau, plein de morceaux de verre, de fragments de bouteilles cassées est apporté; une ou deux bouteilles sont encore brisées, et les morceaux jetés dans la caisse. Le fakir, alors, se donne le plaisir de sautiller pieds nus dans le verre cassé. Toute la cargaison de tessons est formée de morceaux préparés, dont les arêtes ont été émoussées. Les fragments ajoutés sont jetés par hasard sur les bords du récipient et ne peuvent être dangereux. J'ajouterai que les personnes habituées à marcher les pieds nus ont le dessous des pieds comme corné, assez résistant pour ne pas craindre les coupures du verre. J'ai vu, dans les environs d'une verrerie, des chemins entièrement couverts de tessons de bouteilles, et les gamins courant pieds nus là-dessus, mieux que les célèbres fakirs.

Le plomb fondu. — Le fakir prend du plomb fondu dans une cuillère, le verse dans sa bouche et retire le lingot solidifié. Ce plomb fondu est tout simplement du métal de Darcet, qui fond dans l'eau bouillante. Avec ce métal on peut fabriquer des petites cuillères que l'on donne à une personne pour remuer son thé ou son café, et qui fond, au grand étonnement de cette personne.

Cette facétie de fakir n'a rien d'étonnant, surtout si l'on pense à ce que l'on peut voir dans des fonderies : des ouvriers passant la main dans le jet incandescent de fonte projeté dans le moule. On enseigne dans les cours de physique que, sous certaines précautions, il est possible de tremper la main dans du plomb fondu, et nous savons que l'alun, dans bien des cas, permet de supporter le contact de métaux chauffés au blanc. Des expériences à ce sujet ont été faites à Paris, en 1677 et en 1809, par des gens qui n'étaient pas des fakirs.

Les fakirs affectionnent le tour suivant : se couchant sur des pointes ou sur des lames, ils se font placer sur le ventre une forte pierre, qui est brisée à coups de marteau. Cette expérience a été faite et décrite en France par Vergnaud, en 1839. Le patient se plaçait les épaules sur le dossier d'une chaise, les talons sur le dossier d'une autre, et, « *sans raideur cataleptique* », comme disent messieurs les savants fakirs, supportait le poids d'un homme qui montait sur son ventre. L'homme était remplacé par une pierre de 45 centimètres de long, 30 centimètres de large et 15 centimètres d'épaisseur. Cette pierre était brisée à coup de marteau.

Le public se laisse impressionner par les aiguilles enfoncées dans les chairs, sans penser que, journellement, en médecine, on enfonce de même, en des endroits choisis, les aiguilles des seringues à injections.

Les fakirs sont aussi charmeurs de serpents, mais les animaux qu'ils charment par des sifflements sont absolument inoffensifs, soit que les crochets aient été enlevés, soit que l'espèce choisie soit sans danger. Rarement ils présenteront des cobras ou des naja, dont la morsure est mortelle, mais ils exhiberont des ilysius ou rouleaux, qui ne sont pas plus dangereux que des couleuvres. Souvent, dans l'Inde, le fakir charmeur, nu ou à peu près, armé seulement d'un morceau d'étoffe qu'il agite en tous sens, se met à siffler et tout à coup un serpent, venu d'on ne sait où, est à ses pieds. Ce tour a souvent surpris les Européens qui en étaient témoins, et qui ne pensaient pas que le serpent si brusquement apparu était caché dans l'abondante chevelure de l'Indien ou dans son turban.

Certains fakirs se font fort de provoquer, à leur volonté, l'arrêt du cœur ou d'en réduire le battement. On peut arriver à ce résultat par un effort musculaire, mais le truc consiste à presser sous l'aisselle d'une certaine façon un petit

coussinet qui interrompt dans le bras la circulation artérielle.

Une des grandes causes du succès des fakirs c'est la suffisance et l'aplomb. Il faut avoir une rude confiance dans la crédulité publique pour oser se présenter, comme ils le font, comme des êtres surnaturels, pour oser déranger des sommités médicales et essayer de leur faire déclarer phénomènes authentiques de pauvres jongleries qui feraient siffler un de nos escamoteurs de place publique.

De temps en temps, des charlatans orientaux viennent s'imposer à notre crédulité. Ils s'intitulent fakirs ou aissaouas, mais proviennent tous du même tonneau ! Les aissaouas qui, au siècle dernier, ont fait courir tout Paris, avaient un répertoire ayant une grande analogie avec celui des fakirs, et tout aussi simpliste.

Ils se perçaient d'aiguilles, avalaient des scorpions, ou mâchaient des feuilles de cactus, le tout en opérant des échanges ou des escamotages naïfs ne pouvant faire aucune illusion à un professionnel, s'ils passaient inaperçus du public.

Ils faisaient toute une série d'expériences avec des lames de sabre, expériences répétées

par les fakirs, avec quelques modifications. Deux d'entre eux tenant un sabre, un troisième s'appuyait et s'enlevait sur la lame à la force des poignets. Il est bien entendu que la lame, fortement affilée au centre pour les démonstrations, était émoussée aux endroits où se faisait la prise; de plus, deux petits cuirs, dissimulés dans le creux des mains que l'on ne pensait pas à examiner, protégeaient ces mains du contact trop douloureux de la lame. Un autre aissaouas se tenait le ventre appuyé sur la pointe d'un sabre, mais comme l'opération était faite au milieu d'un groupe, on ne remarquait pas les points d'appuis accessoires que les camarades donnaient ou que lui-même prenait pour simuler cette dangereuse opération. Pendant ce temps, pour détourner l'attention, un autre semblait se délecter à manger des cailloux. Il les mettait dans la bouche, à ce qu'il paraissait, mais en réalité il les gardait dans la main, au moyen d'une manipulation bien connue des prestidigitateurs.

Les fakirs, eux, gravissent une échelle formée de lames de sabres très effilées. Ils réalisent ce truc impressionnant de deux façons : Ou bien les lames en acier doux très flexible sont très effilées sur 2 ou 3 millimètres de hau-

teur, et l'opérateur, dont j'ai signalé l'état corné des pieds, a soin, en posant chaque pied, de le poser un peu en biais, de façon à coucher les quelques millimètres effilés de la lame. Ou bien, comme dans le truc des aissaouas, un espace est réservé sur chaque lame pour poser le pied, très incommodément sans doute, mais sans danger.

Les fakirs se couchent sur une planche garnie de clous, dont les pointes sont en l'air. A première vue, cela paraît devoir être un horrible supplice, mais si l'on réfléchit, on comprend que cette horreur est un jeu d'enfant : si la planche portait dix clous et si le patient se couchait dessus, son corps s'appuierait peut-être sur huit de ces clous, dont chacun supporterait 8 kilos (le corps pesant 65 kilos environ), mais la planche est hérissée de plus de 500 clous. Chacun d'eux ne supporte qu'un poids très faible, et dans ces conditions la situation, sans être enviable, n'est pas aussi douloureuse qu'on pourrait le croire.

Tous ces soi-disant magiciens indiens font encore d'autres tours, mais sans grand intérêt. Ce qu'il y a lieu de remarquer, c'est que tous ceux qui sont venus se présenter à Paris avaient soin de créer l'atmosphère par une

publicité appropriée, faisant connaître leur puissance extraordinaire et leur pouvoir merveilleux, et aussi par une mise en scène de circonstance : une civière, une infirmière traversant la salle, persuadaient le public du sérieux des expériences qui allaient lui être présentées. Les fakirs n'ont rien inventé et ils ne font que copier Robert-Houdin. Celui-ci, lorsqu'il présenta la suspension d'un corps vivant appuyé sur une tige de métal, faisait brûler un peu d'éther dans la coulisse et persuadait ainsi les spectateurs que le corps en suspension était rendu plus léger que l'air au moyen de l'éther.

On n'en finirait pas si l'on voulait faire état de tous les trucs des fakirs. L'un d'eux s'enfonçait dans le nez un long clou. Cette exhibition assez répugnante est faite journellement par les médecins au moyen de sondes, et les patients ne s'en portent pas plus mal. Un autre se déclarait insensible aux effets de l'ammoniac, mais il ne disait pas qu'il s'était introduit du coton dans les fosses nasales. Les moyens de tromper les spectateurs sont innombrables et, pour démasquer tous ces apôtres du merveilleux, il suffit d'être un peu au courant de leurs ficelles, vieilles comme le monde,

et surtout de ne pas se laisser prendre à l'étiquette « surnaturel ».

On pourrait classer ici, avec les fakirs, les jeûneurs, car si parmi eux il y en a eu de véritables, d'autres se sont servis de trucs. Malgré toutes les surveillances, on pouvait leur passer de la boisson par des tubes, du chocolat dans le plat des livres, des cigarettes sous le fond du seau hygiénique, etc., ainsi que cela a été dûment constaté par le commissaire de police. Les véritables jeûneurs consciencieux arrivent en effet à rester très longtemps sans manger, mais cela ne prouve rien : des mineurs, à Courrières, sont restés quinze jours sans eau, et cela est plus extraordinaire que l'acte de jeûner en buvant, car sans eau, le corps se déshydrate. Dans l'Inde, les fakirs qui jeûnent par fanatisme arrivent à un état de torpeur presque cataleptique, qui suit les douleurs de la faim. On peut dire que le corps fonctionne au ralenti. Le fakir jeûneur est aussi capable d'impressionner les voyageurs, mais l'absence de nourriture est-elle totale pendant bien longtemps ? Je ne puis rien affirmer.

CHAPITRE IX

LE SPIRITISME : MÉDIUMS, LES TABLES, LES ÉCRITURES, LES APPORTS, PHOTOGRAPHIE DES ESPRITS, MAISONS HANTÉES.

Il paraît qu'il y a des Esprits et des Médiums. Le Médium est un homme comme vous et moi, mais qui a la chance de posséder le miraculeux pouvoir d'interroger les esprits, d'en avoir des réponses, de convoquer ces esprits, de les matérialiser, de les photographier en tout ou en partie, de nous apporter quelques cadeaux de là-bas, et d'en recevoir des fleurs le plus souvent, ce qui est gracieux, mais jamais de louis d'or ni de billets de banque, ce qui serait humiliant!

Puisqu'on m'affirme que cela est, je ne puis assurer le contraire, cela ne serait pas poli, mais ce que je puis garantir, c'est que les

miracles des médiums ne se sont jamais produits en ma présence, même lorsque ces médiums étaient de première qualité, comme Eusepia par exemple. Sur ce sujet, je ne veux pas discuter : je donnerai simplement quelques explications de trucs de médiums, qui permettront de ne pas se laisser abuser quand ces trucs seront employés. Lorsque le médium en emploiera d'autres, on pourra essayer de les découvrir, comme je le ferais, ou croire qu'il n'y en a pas, si on le préfère.

Les coups frappés par le pied d'une table autour de laquelle sont assis les expérimentateurs qui appuient leurs mains à plat sur ladite table sont le plus ancien mode de manifestation des esprits. Là, l'opération réussit grâce à la complicité d'une des personnes présentes. Exemple : quand Victor Hugo avec sa famille a interrogé les esprits, il a eu des réponses de personnages de premier ordre, de toutes les époques et de tous les pays, ce qui lui était bien dû, mais, suivant leur habitude, ces aimables esprits, dédaignant leur langue maternelle, parlaient en français pour être compris de tout le monde; ils parlaient même en vers, et ces vers avaient, à s'y méprendre, la facture des poésies du Maître. Un essai très curieux a été

fait. Autour d'une table on a réuni des illettrés, et l'esprit n'a pas daigné descendre, car, paraît-il, il faut absolument que le médium, l'intermédiaire, Juré Autorisé, soit là. Alors on a ajouté à la bande des illettrés un médium qui ne connaissait que le français, et l'esprit aussitôt est venu, faisant, par le pied de la table, les mêmes fautes de syntaxe que le médium. On change de médium et on en installe un anglais, et aussitôt l'esprit frappe des coups qui donnent des mots anglais! N'insistons pas. Il paraît aussi qu'on a vu des meubles se soulever et se transporter, seuls, d'une extrémité d'une pièce à l'autre. Je n'ai jamais vu ça, et je ne le verrai jamais chez moi, car, sans préparation, cela n'est pas possible, et lorsqu'un meuble bouge, c'est toujours dans une demi-obscurité. Mais ce que le médium réussit très bien, et moi aussi, c'est en apposant les mains sur le bord d'une table lourde, de soulever cette table et de la maintenir au-dessus du sol. Pour cela, il suffit de lever les yeux au ciel pour invoquer les esprits... et surtout d'avoir dans ses manches, bien fixés avec des courroies, des crochets qui soulèveront le bord de la table tandis que les mains à plat maintiennent la pression.

On peut également très bien faire se soule-

ver un guéridon simplement en apposant une main dessus. Si l'évocation est bien faite, le guéridon suit la main comme s'il y était collé, les pieds quittent terre et l'on peut déplacer le guéridon et le transporter ainsi sans qu'il se sépare de la main bien appliquée à plat dessus et au milieu. A première vue, il semble qu'il ne peut y avoir aucun truquage, et cependant, il y en a un très simple, mais fort bien imaginé. Au milieu du plateau du guéridon on a solidement enfoncé une épingle, dont la tête seule dépasse le niveau du bois de deux millimètres. Si le bois est de couleur foncée et la tête de l'épingle noire, cette épingle est invisible. De plus, l'opérateur est muni d'une bague dans laquelle on a fait un cran assez profond, de la largeur de la tige de l'épingle. Il lui suffit, en apposant la main sur le guéridon, d'engager la saillie de l'épingle dans le cran pour pouvoir ensuite faire faire au petit meuble tous les mouvements de lévitation que l'on voudra ou tous les frappements de coups désirés.

Le médium peut obtenir à volonté des coups dans le plancher au moyen du petit appareil suivant : Au-dessous du genou droit est cousu, dans la jambe du pantalon, un petit tube dans lequel une tige de fer coulisse facilement. Cette

tige est attachée à un fil noir qui sort à l'extérieur par la couture intérieure du pantalon. Ce fil est terminé par une épingle noire. Lorsque le médium veut utiliser son appareil, il s'empare de l'épingle et la fixe à la jambe gauche. Comme la longueur du fil est calculée pour cela, si l'opérateur écarte un peu la jambe gauche, la tige monte dans le tube, mais si cette jambe est brusquement rapprochée de l'autre, la tige tombe en faisant entendre un choc. Souvent le fond du tube est soudé, et c'est sur ce fond que la tige tombe. Le bruit est alors assez sourd, surtout si l'opérateur a eu soin de placer une ou deux feuilles de papier dans le fond, et il est très difficile pour les assistants de situer exactement l'endroit où se produit le frapement. Si le médium se sent soupçonné, il décroche l'épingle de sa jambe gauche et tout le fil rentre dans la jambe droite du pantalon. Un appareil à peu près semblable a été combiné pour être placé dans le haut de la manche et donner l'illusion de coups frappés dans la table, lorsque le médium est accoudé.

Les coups frappés sont aussi produits à l'intérieur des meubles, des placards, des murs, au moyen d'un petit contact électrique qui actionne un frappeur minuscule. Le tout peut

se dissimuler dans l'étroite épaisseur d'une planche évidée, et si plusieurs frappeurs sont disposés dans une pièce, les esprits peuvent voyager, aller et revenir, au gré de l'opérateur.

Mais où l'ingéniosité des évocateurs d'esprits s'est donné carrière, c'est dans l'écriture, soit suggérée par des personnages de l'au-delà, soit réalisée par eux. Si l'écriture n'est que suggérée par l'esprit, l'évocateur appuie ses mains sur une planchette munie d'un crayon, et ce crayon écrit. Dans ce cas, aucun contrôle n'est possible, mais il est à remarquer que le texte écrit ne sort jamais des connaissances de l'écrivain, et que l'esprit évoqué est toujours assez gentil pour se modeler sur le style ordinaire de l'évocateur. Si l'écriture est l'œuvre des esprits, il y a truquage à coup sûr, et voici toute une collection de trucs mis en usage :

L'esprit écrit sur une ardoise, que l'on constate ne porter aucune inscription, et qui est ficelée et cachetée sous enveloppe. Cette ardoise, entourée d'un cadre de bois, est double, et lorsqu'on la retire de l'enveloppe, la partie non écrite reste dans l'enveloppe, laissant visible l'inscription qui était faite avant la séance. Un autre genre d'ardoise est recouverte d'une couverture qui se relève dans le cadre comme

un store et découvre l'écriture préparée d'avance. Dans ce système, l'écriture de l'esprit semble se faire sans qu'il soit possible de truquer. L'ardoise montrée sans inscription est posée sur un meuble, un morceau de craie est placé dessus; on fait l'obscurité et on évoque l'esprit. Lorsque la lumière est rendue, le médium a poussé le bouton déclanchant le ressort, le store est remonté et l'on aperçoit l'inscription que l'esprit a bien voulu faire, grâce au morceau de craie. Dans une séance à laquelle j'assistais, j'échangeai le morceau de craie contre un à moi, en imitation, et qui n'écrivait pas. Malgré cela, ô puissance de l'esprit, l'écriture apparut. J'étais fixé! Mais les ardoises truquées peuvent être devinées, et l'on emploie des ardoises ordinaires. L'opérateur tient son ardoise d'une main, bien à plat sous la table, et de l'autre levée en l'air évoque l'esprit. Au bout d'un instant, l'ardoise, qui était nette tout à l'heure, est retirée de dessous la table et l'on constate qu'elle est chargée d'écriture. Pour arriver à ce résultat, l'opérateur emploie deux moyens : il coiffe son doigt médium, ou son index, d'un dé spécial qui est armé d'un crayon, et il écrit sur l'ardoise, soit en la maintenant avec l'annulaire, soit en l'engageant

dans une glissière préparée d'avance. J'ai vu aussi écrire sur une ardoise enveloppée d'un journal, et sur laquelle le médium était assis. Dans ce cas, l'inscription était écrite sur le journal, à l'envers, avec une préparation crayeuse légèrement grasse, et elle se décalquait sur l'ardoise sous le poids et la chaleur du corps du médium.

Certains médiums, très habiles de leurs pieds, écrivent avec, ou encore produisent des bruits avec le gros orteil, qu'ils font claquer sur le premier doigt. Puisque nous en sommes aux écritures et aux pieds, voici encore un joli truc : Le médium place, assez loin de lui, une feuille de papier avec un crayon, et déclare qu'il va évoquer l'esprit. Pour bien prouver qu'il ne bouge pas de la chaise sur laquelle il est assis et qu'il ne va pas aider l'esprit, il place une feuille de papier blanc par terre, pose un pied dessus et prie un assistant de contourner le pied avec un crayon. On fait l'obscurité et quand la lumière est revenue, la feuille de papier placée au loin est couverte d'écriture. Le médium n'a pas bougé, car son pied cerclé d'un trait de crayon n'a pas remué. Telle est l'apparence, mais la vérité est que le médium s'est dérangé de sa place pour aller

écrire, mais revenant à sa place, il a retourné la feuille de papier placée par terre, a reposé son pied dessus et, au moyen d'un crayon de poche, a cerclé le pied, comme précédemment.

Le truc de la feuille retournée sert aussi à l'écriture. Une feuille de papier est placée sur une planchette avec quatre punaises, puis déposée dans un endroit quelconque. Lorsqu'on la reprend, l'esprit a écrit, car le médium a simplement retourné la planchette, au dos de laquelle une feuille de papier semblable était déjà fixée avec des punaises. Qu'on ne pense pas que ces moyens, qui paraissent enfantins, quand on les connaît, puissent être soupçonnés par les assistants : comme on dit au théâtre, l'atmosphère est créée et tout le monde est sous son influence.

Parmi les innombrables trucs employés par les médiums, voici encore quelques supercherries amusantes. Une assiette est absolument garnie de noir de fumée par dessous, au moyen d'une bougie : cette assiette est posée sur une table et l'esprit est invoqué. On lui demande de manifester sa présence en écrivant sur le noir de fumée. Au bout d'un instant l'assiette est retournée et l'on aperçoit l'écriture de l'esprit, bien visible sur le noir. Ce que le médium ne

dit pas, c'est que le fond de l'assiette, avec son noir de fumée, et l'écriture, étaient préparées. Une plaque de porcelaine, du diamètre exact du creux de l'assiette recouvrait le noir et l'écriture. C'est cette plaque qui est noircie devant les spectateurs. Il suffit au médium de l'enlever pour produire la merveilleuse écriture de l'esprit.

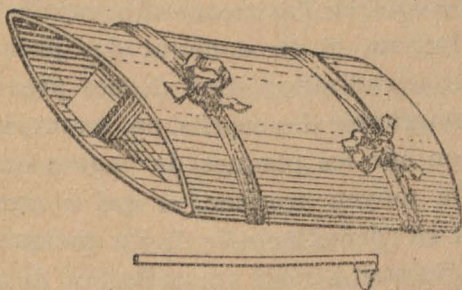
Un bon truc consiste aussi à employer deux ardoises liées l'une contre l'autre. L'esprit est invité à écrire à l'intérieur des deux ardoises... et, ce qui est plus extraordinaire, c'est qu'il écrit! Les deux ardoises factices, en caoutchouc durci, se courbent, et, au moyen d'une cale, forment une sorte de tube ovale dans lequel le médium écrit au moyen d'un crayon minuscule emmanché à angle droit sur une légère tige d'acier. La figure ci-contre représente les deux ardoises courbées grâce à la cale placée à l'autre extrémité. Le crayon représenté fait à peu près l'effet d'un fer à souder minuscule.

Le médium fait aussi écrire par l'esprit sur une ardoise déposée sur le tapis. Il ne dit pas qu'il échange l'ardoise contre une autre cachée dans une fente du tapis.

L'esprit écrit aussi sur une ardoise déposée sur les genoux du médium, les mains et les

pieds du médium étant tenus par des spectateurs. Dans ce cas, c'est un compère qui écrit sur l'ardoise ou échange cette ardoise contre une autre. L'obscurité exigée par les esprits pour se manifester facilite l'exécution de ces farces assez grossières.

Je ne citerai que pour mémoire les encres



sympathiques, qui sont innombrables, et qui se révèlent les unes par l'humidité, les autres par la chaleur, d'autres encore par des réactifs appropriés. Généralement, pour que le papier puisse subir l'influence nécessaire, il est mis sous enveloppe. Alors, défions-nous, car nous autres, prestidigitateurs, avons à la mémoire tous les truquages et les emplois mystérieux des enveloppes dans nos amusantes expériences.

Les trucs de prestidigitation sont aussi em-

ployés par les médiums pour les apports d'objets et leur apparition au moment voulu, mais au lieu d'opérer comme nous, en pleine lumière, le médium profite de l'obscurité qu'il réclame constamment, ce qui facilite beaucoup le mystère de ses opérations.

On sait que les spirites ont prétendu pouvoir démontrer l'existence des esprits en les matérialisant et en donnant des preuves de cette matérialisation. Une de ces preuves est la photographie des esprits, ou, du moins, l'impression sur les plaques de vagues empreintes. Un moyen grossier, et qui a mené son auteur en correctionnelle, il y a quelque trente ans, consistait à avoir une collection de mannequins habillés et grimés, pour donner satisfaction aux désirs des clients, et présentés d'avance à la plaque sensible, avec manque de pose. Lorsque, sur cette plaque, on photographiait le client et qu'on la développait, les deux impressions, celle du mannequin représentant l'esprit apparaissait comme voilée, idéale, l'autre se voyait normale à côté. Les médiums font aussi apparaître dans l'obscurité des formes vagues, lumineuses, qui ont été photographiées. Ce sont des étoffes phosphorescentes, cachées sur eux ou dans des meubles à doubles parois,

dans des chaises, aux sièges ou aux montants évidés. Ces étoffes sont placées sur des cannes à glissière et peuvent ainsi voltiger assez loin du médium. Pour des expériences plus sérieuses de laboratoire, des plaques ont été impressionnées puis remises dans les boîtes, et les boîtes revêtues de leurs bandes d'origine. Certaines boîtes ainsi préparées ont été placées, grâce à la complicité intéressée d'employés, chez le marchand de plaques où l'on savait que le sévère expérimentateur irait les acheter. Ce truc n'est pas nouveau, et il a été employé par les tricheurs de cercle. Ils obtenaient de chez le marchand, grâce à une complicité d'employés, les jeux de cartes devant être livrés à leur cercle. En possession de ces jeux, ils préparaient, soit les cartes, en les marquant, soit les jeux, en plaçant les cartes dans un ordre voulu, qui n'est jamais complètement dérangé lorsque le jeu est battu. Les jeux étaient ensuite remis sous la bande de garantie, reportés chez le marchand, qui les livrait au cercle.

Les médiums affectionnent les évocations produites alors qu'ils sont attachés, enchaînés, ficelés. La description des trucs employés pour faire des liens qui n'attachent pas ou qui se

défont facilement ferait la matière de tout un volume si on voulait les décrire en détail. Ici, je ne puis m'appesantir sur ces moyens, mais je dois signaler les colliers métalliques, les cadenas truqués qui s'ouvrent automatiquement, les points d'attache des cordes (pitons, anneaux, etc.) qui s'ouvrent ou s'enlèvent par un simple mouvement tournant. Quelques médiums se font attacher les mains derrière le dos au moyen d'une longue bande d'étoffe, sur laquelle ils font placer un cachet de cire. Le moyen de se libérer est très simple. Le médium prend une paire de petits ciseaux dissimulés, soit dans le bord de sa manche, soit dans la ceinture de son pantalon, et il coupe la bande d'étoffe. Ainsi libéré, il fait tout ce qu'il veut, puis replace la bande d'étoffe autour de ses poignets, fourrant les extrémités coupées entre les nombreux tours où elles se dissimulent parfaitement.

Il n'est pas toujours indispensable au médium de se détacher pour produire les phénomènes qu'il attribue aux esprits. En voici un exemple. Le médium se fait lier solidement sur une chaise et attacher les mains derrière le dos, puis il demande qu'on lui place une bague entre les lèvres. Il annonce que dans

cette situation, l'esprit qu'il va évoquer transportera la bague à la main et au doigt qu'on demandera. Naturellement, pour cette opération comme pour toutes celles qu'ils accomplissent, les esprits demandent l'obscurité. Suivant la promesse du médium, lorsqu'on donne de la lumière après quelques instants, la bague a été transportée au doigt demandé, et cela n'a pas été difficile. Le médium, baissant la tête, a laissé tomber la bague entre ses jambes, puis écartant ces dernières l'a fait glisser sur la chaise; ce n'est plus maintenant qu'une question d'un peu d'adresse pour la faire glisser sous lui, peu à peu, vers l'arrière de la chaise et là, de s'en emparer. Il n'y a plus alors de difficulté à placer cette bague au doigt demandé.

Les manifestations faites par les esprits sur les injonctions des médiums ne suffisent pas pour nourrir la croyance et il est bon de prouver aux adeptes que les esprits qui sont là peuvent eux-mêmes se produire et même se matérialiser. Pour prouver leur présence réelle, ils dérangent des objets, ils écrivent, laissent des traces sur les plaques photographiques, mais encore peuvent être touchés et sentis au passage. C'est toujours ou presque toujours par

une sensation de froid qu'ils révèlent leur présence. Or, avec les ressources actuelles de la chimie et de la mécanique, rien n'est plus facile que de projeter des airs froids sous pression contenus dans de minuscules récipients, l'air liquide, l'acide carbonique liquifié et bien d'autres produits donnent le résultat. Tous ceux qui se sont occupés de l'étude des basses températures connaissent l'emploi que l'on peut faire des tubes Dewar. Mais le passage d'un esprit décélé par le froid qu'il laisse autour de lui n'est pas une preuve suffisante de son existence, les médiums lui demandent de se matérialiser et de laisser des empreintes de son enveloppe corporelle. Pour cela ils mettent à sa disposition un récipient de cire fondue et un baquet d'eau. L'esprit complaisant, après avoir revêtu sa forme humaine, trempe une main dans la cire puis la porte dans l'eau, ce qui produit un moulage de cette main. L'examen de cette main reproduite prouve bien qu'elle n'appartient à aucune des personnes présentes. Pour s'expliquer le phénomène, il faut connaître le truc et il est simple : le médium a sur lui une empreinte de main en gutta qu'il gonfle en soufflant dedans. Il la trempe alors dans la cire puis dans l'eau où il la laisse se dégon-

fler. Elle se retire alors facilement de l'empreinte qui reste dans l'eau. Un jour un médium avait accepté d'opérer absolument nu pour prouver qu'il n'employait aucun truc. Malgré cela, il put produire une main matérialisée : il avait caché la main en gutta pliée et roulée dans une cavité secrète et naturelle ! Où le truquage va-t-il se nicher !

On pourrait continuer encore longtemps la liste des trucs des médiums, mais je trouve suffisante celle que je viens de donner. Elle force à conclure que le spiritisme des médiums n'est qu'une jonglerie intéressée, une corruption des idées morales et une grossière tromperie de mysticisme. L'illusion est facile à créer chez le fanatique croyant qui ne demande qu'à être trompé, et à affirmer ensuite comme exact, ce qu'il croit avoir vu. Souvent des savants dans des expériences qu'ils croyaient bien contrôler ont été abusés et des médiums se sont joués de leur crédulité. Je prétends que si les précautions de contrôle étaient prises par des prestidigitateurs au courant des trucs et roueries du métier et non par des professeurs, des académiciens qui ignorent tout ou à peu près des ficelles du métier, les expériences ne réussiraient pas et souvent même elles ne seraient

pas tentées par les médiums qui les présenteraient, à moins qu'on n'accepte l'essai dans des conditions empêchant tout contrôle.

La même remarque peut se faire au sujet des maisons hantées : faites constater la présence des esprits par des prestidigitateurs, des plombiers, des maçons qui bien plus vite que des savants seront fixés sur la situation et se laisseront difficilement abuser par des ventriloques, des farceurs parlant dans les tuyaux, tapant dans les cheminées ou faisant toute autre facétie du même genre.

CHAPITRE X

TÉLÉPATHIE. — HYPNOTISME, MAGNÉTISME. —
GUÉRISSEURS. — LECTURE DE PENSÉE, VUE A
DISTANCE. — DÉVINS, SORCIERS, SOMNAMBULES,
DISEUSES DE BONNE AVENTURE, CARTOMAN-
CIENNES.

Les diseurs d'horoscopes, par
leurs prédictions trompeuses, pro-
fitent de la vanité et de l'ambition
des crédules esprits.

(MOLIÈRE, *L'Amour Médecin.*)

La télépathie ne nous arrêtera pas long-
temps, car elle ne peut pas être truquée : la
télépathie serait la communication, le choc que
le cerveau d'une personne recevrait au moment
d'un événement le plus souvent malheureux
survenant à une autre personne l'intéressant

et éloignée d'elle. Pour affirmer l'existence de ce phénomène, il n'y a pas d'autres preuves que les racontars, les souvenirs, les constatations après coup et cela ne manque pas; mais les notes prises au moment, dûment enregistrées avant que l'événement ne soit connu, il n'y en a guère, même s'il y en a. Donc la télépathie existe-t-elle réellement? On peut se le demander sans pouvoir répondre affirmativement ou négativement. Il n'en est pas de même de l'hypnotisme et du magnétisme qui sont des sciences connues, classées, étudiées, à fond. Malheureusement, bien des gens se basant sur l'existence certaine des phénomènes d'hypnose, font des séances d'hypnotisme qui ne sont que du truquage d'un bout à l'autre. Le truc le plus sûr et qui réussit toujours est l'emploi de compères soit complètement à la solde de l'hypnotiseur, soit engagés suivant les circonstances moyennant rétribution ou pour le simple plaisir d'en faire « une bien bonne » à leurs amis. On comprend que le compère est mis facilement en état d'hypnose et qu'il est tout disposé à prendre de l'eau claire pour de l'anisette ou une solution purgative, à mordre dans une pomme de terre en disant que c'est une orange, à faire toutes les singeries gesticulatoires qu'on

lui commande et à se retrouver le lendemain à heure dans un endroit désigné où les curieux l'attendent. Généralement l'hypnotiseur voyage avec un sujet femme qu'il « hypnotise » encore plus sûrement que ses compères, et alors ce sujet fait de la double vue : de la vue à distance, de la prévision de pensée, toutes choses truquées qui font partie des plus belles combinaisons de la prestidigitacion.

Une personne quelconque ne peut lire la pensée d'une autre personne et même si elle s'intitule « *voyante* », elle ne peut voir que si elle est « *suggestionnée* » par une tierce personne. En bon français, elle ne *voit* au loin ou dans l'avenir que si cette tierce personne lui donne les indications de ce qu'elle doit répondre. C'est par une série de signes télégraphiques, soit visuels soit auditifs que les indications sont données. Chaque opérateur a sa combinaison personnelle et souvent même en a plusieurs, les unes désignent des objets courants à nommer, des airs connus à chanter, des actions usuelles à accomplir, les autres représentent des lettres, des chiffres afin de pouvoir donner des détails. Souvent au milieu d'une nombreuse assistance l'hypnotiseur s'adressant rapidement à plusieurs personnes

laisse de côté les questions qui ne lui conviennent pas et ne pose au sujet que celles convenues avec ce sujet.

A côté de ce moyen des signes qui peut se faire sans installation, il en est d'autres plus compliqués : le tuyau acoustique, par exemple, Le sujet est assis sur une chaise au milieu de la scène. La chaise est munie d'un tuyau qui se raccorde avec le dessous et qui, au moyen d'une rallonge à glissière, vient aboutir à l'oreille. L'aide qui est dans le dessous a toute latitude pour prendre des notes, faire des additions, souffler le texte de pages à lire, de lignes fixées dans ces pages, etc.

La même combinaison se fait au moyen d'un téléphone minuscule caché soit dans la chevelure soit dans le bandeau inutile dont on a soin de munir le sujet. Ce dernier, dont un talon est garni d'une pointe de cuivre, se met en communication en posant son pied en des points repérés d'avance, même s'il y a un tapis. Sur une scène, le sujet assis peut recevoir des renseignements écrits soit par le trou du souffleur, soit vers le rideau. Cela est utile, par exemple, lorsqu'il doit donner le résultat de l'addition de plusieurs nombres donnés par les spectateurs ou lire le contenu d'une enve-

loppe cachetée que l'hypnotiseur lui présente, après l'avoir échangée, puis passée à son aide par l'un des nombreux moyens à sa disposition. Dans une grande salle, le compérage joue souvent son office et c'est grâce à lui que le sujet peut donner des indications précises qui stupéfient les spectateurs sur une personne dans la salle, lui indiquer une ville lointaine où il se passe quelque chose dans la salle qui l'intéresse, etc. Le public est d'autant mieux fondé à croire que ces indications sont vraies, que les deux opérateurs sont plus adroits et se sont déjà transmis des choses difficiles tels que le nom imprimé sur une carte de visite, les numéros d'un ticket, d'un billet de banque, quelques actes à accomplir, toujours les mêmes, catalogués et choisis parmi ceux qui sont demandés, etc..., etc.

Quelques lecteurs de pensée agissent seuls et se font fort de deviner la pensée des spectateurs en trouvant un objet caché, par exemple. Ils forment sur la scène un comité chargé de cacher l'objet dans la salle alors qu'ils se sont éloignés accompagnés d'un surveillant. Lorsque l'objet est caché ils reviennent et se mettent à chercher en tenant la main d'un spectateur. Ou bien ce spectateur de bonne volonté

les guide vers l'objet, ou bien comme l'opération dure longtemps, un compère qui était dans le comité trouve moyen de leur transmettre des indications. Un de ces lecteurs de pensées fort connu, lorsqu'il ne pouvait avoir d'accointances dans la salle parce qu'on formait le comité de gens se connaissant tous, opérait ainsi : il laissait le comité sur la scène, faisait quelques opérations dues à la prestidigitation pure et dont il était sûr, puis vers la fin de la soirée annonçait qu'il allait chercher et trouver l'objet caché. Il se mettait alors en chasse dans toute la salle, en haut, en bas, dehors du théâtre, sur la place, revenait un instant sur la scène, repartait. Pendant ce temps le comité de surveillance composé de gens notables se morfondait sur la scène. Lorsqu'il sentait qu'il l'avait bien lassé et qu'il était prêt à lâcher la place, lui-même lâchait son conducteur et grimpant rapidement dans une avant-scène apparaissait une main en l'air en disant « *Le voilà!* » Le rideau s'abaissait aussitôt terminant la soirée, séparant le comité des autres spectateurs et tout le monde s'en allait persuadé que le lecteur de pensée avait trouvé l'objet, alors qu'il n'avait rien trouvé du tout.

Ces lecteurs de pensée se présentant comme des sujets extraordinaires dignes de l'attention des savants, ont, comme les médiums simulateurs, fortement nuï à la science en arrivant à persuader et abuser des personnalités fort honorables qui se sont donnés la peine de les étudier, et d'étudier leurs « trucs ». Le grand public voyant ainsi la science en arrêt sur tous ces truqueurs les a aussi, pris au sérieux. Je ne voulais ici nommer personne parmi les personnalités qui ont été dupées par des soi-disant médiums ou lecteurs de pensée, mais cependant je ne puis résister au désir de citer ici l'examen de Pickman par Lombroso, que j'ai sous les yeux. Pour moi qui sait ce qu'il en est je ne puis que m'attrister de voir ces constatations scientifiques faites à propos d'un entrepreneur de spectacle, se posant en extraordinaire phénomène. « *Le pouls peut se ralentir et fait étrange, s'arrêter même à volonté* », dit Lombroso (nous avons décrit ce truc à propos des Fakirs), « *Pickman m'a déclaré être daltonien* », ajoute-t-il et il paraît que grâce à l'hypnotisme, Lombroso est arrivé à lui faire voir un drapeau rouge. Pickman a déclaré avoir une mémoire nulle, confondre le passé avec le présent, ne pas se rappeler les noms

des êtres qui lui sont le plus cher, être impressionnable à l'excès, plus lucide après une crise de larmes, être sensible à la musique au point de faire des vers impromptus (sans doute à loisir, comme Mascarille!...) Grâce à cette étude, le savant M. Lombroso a déclaré que la lucidité de M. Pickman est indiscutable. Je n'en dirai pas autant de celle de M. Lombroso qui n'a su reconnaître dans la « *suggestion mentale à l'état de veille* » de M. Pickman, une vessie qu'il a prise pour une lanterne.

Il faut nous occuper maintenant des devins, sorciers, somnambules et diseuses de bonne aventure. De tous temps l'homme a cherché à connaître son avenir et des malins ont spéculé sur ce désir. On sait que les devins de l'antiquité pratiquaient une mise en scène compliquée qui en imposait à leurs naïfs clients. Voici quelques détails rapides pour donner une idée des trucs de ces devins. La pythonisse d'Endor était ventriloque car elle fit entendre la voix de l'ombre de Samuel. A Dodone les pythies se servaient aussi de la ventriloquie pour produire les voix que l'on entendait au milieu du vent dans les chênes sacrés. Les thaumaturges se servaient des narcotiques et des stupéfiants pour persuader leurs clients du pouvoir de

leurs oracles. Nous trouvons dans Plutarque à propos de la grotte de Trophonius le processus des sensations éprouvées par Timarque, un consultant qui avait passé deux nuits et un jour dans cette grotte. « Douleurs de tête très violentes, sommeil. — Apparition. — Réveil. — Les douleurs continuent. » Ce Timarque mourut trois mois après. Cela prouve bien l'emploi de violents stupéfiants et il est connu par d'autres récits que tous ceux qui avaient passé par la grotte étaient bien réveillés quand ils en sortaient et l'hallucination avait cessé. On leur faisait raconter ce qu'ils avaient vu et les spectacles auxquels ils avaient assisté, mais ils restaient ensuite de longs mois malades et détraqués. Il est probable que le chanvre indien ou Haschich à forte dose faisait tous les frais du spectacle qui ne se passait que dans leur cerveau enfiévré. Certains temples étaient machinés tout spécialement pour rendre des oracles et l'on a retrouvé les cachettes où se tenaient les thaumaturges, ainsi que les conduits acoustiques qui amenaient la voix où il était nécessaire. Nos modernes devineresses, sous le nom de somnambules et diseuses de bonne aventure, n'en cherchent pas si long et elles gagnent facilement l'argent des naïfs qui

s'adressent à elles. Parmi ces devineresses, on peut considérer deux classes, celles qui sans pose, font distribuer dans la rue leur adresse avec la mention : « DISCRÉTION ABSOLUE, *renseigne sur tout, Présent, Avenir, Difficultés, Amour, Héritage, Commerce.* PRIX MODÉRÉS. » Et celles qui ont une clientèle riche ne cherchant pas les prix modérés.

Voyons comment agissent les premières : Ou elles ont à répondre à une nouvelle cliente ou à une ancienne. Si c'est une ancienne, rien de plus facile, sachant ce qu'elle veut, de la contenter, car dans ce métier-là, il faut autant que possible donner des réponses favorables entremêlées de doutes et de quelques points menaçants. Si c'est une nouvelle, il suffit de tâter le terrain. La condition sociale est vite percée à jour. Comme on ne vient consulter que pour trois choses : l'amour, l'argent ou la santé, il n'est pas besoin d'évoluer longtemps pour trouver le point sensible et alors en avant le cliché passe-partout dont les termes ressemblent beaucoup à ceux des bonnes aventures imprimées que les mendiants distribuent dans la rue en remerciement d'une offrande. Il est bien entendu que quelle que soit la manière de scruter l'avenir, cartes, som-

meil somnambulique, marc de café, les consultations donnent toujours le même résultat : réponses ambiguës, satisfaisantes autant que possible. Le procédé n'est pas jeune et les oracles anciens ne répondaient pas autrement. C'est aux dupes naïves de trouver dans la réponse passe-partout ce qu'elles cherchent et de la faire concorder avec l'événement qui se produit, ce à quoi elles ne manquent pas!

Les somnambules, voyantes, d'une catégorie plus élevée ayant à faire à des gens plus instruits, arrivent aussi à les abuser, à les persuader de leur pouvoir mystérieux, mais elles y mettent un peu plus de formes et de truquage, mais elles non plus n'ont rien changé aux procédés de l'antiquité qu'il est bon de rappeler ici : Lorsqu'un voyageur venait pour consulter l'oracle, on lui faisait visiter le temple et pendant cette visite le guide le faisait parler tout en vantant les merveilleuses réponses données et en montrant les cadeaux reçus. Dans la ville tout le monde était au service de l'oracle et en vivait, guides, prêtres, poètes, sacrificateurs, vendeurs de parfums et d'encens, hôteliers. Tout le monde avait donc intérêt à soutenir la renommée de l'oracle et les prêtres étaient avertis de la moindre chose



que l'on apprenait. De plus, il était nécessaire de demander à l'oracle par lettre cachetée déposée sur l'autel en même temps que les présents, ce que l'on voulait savoir. Or, cette lettre était décachetée lue, puis recachetée. Lucien nous donne tout au long le moyen d'ouvrir ces billets et de les recacheter. Maintenant, lorsqu'on veut consulter une voyante ou une prédisante qu'elle se nomme Mme de Cumes, Mme de Rho, ou Mme de Delphès, on se trouve en présence d'une femme du monde qui a mis de côté la sorcellerie, la Kabale, les magies de toutes couleurs, toutes les divinations d'autrefois et qui ne s'occupe que des prédictions scientifiques! Basées sur la graphologie, la chiromancie et l'astrologie. Voilà ce que je pense de ces trois moyens de lire dans l'avenir : Un graphologue prié de donner son avis sur une de mes lettres a donné des renseignements exacts sur ma personnalité; or, la lettre était de mon frère qui n'avait avec moi aucune ressemblance de caractère et de manière d'être. Un savant très connu envoya le moulage de sa main pour savoir ce qui y était écrit. On lui raconta sa vie, une maladie longue faite par lui et on lui prédit de longues années à vivre. Or, le moulage était celui de la

main d'un guillotiné. Quant à l'astrologie, il n'est pas besoin d'être du métier pour savoir que les astrologues n'interprètent pas de la même manière, par exemple, les douze maisons du ciel et les planètes, suivant qu'ils suivent l'astrologie Egyptienne, Chaldéenne, Arabe ou Européenne.

Ceci posé voilà comment on fait concorder les prédictions avec les désirs et les demandes des clients. Comme dans l'antiquité avant de voir l'oracle, il faut faire antichambre et souvent la conversation s'engage avec un autre consultant d'apparence bien insignifiante qui trouve moyen de se renseigner sur le but de votre visite. Comme le jeu en vaut la peine on n'hésitera pas à vous faire revenir plusieurs fois, à vous faire suivre pour savoir qui vous êtes et avoir sur vous des renseignements dont la précision vous stupéfiera dans une prochaine visite. Quelquefois en prétextant des occupations nombreuses on vous fait écrire ce que vous voulez. Lorsque vous revenez, la lettre qui a été ouverte lue et recachetée si les renseignements qu'elle contient en valent la peine, est là. On n'a pas eu le temps de s'en occuper! Regrets! et vous avez votre consultation, sans que vous ayez besoin d'indi-

quer vos préoccupations! De plus, une somnambule qui connaît son métier peut avoir quantité de probabilités résultant de l'examen de la consultante : son âge, sa condition sociale assez facile à supposer d'après sa mise, son parler, etc., mais c'est surtout l'examen des mains, mais non des lignes de la main, qui peut guider sur les réponses à faire. Par exemple, souvent une femme mariée retire son alliance pour consulter; immédiatement la devineresse aperçoit les traces sur la chair. Elle doit voir si les bijoux sont en vrai ou en toc, si la personne à l'habitude de se ganter, si elle a des mains de rentière ou de travailleuse manuelle. La couture laisse sa marque sur les doigts; la fleuriste est souvent décelée par un coloris imperceptible du tour des ongles. Les ongles eux-mêmes sont de précieux indices, et la somnambule doit savoir que les ongles dits en baguette de tambour indiquent la tuberculose, qu'un pointillé annonce l'anémie, qu'une maladie grave récente est écrite par un bourrelet dont l'emplacement, grâce à la durée de croissance de l'ongle, peut donner une date presque certaine.

Toutes ces indications de probabilités donnent à la devineresse un guide pour la fabri-

cation de ses prévisions; mais il est une source de renseignements, de tout premier ordre, qui lui permet d'asseoir solidement sa renommée. Toute cliente venue soit par hasard, soit par publicité d'un journal, est toujours causeuse et toujours disposée à annoncer la visite d'une amie. Si par hasard elle a eu des prédictions qui ont bien voulu se réaliser, ou même qui lui ont donné l'espoir qu'elle cherchait, elle n'a pas de cesse qu'elle n'ait envoyé cette amie essayer le merveilleux pouvoir de la devineresse. Cette amie y va, ne se doutant guère que la conversation a roulé sur elle, comme elle roulera du reste sur son amie quand elle ira consulter, et l'une et l'autre sans s'en douter font la voie belle aux prédictions. Une somnabule avisée, et il y en a beaucoup, tient à jour une série de fiches qui lui sont, un jour ou l'autre, et quelquefois au bout d'un temps très long, de la plus grande utilité. On voit quelle confiance on peut accorder à ces prédictions qui, comme celles des devineresses de bas étage, sont ambiguës, à double sens, ou si elles sont précises, arrivent quelquefois juste, le hasard s'y prêtant. Et alors quelle réclame pour la devineresse.

Les augures de foire et de place publique

ont aussi leur clientèle. Souvent la diseuse de bonne aventure a devant elle un bocal contenant deux ou trois ludions qu'elle fait monter et descendre en appuyant sur la membrane qui ferme le bocal. A côté se trouve une boîte dans laquelle elle place un papier blanc. Lorsque les ludions ont fait une ascension et une descente, le papier est retiré de la boîte la prédiction est inscrite dessus.

Depuis quelques années des Indiens, plus ou moins authentiques opèrent montés sur un tabouret, les yeux fixes, serrant sur leur poitrine un tube de cuivre ouvragé. Un acolyte met dans la boîte des papiers blancs. L'Indien lève le tube vers le ciel et lorsqu'on en sort les papiers les prédictions sont inscrites. C'est par le moyen d'une encre sympathique que les inscriptions sont faites et parmi la douzaine d'encres connues, la plus pratique et la plus employée est celle qui consiste à écrire d'avance invisiblement sur les papiers avec une solution d'acétate neutre de plomb dans l'eau distillée. Dans la boîte ou le tube on met de l'acide sulfhydrique. Aussitôt que le papier est en présence, les caractères écrits forment un sulfure de plomb de couleur sombre. Ce procédé n'a qu'un inconvénient : c'est de se

décéler à l'odorat des gens qui le connaissent par l'odeur caractéristique d'œufs pourris de l'acide sulfhydrique.

Je ne puis terminer cette énumération de gens vivant de la crédulité publique sans dire un mot des guérisseurs. Là, c'est une autre affaire, il n'y a pas de truc, l'opérateur agit par suggestion, avec plus ou moins de réussite, suivant que le patient a plus ou moins de confiance. Bien des médecins sérieux emploient à peu près le même moyen sous le nom de magnétisme. Des guérisseurs, le zouave Jacob, par exemple, se sont fait une renommée universelle. Dernièrement, Béziat, à Avignonnais, a laissé le souvenir d'un guérisseur extraordinaire qui ne tirait aucun profit illicite des gens ayant confiance en lui. Ce n'est malheureusement pas le cas de nombreux guérisseurs n'obtenant que de faibles résultats, mais exigeant d'importants subsides.

Il y aurait matière avec la prestidigitation à écrire plusieurs gros volumes, soit pour décrire les bons tours connus, les trucs différents aboutissant aux mêmes résultats, soit en parlant de la partie historique et anecdotique si variée et si amusante. Aussi, arrivé au terme de mon ouvrage et forcé d'écrire le mot FIN,

je constate que j'ai à peine effleuré le sujet. Dans les expériences que j'ai choisies, j'ai dû laisser à peu près complètement de côté la partie qui diffère suivant chaque opérateur, la partie saillante, le *boniment*, le récit, la causerie qui donne la vie aux tours présentés; je le regrette d'autant plus que la présentation d'un tour, c'est la parole donnée à une marionnette. Plus le récit est intéressant et approprié, plus l'illusion est grande et l'attention augmentée.

Ce qui me console, c'est que je crois avoir choisi des expériences intéressantes, assez facilement exécutables. Le lecteur qui voudra bien étudier un peu mes explications sera certain de les présenter avec succès. Il se sera distrait, intéressé; il aura récréé ses spectateurs qui ne lui ménageront pas les compliments et auront le désir de voir encore de la prestidigitation bien faite.

Mon espoir sera réalisé : la prestidigitation aura de nouveaux adeptes.

Le Prestidigitateur ALBER.

Plutôt que d'encombrer ce volume de dessins très séduisants à l'œil, mais qui n'expli-

quent rien, nous avons préféré multiplier les dessins explicatifs et les schémas moins agréables à voir pour celui qui parcourt simplement le livre, mais plus utile pour celui qui le lit dans le but de se renseigner.

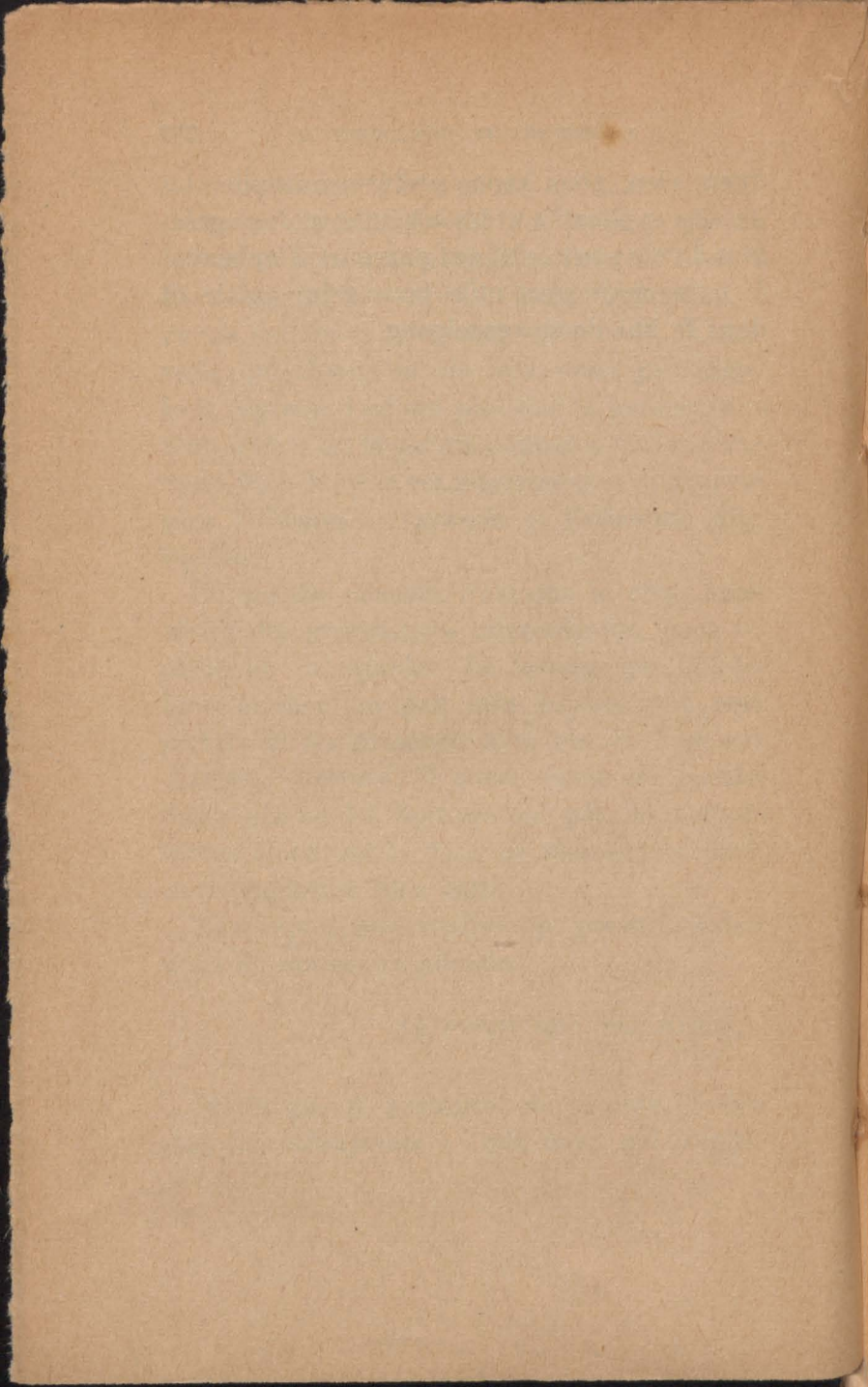


TABLE DES MATIÈRES

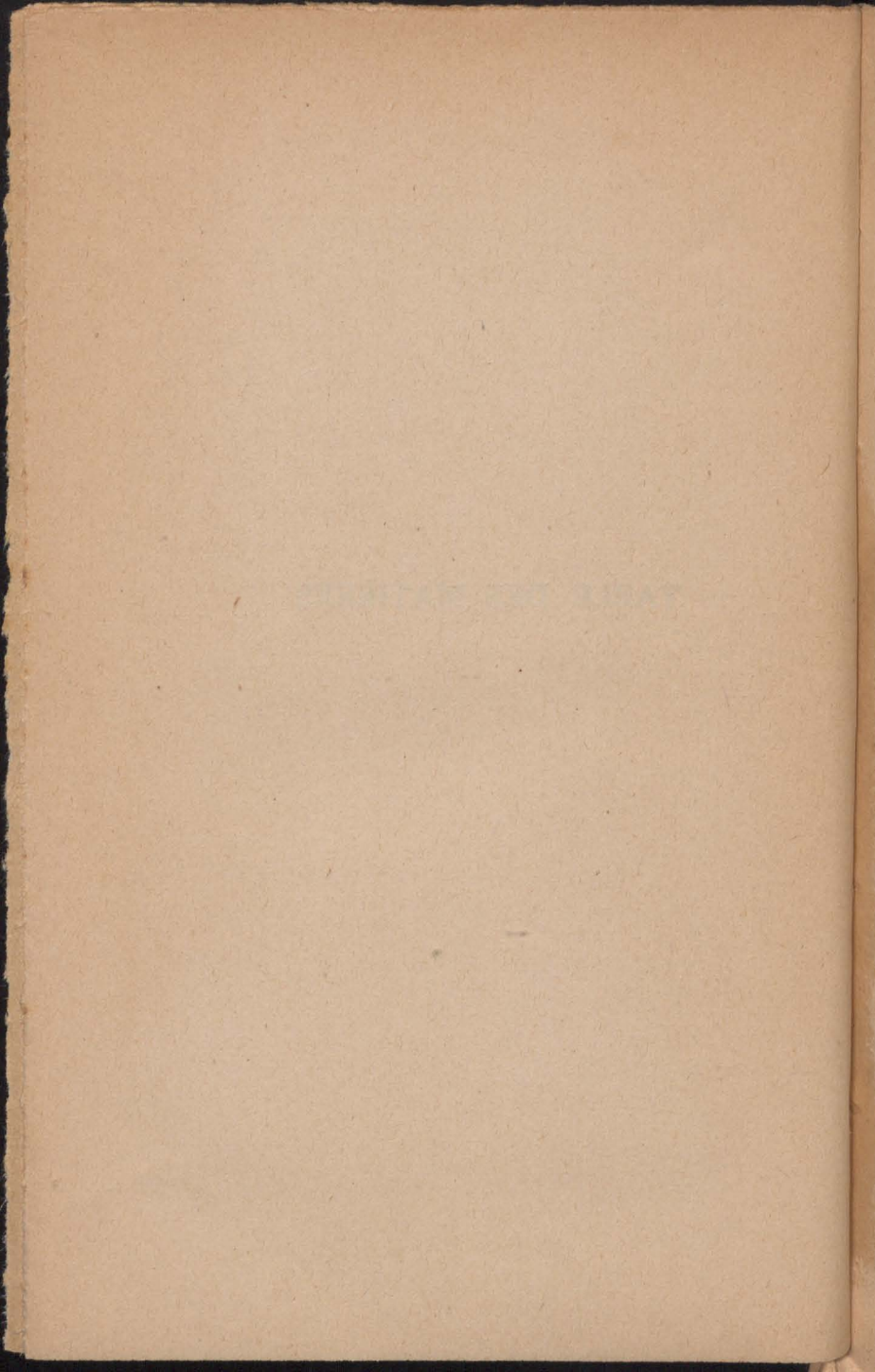


TABLE DES MATIÈRES

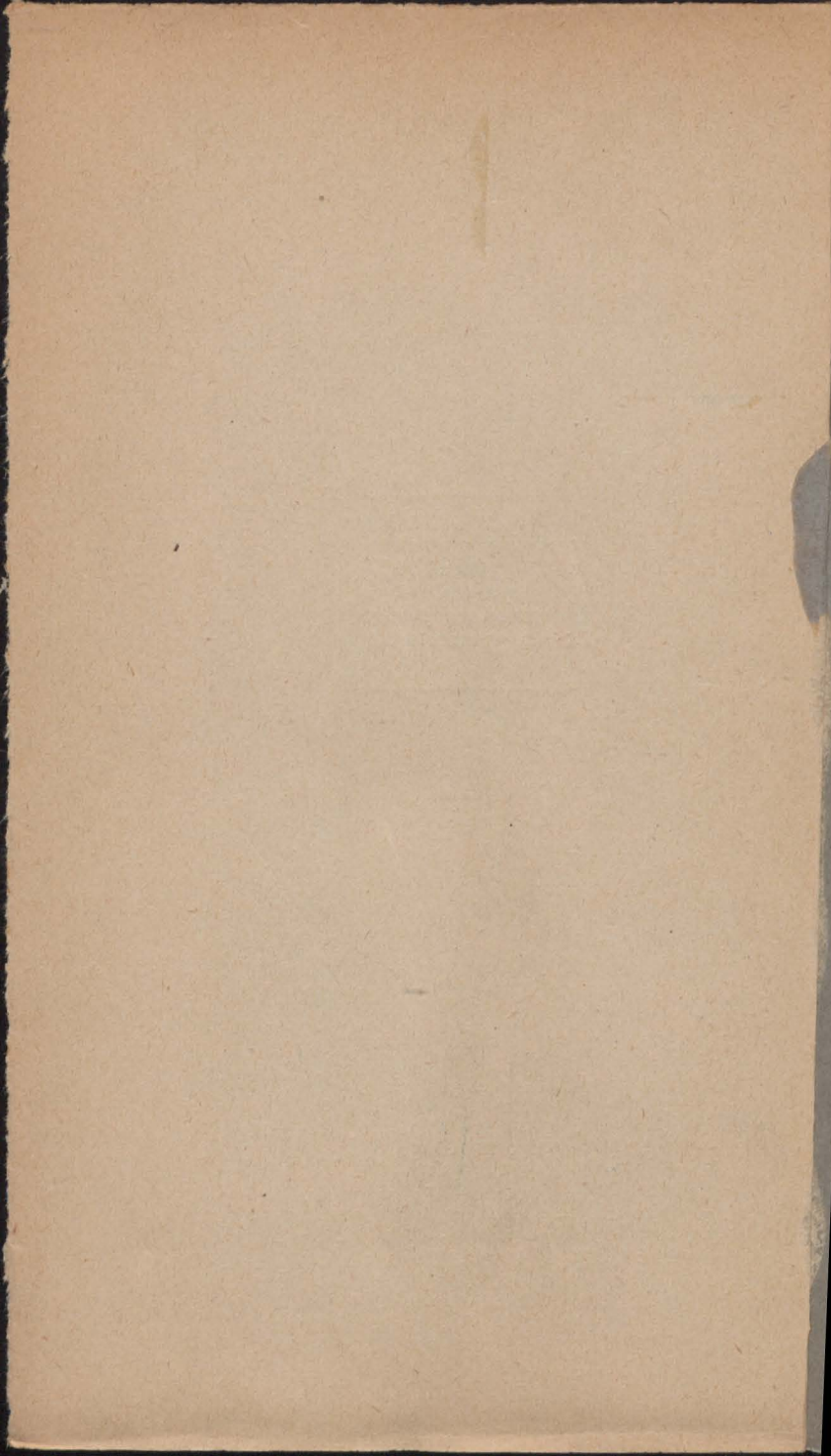
PREMIÈRE PARTIE

	Pages
AVANT-PROPOS.	5
CHAPITRE PREMIER.	
Ce qu'il faut entendre par magie blanche, physique amusante, prestidigitation, illusion. — Les aides cachés de l'opérateur, les meubles, les trappes, les appareils, l'habit. — Le discours.	9
CHAPITRE II.	
Les pièces de monnaie et les cartes.	17
CHAPITRE III.	
Tours avec papier, foulards, œufs, mouchoirs	62
CHAPITRE IV.	
Tours avec appareils spéciaux, mécaniques et autres.	83
CHAPITRE V.	
Tours avec verrerie et emplois chimiques. . .	104
CHAPITRE VI.	
Tours divers avec appareils que l'on peut le plus souvent construire soi-même.	133
CHAPITRE VII.	
L'illusionisme dans les music-halls ou sur les scènes de théâtre.	171

DEUXIÈME PARTIE

QUELQUES MOTS SUR LES TRUCS ET LES TRU- QUEURS.	209
CHAPITRE VIII.	
Fakirs, Aissaouas, Yoghis, Marabouts, etc...	212
CHAPITRE IX.	
Le spiritisme : Médiums, les tables, les écri- tures, les apports, photographie des esprits, maisons hantées.	227
CHAPITRE X.	
Télépathie. — Hypnotisme, magnétisme. — Guérisseurs. — Lecture de pensée, vue à dis- tance. — Devins, sorciers, somnambules, di- seuses de bonne aventure, cartomanciennes.	245

ACHEVÉ D'IMPRIMER
LE 25 AVRIL 1927
PAR LES
ÉTABLISSEMENTS BUSSON
23, RUE TURGOT, PARIS



I-Doc-Abb

ALBIN MICHEL, Éditeur, 22, Rue Huyghens, PARIS

PRESTIDIGITATEUR ALBER.

MANUEL DU PRESTIDIGITATEUR

SOMMAIRE

Introduction. — Renseignements préliminaires. — La baguette magique. — Encore la baguette. — Les couleurs changeantes. — Mystérieux voyage d'une pièce de monnaie, d'un foulard et d'un verre. — Une omelette dans un chapeau. — Le chapeau truqué. — Reconstitution extraordinaire d'une carte déchirée. — La carte voyageuse. — Le citron magnétisé. — Voyage d'un œuf et d'un foulard. — Les jeux de cartes ambulants. — Chassé-croisé de cartes. — A travers de la soie et du papier. — Carte sur la glace. — Pluie de dragées. — Foulard et bougie. — Le spectateur opérateur. — Le régime sec. — Verre d'encre. — L'œil perçant. — A moi petit bois. — Prestidigitation pour rire. — Pluie d'argent. — La carte protégée. Deux francs qui circulent. Le portrait calculateur. — Boîte magique. — Plus fort que barème. — Perdue et retrouvée. — La voici! — Voyage économique. — Foulard nomade. — Comme la plume au vent. — Prévision de la pensée des spectateurs. — Je le savais! — La carte et la bougie. — Une bague obéissante. — Le verre d'eau magnétisé. — Les anneaux du Fakir. — La frayeur d'un spectateur.

UN VOLUME. — PRIX : 4 fr. 50.