

Cinétique des pièces

Arnaud Debaisieux



Cinétique des pièces



Livret I

Livret I

Cinétique des pièces

par
Arnaud Debaisieux



Cinétique des pièces

Du même auteur

Livrets

- Cinétique des pièces
- Magie organique
- Corrida
- Prométhée

A paraître :

- Manipalucheur

Tours

- Armageddon
- Astrid
- Busy, le Pic vert
- Indiscrétion
- La garantie
- La grève
- La prophétie
- Ursule, la cigale
- X ball

Crédit Photos :

Cécile SEGUI

Maxime MONTIER

Dessin :

Sébastien SEGUI

Sources :

Philippe BILLOT

© 2002, Arnaud Debaisieux

Tout droit de Télévision et d'Images réservé.

Sommaire

L'empalimage cinétique	4
Application de l'empalimage cinétique	8
Le pince pièce	12
Les applications du pince pièce	15
La pièce dans la manche spectateur	20
Apparition d'une pièce dans une flamme : finesses	23
Production de 4 pièces	27
Structure et analyse d'une routine	28
Tableau synthétique	35

L'empalmage cinétique

Le but du mouvement est de montrer la main vide des deux côtés. Comme son nom l'indique, la position de l'empalmage change au cours de la séquence. En effet, le principe consiste à transférer la pièce de « l'italienne avant » à « l'italienne arrière ».

Pour cela, l'empalmage cinétique repose sur une « italienne avant » un peu spéciale : à mi-chemin entre « l'italienne avant » et « l'italienne arrière ». Nous l'appellerons « italienne milieu ». Une fois que vous aurez bien assimilé cette position, le reste du mouvement est facile. C'est là tout le secret.

Comme vous vous en apercevrez rapidement, plus la pièce est petite plus le mouvement est aisé. J'utilise un demi-dollar.

1) « l'italienne milieu »

La main gauche place la pièce verticalement dans la fourche du pouce ; sur le dos de la main, un peu comme si vous alliez la placer en « italienne arrière ». **Photo 1.**

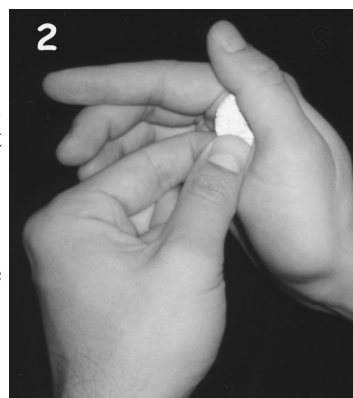
Notez comme la pièce est enfoncée dans la chair.



Tandis que la main gauche maintient la pièce, le pouce droit vient plaquer son côté droit contre le tiers droit de la pièce.

Photo 2.

La pièce se retrouve coincée par un replis de chair.



Cinétique des pièces

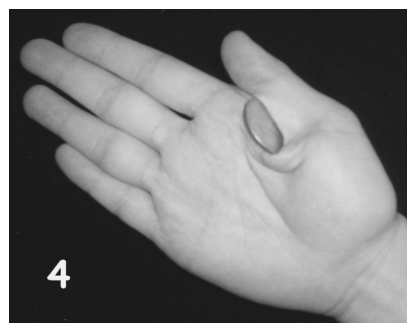
Le pouce serre fortement la tranche de la pièce pour l'occulter.

Elle est invisible coté dos de la main. **Photo 3.**

Notez que la peau est un peu tirée au niveau de la fourche du pouce.



La **Photo 4** montre la pièce côté paume.



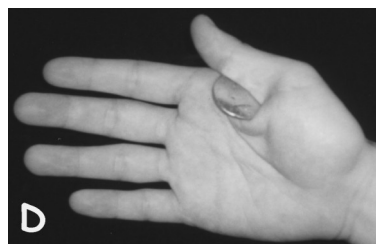
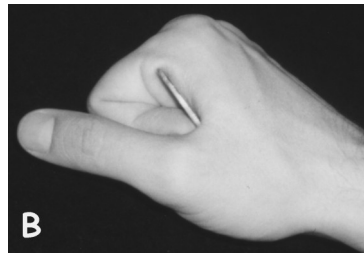
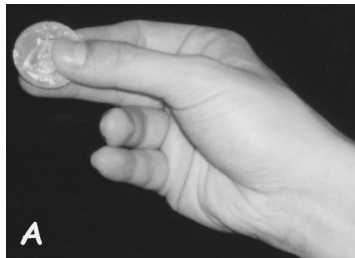
On a donc l'impression que « l'italienne milieu » est une « l'italienne avant » très enfoncée alors qu'en réalité c'est le contraire. C'est une « italienne arrière » enfoncée (suffisamment pour que la pièce soit apparemment tenue à « l'italienne avant ».)

D'ailleurs, si vous désolidarisez le pouce (et que vous empêchez la pièce de tomber) vous vous apercevez que la pièce est sur le dos de la main à la même place que sur la photo 1... Autrement dit, en position pour « l'italienne arrière. »

Note :

Il est possible d'amener la pièce à « l'italienne milieu » d'une seule main. Cette opération est illustrée par les photos A, B, C, et D.

Cinétique des pièces



Notez le mouvement du pouce sur la photo C.

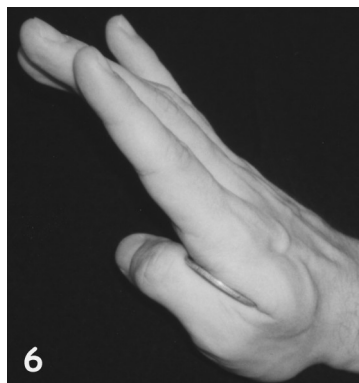
2) Transfert de « l'italienne milieu » à « l'italienne arrière »



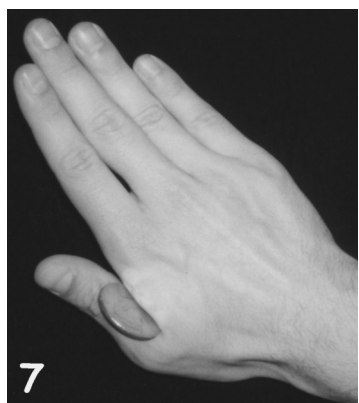
C'est très simple. Le pouce droit glisse vers l'auriculaire droit.

Photo 5.

Cinétique des pièces



Le pouce se plie pour créer un replis de chair à la jonction de ses deux phalanges et appuie sur la pièce. **Photo 6.**



Tout en maintenant cette position, le pouce droit recule pour revenir à sa position de départ (celle de la photo 5).

Le repli de chair permet d'entraîner la pièce qui se loge automatiquement à « l'Italienne Arrière. »

Le pouce se détend. **Photo 7.**

Avec suffisamment de pratique, vous pourrez vous passer de plier le pouce.



Remarque

Notez que vous pouvez obtenir le même résultat en partant de « l'italienne avant » classique.

Il est alors indispensable de s'aider du majeur (ou de l'index) car le replis de chair du pouce n'est pas assez important pour maintenir la pièce en place. **Photo 8.**

D'ailleurs, pour apprendre le mouvement, au début, vous pouvez vous aider du majeur (même avec une « italienne milieu ».)

Application de l'empalmage cinétique

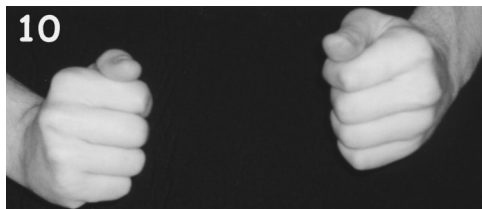
Nous allons voir maintenant comment utiliser ce mouvement pour montrer les deux côtés de la main vide. J'y ai inclus ma présentation : le spectateur doit deviner dans quelle main se trouve la pièce.



La pièce gauche dépose la pièce en main droite à « l'italienne milieu » comme expliqué ci-dessus.

La seule différence réside dans le fait que vous devez fermer la main droite. **Photo 9.**

La main est fermée en poing. Si la tranche de la pièce est visible (ce qui est paradoxalement conseillé pour faciliter le transfert), veillez à l'orienter vers vous. **Photo 10.**



Puis les 2 mains s'éloignent. Elles sont symétriques. **Photo 10.**

Dites : « A votre avis, dans quelle main est-elle ? »

J'effectue alors le gag suivant. La main gauche effectue un mouvement louche comme si elle récupérait rapidement la pièce.

« Vous m'avez dit la main gauche ? »

Le spectateur, qui tient compte de votre « mouvement louche », souhaite changer d'avis tandis que vous faites comme si vous n'aviez rien fait...

Cinétique des pièces

Ouvrez la main gauche pour montrer qu'elle n'est pas dans la gauche (donc qu'elle est dans la droite.)

Si le spectateur a indiqué la bonne main (la gauche), dites :
« *Cela commence à venir !* »

Si le spectateur a désigné la droite :
« *On va s'entraîner encore un peu !* »



Votre main droite se déplace à gauche et fait semblant de lancer la pièce (qui reste sagement blottie dans son bourrelet, à « l'Italienne du Milieu ») vers le haut et la gauche.

Photo 11 (vue du spectateur .)

Le regard suit la pièce dans l'air avec une demi-seconde de retard.

La main gauche attrape la pièce invisible au-dessus de vous :

« *Elle est ici...* ».



Simultanément, la main droite se détend.

Photo 12. Ceci est optionnel.

Cinétique des pièces

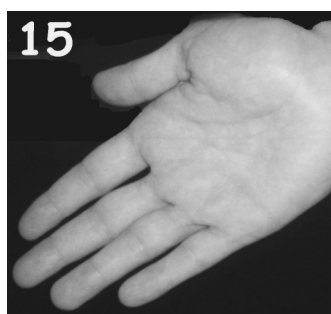
« ...*Mais elle invisible !* »

C'est sur cette phrase que la main droite effectue le transfert à « l'italienne arrière ». La main droite se retourne paume vers les spectateurs : les doigts sont pointés vers le ciel, autrement dit l'axe de rotation est perpendiculaire au sol.

Pendant ce retournement, le pouce effectue son travail pour amener la pièce à « l'italienne arrière ». Ce mouvement du pouce est complètement caché par la rotation de la main. **Photo 13 et 14.**



Notez que le ton de la phrase rend le mouvement naturel. En effet, il s'agit d'un geste d'impuissance signifiant « la pièce est invisible mais ce n'est pas de ma faute. » Tout est donc justifié.



Aussitôt, la main droite pivote d'un quart de tour vers la droite.

Elle fait un angle de 45° avec le sol, à hauteur d'épaules ; paume vers le public.

La **photo 15** montre la vue du spectateur.

Cinétique des pièces

Tout le regard et le poids du corps se portent sur la main gauche qui lance la pièce invisible.

Le regard suit sa trajectoire en ellipse au-dessus de vous et vers votre main droite. Le voyage dure 3 secondes et la pièce invisible atterrit en main droite (si vous visez correctement).

A ce moment la main droite effectue un mouvement rapide vers le bas comme pour amortir l'atterrissage. Simultanément, le pouce droit relâche légèrement sa prise (le mouvement du pouce ne doit pas être perçu par le public.)

Par conséquent, la pièce est projetée (merci l'inertie) à travers la fourche du pouce et atterrit sur les doigts. **Photo 16** (vue des spectateurs.)

Vous trouverez une description de ce mouvement dans la note de conférence « cOcOOOn » de mon ami David Stone sous le nom « Stone Drop » (également dans Imagik n°31 sous le nom de « Voyage Idyllique ».) Il a créé cette très belle apparition à vue, à partir d'un mouvement montré il y a bien longtemps.



« Le Pince-Pièce »

Voici une variante de mise au pincement d'une pièce.

Le but est de passer la pièce au pincement arrière puis de la ramener au pincement avant pour montrer la main vide des deux côtés (encore !)

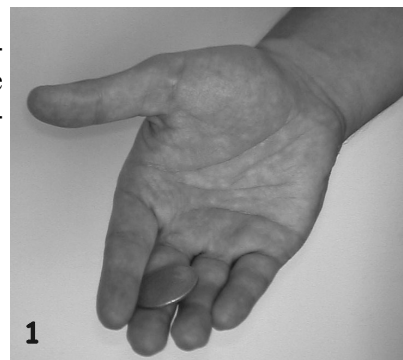
J'utilise aussi un demi-dollar.

1) Pincement arrière

La pièce est posée sur le majeur droit, à mi-hauteur.

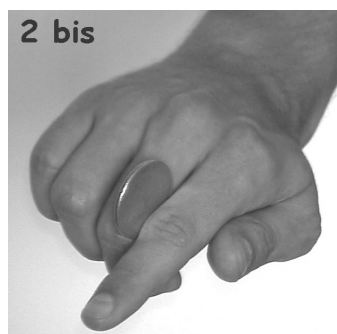
Maintenant quatre actions se succèdent quasi simultanément.

1. L'index droit se soulève très légèrement pour permettre à la pièce de se glisser entre l'index et le majeur. **Photo 1.**



Cinétique des pièces

2. Tandis que l'index reste droit et immobile, le majeur se replie (entraînant l'annulaire et l'auriculaire) faisant passer la pièce au pincement arrière. **Photo 2** (La **Photo 2 bis** montre la même action de l'autre côté).



Si à ce moment, vous redressiez le majeur, vous constateriez que la pièce est bien au pincement arrière mais qu'elle n'est pas assez enfoncée (puisque vous voyez encore sa tranche entre le majeur et l'index).

Il faut donc passer à l'étape suivante.

3. Continuez à plier le majeur vers l'avant tandis que l'index reste rigide. Par conséquent le côté droit du majeur (paume vers le haut) glisse sur la face gauche de la pièce. En revanche, la face droite de la pièce reste « collée » à l'index. Vous allez aussi loin que possible (en gardant une marge pour que la pièce ne tombe pas).

L'entraînement vous fera sentir facilement jusqu'où aller.

4. Dépliez le majeur.

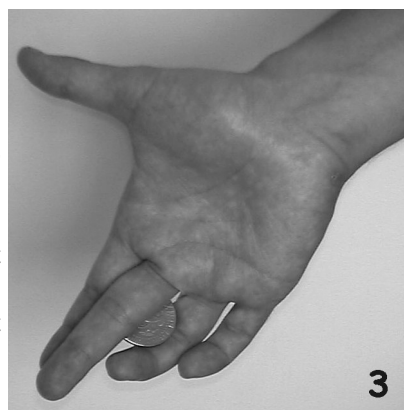
L'ensemble ne prend guère plus d'une seconde.

2) Retour au pincement avant

La pièce est au pincement arrière entre l'index et le majeur (au milieu de l'index).

Trois actions sont simultanées. **Photo 3.**

1. L'index droit recule légèrement vers la gauche (vers l'auriculaire)
2. Le majeur droit avance légèrement



Cinétique des pièces

vers la droite (vers le pouce). Donc la pièce s'incline et n'est plus perpendiculaire aux doigts

3. L'annulaire se recule largement pour se placer derrière la pièce.

Puis l'annulaire avance tandis que le majeur recule légèrement. La pièce se libère, pivote et se place automatiquement au pincement avant entre le majeur et l'annulaire (entre les 2 phalanges du bas). **Photo 4.**

Remarques : si, après le retour au pincement avant, vous conservez les doigts pliés, vous vous retrouvez en subtilité Ramsay que vous soyez paume en l'air ou paume en bas.



Pince-me & pince-moi : les applications

Effectuer les deux techniques en tournant le poignet pour montrer les deux côtés de la main vide (à la manière d'un back-and-front) intéressera peut-être un public de magiciens, mais risquera, pour des profanes, de ressembler davantage à une démonstration de dextérité qu'à un effet magique .

C'est pourquoi, il me semble nécessaire d'intégrer ces mouvements dans une chorégraphie d'ensemble.

1) La disparition

On peut se servir du pincement arrière comme simple disparition.

- Avec un mouvement de lancer de pièce
- Avec une mise-direction : voir dernières réflexions
- Avec une couverture du corps (disparition au coude)

Cinétique des pièces

La disparition au coude

Il s'agit de la méthode que j'utilise le plus souvent. Elle utilise la tête comme couverture.

Faites un faux dépôt gardant la pièce à l'empalme des doigts en main droite (voir la note ci-dessous.)

Levez votre bras droit (le poignet droit est collé au cou) et frottez la pièce (qui n'est plus là) sur le coude droit.

Notez que toute votre attention se porte sur votre main gauche. La main droite est alors cachée par la tête et peut mettre la pièce au pincement arrière. **Photo 5**



Aussitôt, montrez la disparition tandis que la main droite s'éloigne, paume ouverte vers le public.

Note

Pour le faux dépôt, j'utilise une variante du tourniquet. La main droite est ouverte à plat (paume vers le haut.) La pièce est posée sur les doigts droits (prête à l'empalme des doigts.)

La main gauche fait semblant de la prendre tandis que l'avant bras droit se lève de manière à occulter la pièce (la main droite reste à plat paume en haut.) Votre regard fixe la main gauche.

Lorsque la main droite se rapproche du cou (pour frotter le coude), les doigts se replient pour maintenir la pièce à l'empalme des doigts.

2) La réapparition

a) avec mise-direction

La pièce est au pincement arrière. Montrez vos 2 mains en les ouvrant paumes en l'air. Leur position est identique et symétrique :

Cinétique des pièces

« Rien dans les mains... »

Votre regard fixe la manche de votre spectateur de gauche. Le corps se penche vers la gauche.

La main gauche, bien ouverte, va chercher une pièce invisible. C'est la mise-direction. Pendant ce temps, la main droite (toujours paume en haut) effectue le retour au pincement avant, en gardant les doigts pliés pour se retrouver en subtilité Ramsay paume en l'air.

Il faut bien calculer l'inclinaison du poignet, suffisamment pour montrer la paume vide, mais pas trop pour ne pas révéler la pièce.

Maintenant, voici 3 possibilités pour produire la pièce :

1. La main gauche pose la pièce invisible dans la paume droite. La main droite se referme alors puis s'ouvre pour révéler la pièce.
2. La main gauche lance la pièce invisible en l'air. Vous suivez sa trajectoire du regard.
Au moment où elle atterrit dans la main droite (si vous avez bien visé), le poignet droit effectue un léger geste vers l'arrière projetant la pièce au milieu de la paume. Aussitôt le poignet se baisse pour montrer la pièce. Le spectateur a l'impression qu'elle apparaît à vue.
3. La main gauche s'ouvre grand dans un mouvement vers la main droite, comme si elle lui lançait la pièce (les 2 mains sont à 20 cm l'une de l'autre). Cela ressemble à un geste magique. Simultanément, la main droite produit la pièce au bout des doigts.
Ce qui m'intéresse dans cette apparition, c'est sa verticalité.

b) sans mise-direction

Une fois que vous maîtrisez le geste, vous pouvez vous passer de la mise-direction.

C'est la méthode que j'utilise.

La main droite est légèrement en retrait (pour éviter les flashes) paume vers le

Cinétique des pièces

public. En fait elle est dans la même position que pour le « Stone Drop » (voir ci dessus.)

La main gauche cueille une pièce invisible sur un spectateur et la pose sur votre main droite qui reste ouverte immobile.

La main gauche s'éloigne tandis que toute l'attention est portée sur votre main droite.

« Vous la voyez ou pas ? »

La main droite effectue le mouvement en se refermant et en tournant d'un quart de tour vers la gauche. **Photo 6.**

Notez sur la photo 6 que la pièce est cachée par l'index et le majeur.



La **Photo 7** montre la fin de l'action.
« Il faut y croire... »



Ouvrez lentement la main paume en haut (en l'inclinant pour que tous les spectateurs voient la pièce.)

« ... pour la voir ! »

Note

Lorsqu'il y a peu de spectateurs, je fais le même mouvement mais avec la main droite horizontale (comme un mendiant.) Leur angle de vue est alors au-dessus de ma main.

Cinétique des pièces

Commencez à passer la pièce au pincement avant et aussitôt fermez la main. L'action doit être coulée.

Pour le spectateur vous avez simplement fermé la main. Ouvrez la main. Vous êtes « le pince-pièce ».

C'est plus pur car il n'y pas de quart de tour à effectuer. Mais il y a des angles : il faut faire attention aux spectateurs latéraux.

Dernières réflexions

Voici une application utilisant la disparition avec mise-direction. Prenez une routine où les pièces voyagent d'une main dans l'autre ; par exemple, « No Card Matrix » de David Williamson.

Je me sers du mouvement pour l'un des passages de pièce. Je ne vais décrire que ce passage. Dans la routine de D. Williamson, il s'agit du 3^{ème} passage.

La main gauche est fermée. Elle contient 3 pièces : 2 sont à l'empalme des doigts, la 3^{ème} est à l'empalme classique.

La main droite exhibe la 4^{ème} pièce. « *La pièce va voyager de la main droite...* » Votre regard est sur la main droite.

« *...à la main gauche.* » Votre regard se porte sur la main gauche. Celle-ci monte pour attirer l'attention.

La mise-direction est suffisante. La main droite place la pièce au pincement arrière.

Sans temps mort, votre attention revient sur la main droite qui est désormais vide (en apparence). L'aller-retour est rapide. Comme vous, le spectateur regarde la main gauche au moment où vous la montrez et immédiatement après regarde la main droite (trop tard pour lui).

Votre regard se porte sur la main gauche. Car vous venez de réaliser que si elle n'est plus en main droite, c'est qu'elle va atterrir en main gauche.

Cinétique des pièces

Libérez la pièce de l'empalme classique (main gauche). Le bruit (la pièce tombe sur celles à l'empalme des doigts) signifie que la pièce de la main droite est passée.

Effectuez un Change Utile (voir Bobo). La main gauche jette ses pièces (elle en garde une sur le bout des doigts) dans la main droite qui les réceptionne en transférant sa pièce au pincement avant (remarque : la pièce n'est pas maintenue au pincement, elle est relâchée pour tomber à plat comme les autres)

La main droite montre ses 3 pièces. Pendant ce temps la main gauche passe sa pièce à l'empalme classique.

Vous pourrez terminer de manière classique dans la main du spectateur...

La pièce dans la manche du spectateur

Il s'agit d'une de mes productions préférées. Car ce qui se passe « dans les mains du spectateur » est toujours plus efficace que ce qui se produit dans celles du magicien. Le but est de cueillir la pièce non pas derrière la manche du spectateur mais à l'intérieur.

La pièce est à l'empalmage classique en main droite. Votre main droite saisit l'avant bras gauche de votre spectateur de droite par au-dessus. **Photo 1.**

Tirez doucement sur son bras pour lui faire comprendre qu'il doit tendre le bras.

Grâce à cette action, vous suggérez que la main droite est vide (subtilité Kaps.)



Lorsque son bras est tendu, votre main gauche attrape son poignet par au-dessus.

Aussitôt, votre main droite lâche sa prise et saisit de nouveau son avant bras, par au-dessous cette fois (pouce vers le haut) et par l'intérieur. **Photo 2.**



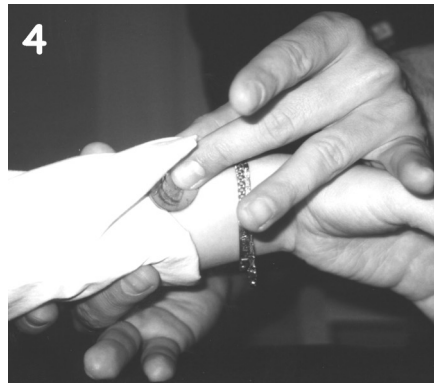
Cinétique des pièces

Pendant ce changement de position, relâchez la pièce qui tombe sur le bout des doigts. La pièce est donc plaquée contre la manche par les doigts droits. **Photo 2.**

La main gauche lâche à son tour le poignet, (à ce moment, sans le dire, tout le monde doit voir qu'elle est vide) comme pour mieux voir, et y revient sur le côté extérieur.

Le majeur gauche se place directement sur la pièce (celle-ci est cachée car elle est sous la manche.) **Photos 3.**

Le majeur gauche tire la pièce. **Photos 4.**



Sans temps d'arrêt, il la glisse dans la manche.

Pour faciliter l'introduction de la pièce, le bord de la manche et la pièce sont saisis entre le pouce et le majeur gauches. **Photo 5.**



Cinétique des pièces

Pour les spectateurs, vous êtes déjà en train de tirer la pièce pour la sortir de la manche (alors que c'est le contraire.)

Le pouce et le majeur gauches la tirent très lentement hors de la manche. Il est important que les spectateurs voient qu'elle provient bien de l'intérieur de la manche. **Photo 6.**



Dernières réflexions

- Plus la manche est large, plus c'est facile. Les manches de veste sont très bien, plus aisées à charger que les manches de chemise. Les manches des T-shirts sont faciles aussi.
- Lorsque le spectateur est en chemise, j'essaie de « charger » la manche par la boutonnrière. De sorte que c'est le spectateur lui-même qui la sort de sa manche. L'effet est renforcé.
- En général, je ne dis pas un mot pendant toute la séquence pour dramatiser la production.
- Au niveau des angles, vous êtes toujours couverts.

Finesses pour l'apparition d'une pièce dans une flamme

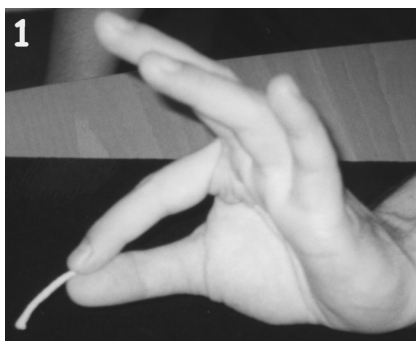
L'apparition d'une pièce dans une flamme est très classique. Néanmoins, je tenais à vous livrer certains détails que ma petite expérience m'a amené à développer.

Avant d'apparaître, la pièce est, en général, maintenue à l'empalmage classique ou Nelson Downs. Mais cela oblige à faire un geste pour « récupérer » la pièce au moment de la flamme (surtout pour l'empalmage classique.) Dans cette version, il n'y a aucun geste.

La pièce est à l'empalmage classique en main droite. La main gauche présente un morceau de corde éclair d'environ 3 ou 4 centimètres.

Demandez du feu à votre spectateur de droite. Lorsqu'il tend le briquet allumé, votre main droite saisit son avant-bras pour lever le briquet afin que tout les spectateurs voient bien.

Cela permet également de donner une contenance à la main chargée et de suggérer sa vacuité.



La main gauche approche lentement la mèche de la flamme du briquet.

La paume gauche est tournée vers les spectateurs, les doigts ouverts. **Photo 1** (vue du public.)

Juste avant d'enflammer la mèche, la main gauche se recule et s'abaisse tandis que vous vous adressez au spectateur.

« Cela va faire une grosse flamme, vous êtes courageux ? »

Cinétique des pièces

La question provoque (parfois) des réactions des camarades voire des rires.



La main droite s'est également abaissée en même temps que la gauche et profite de ce temps faible pour changer la position de la pièce.

Celle-ci est lâchée et tombe sur le bout des doigts (comme pour « la pièce dans la manche ») ; aussitôt le pouce doit la place entre l'index et le majeur. **Photo 2.**



La mèche est transférée en main droite entre le pouce et l'index.

Notez que si vous repliez l'index le majeur la pièce est occultée de tous les côtés. **Photo 3.**

Enflammez la mèche.



Dans le même temps, le pouce amène la pièce à l'extrémité des doigts.

Il la pousse tandis que le majeur et l'index se reculent. **Photo 4** (vue du public.)

Pendant l'apparition, la main droite ne doit pas bouger pour que l'illusion soit parfaite.

Le geste nécessaire à l'apparition est si léger qu'il est largement couvert par la flamme. Le spectateur a l'impression que la pièce naît de la flamme.

Cinétique des pièces

Marquez une pause d'assimilation d'au moins trois ou quatre secondes. Les spectateurs sont éblouis et ne verront la pièce qu'au bout d'une seconde ou deux.

La main droite pivote lentement pour que tous les spectateurs aient l'occasion de la voir de face.

Vous pouvez aussi la secouer légèrement pour qu'elle capte mieux la lumière (comme Norm Nielsen.)

Dernières réflexions

Pourquoi transférer la mèche en main droite ?

Pour renforcer l'impact. En effet, le fait d'avoir failli enflammer la mèche avec la main gauche ostensiblement vide prouve implicitement au spectateur que vous n'avez pas besoin d'avoir une pièce dans la main pour la faire apparaître.

Que faire quand le spectateur n'a pas de feu ?

En fait, lorsque je demande du feu à une table, j'ai déjà un briquet dans ma main gauche. Si un spectateur me prête rapidement son briquet, je le range et on n'en parle plus.

En revanche, si personne n'en a ou si la spectatrice met une heure à le trouver dans son sac à main (cas fréquent) je le produis sous la manche d'un spectateur. Puis je le prête au spectateur.

Je ne le dramatise pas. Je le prends là où il est. C'est tout. C'est plus interprété comme un gag que comme un effet magique. Cela me permet de ne pas perdre de temps.

Pourquoi ne pas arriver directement avec le briquet ?

Parce qu'utiliser le briquet du spectateur possède, à mon sens, 4 avantages.

Les voici par ordre d'importance.

1. Cela implique son propriétaire
2. Tout le monde sait que le briquet ne sera pas truqué.
3. S'il n'en a pas, il va s'adresser à quelqu'un d'autre, cela vous aide à focaliser l'attention.
4. Vous pourrez, si vous le souhaitez, vous en servir pour le tour du Paddle Move.

Cinétique des pièces

Pourquoi utilisez de la corde éclair et non du papier ?

Certains préfèrent le coton ou le papier éclair. Je ne fais pas l'apologie du fil éclair. Dans d'autres circonstances, le papier (ou le coton) me semble plus intéressant.

Cependant, le fil éclair me semble plus propice, ici, pour plusieurs raisons :

1. Le fil me semble avoir plus de sens. Je le présente comme étant « une mèche ». Cela me semble plus logique que d'allumer du coton ou du papier.
Les spectateurs se demandent si c'est un pétard. Cela augmente leur intérêt pour ce qui va se passer.
2. Le fil est plus rapide à préparer.
3. Il est facile d'avoir toujours la même « dose ».
4. Les brins ne se mélangent pas comme le coton. Si vous mettez des boulettes de coton dans votre poche, elles vont s'assembler dans votre poche.
Ce qui est pratique lorsqu'on présente l'effet souvent et pour différents effets (voir aussi « Card Fire » dans le livret « Corrida » et l'apparition du téléphone dans « Prométhée » qui nécessitent la même mèche.)
5. Le fil est moins onéreux que le papier.

Production de 4 pièces

Il s'agit d'une routine qui regroupe les techniques précédentes.

Il vous faut 4 pièces.

Une pièce est à l'empalme classique en main droite. Les autres sont en poche gauche.

1^{ère} pièce

Faites apparaître la première dans une flamme. Elle est en main droite.

En rangeant le briquet en poche, la main gauche se charge des 3 autres, à l'empalme classique.

2^{ème} pièce

La main gauche libère une pièce qui tombe sur le bout des doigts.

Effectuez une Shuttle Pass en main gauche (David Roth)

Tandis que la main gauche pose la pièce dans la main du spectateur de gauche. Celle de la main droite (donc celle du début) est mise au pincement arrière.

La main gauche cueille une pièce invisible que vous posez dans votre main droite. Effectuez l'apparition du pince pièce.

3^{ème} pièce

La main gauche libère, de nouveau, une pièce qui tombe sur le bout des doigts.

Effectuez une Shuttle Pass en main gauche.

Tandis que la main gauche pose la pièce dans la main du spectateur de gauche. Celle de la main droite est mise à l'italienne arrière d'une main (voir les photos A, B, C et D de l'empalme cinétique)

La main gauche cueille une pièce invisible que vous jetez en main droite. Il s'agit d'une présentation différente de la Stone Drop.

Lorsque la pièce invisible est jetée, les deux mains sont à 40 cm l'une de l'autre. Il faut synchroniser le jet avec l'apparition.

4^{ème} pièce

Produisez la dernière dans la manche du spectateur (ou bien additionnez-la en mettant la 3^{ème} dans sa main que vous fermez : la 4^{ème} apparaît dans la main.)

Structure et analyse d'une routine :

« Symphonie sur une seule pièce »

Je serai succinct sur les manipulations car la routine que je propose est très classique dans sa structure (de nombreux magiciens pratiquent des routines d'une pièce.)

Ce qui m'intéresse, c'est uniquement sa structure par rapport aux aspects suivants :

1. le rythme
2. l'intérêt (implication) du spectateur
3. l'impact magique et les applaudissements
4. la dramatisation de l'effet
5. la voix
6. le regard
7. les rires

Quelques points méritent, à mon avis, d'être précisés.

Le rythme

Je compare un spectacle de magie rapprochée à un film. Les règles de divertissement sont les mêmes ; seul le support change.

Depuis « Indiana Jones et les aventuriers de l'Arche Perdue », le film d'action commence toujours par une scène forte et haletante. Cette scène donne le ton et est destinée à capter le spectateur pour le faire entrer immédiatement dans le film.

Vient ensuite une scène plus tranquille pour reposer le spectateur et exposer la mission (chercher l'arche.)

La routine d'une pièce que je présente repose sur la même logique.

Impact et intérêt

Vous êtes à l'opéra. Vous êtes impressionné par la qualité des ténors mais au bout d'une demi-heure vous commencez à vous ennuyer.

Vous êtes au cinéma. Les effets spéciaux sont extraordinaires. La mise en scène est belle et inventive mais le scénario laisse à désirer. Vous ne rentrez jamais vraiment dans l'histoire.

Voici 2 situations dans lesquelles l'impact est fort et pourtant l'intérêt n'est pas optimal. Les notions d'intérêt et d'impact magique sont distincts.

L'impact est lié à la magie, c'est la force de l'effet. Dans le tableau, cet impact est concrétisé par la présence d'applaudissements.

En revanche, l'intérêt est lié à l'implication du spectateur. La règle est bien connue : le spectateur ne s'intéresse qu'à ce qui le concerne (ce thème est développé par Darwin Ortiz dans « Strong Magic ».)

Demandez à un spectateur s'il préfère voir un tour de carte ou s'il préfère que vous lui lisiez son avenir dans les cartes...

La dramatisation

Elle souligne l'effet magique pour en augmenter l'impact. Le rythme est plus lent.

Elle n'est pas compatible avec l'humour. La plaisanterie s'effectue avant ou après le moment magique.

Structure d'une routine

Pour expliciter mes propos, je vais décrire la routine d'une pièce que je présente et dont nous avons vu précédemment les techniques utilisées. Elle comporte 9 phases.

Je tiens à souligner que mon objectif n'est surtout pas de dire « voici ce qu'il faut faire ! » Non ! Il s'agit d'une illustration et non d'un exemple.

Phase 1 : le tour d'entrée pour attirer l'attention du public

Le tour d'entrée est constitué de l'apparition de la pièce dans la flamme.

Réflexions sur Le tour d'entrée

Cette apparition remplit les 4 principaux critères du tour d'entrée :

1. elle est rapide
2. elle est spectaculaire (de plus, je montre les 2 mains vides)
3. elle attire l'attention de tous (puisque'il y a une flamme.)
4. elle concerne le spectateur (il allume)

Je suis assez discret et ma voix n'est pas trop forte pour ne pas faire ressentir une trop forte intrusion. Car le but du tour d'entrée c'est de se faire accepter.

D'ailleurs, il arrive qu'au moment où la personne allume la mèche, certaines personnes ne regardent pas. Après tout à ce moment là, je n'ai pas encore réellement attiré leur attention et elles n'ont pas de raison fondamentale de regarder. Or il est important qu'ils regardent pour ne pas manquer l'apparition de la pièce.

Dans ce cas, je compte jusqu'à 3 à très haute voix. Cela capte l'attention d'éventuels spectateurs peu disciplinés ou qui n'avaient pas remarqué ma présence.

Si un spectateur a, malgré tout, manqué l'apparition de la pièce, il risque d'être déçu. J'ai envie de lui dire :

« C'est de ta faute, t'avais qu'à regarder ! »

Mais je lui dis *«Bon je vais le refaire pour vous ! »*

Ce n'est pas vrai car j'enchaîne sur une routine de pièce. Mais cela a l'avantage de le « consoler » et de le concerner pour la suite.

Dès que la pièce est apparue, je suis accepté (normalement bienvenu !)
Alors, je peux élever la voix.

Cinétique des pièces

Phase 2 : le 1^{er} rire du public (ou la mise en bouche)

Ce 1^{er} rire contribue à l'acceptation du public. Il est important et doit arriver très vite.

Je donne la pièce à mon spectateur de droite : « *C'est cadeau.* »

Je montre la main vide en plaisantant sur le manque de rapidité du spectateur et l'autre main révèle la pièce.

Je n'en fais pas un effet magique. Je ne dramatise ni la disparition ni la réapparition ; c'est plus un gag.

C'est pourquoi le faux dépôt utilisé doit être le plus simple et épuré possible ; en l'occurrence, j'exécute la « Fingertip Retention Vanish » décrite par David Roth dans « Coin Magic ». C'est un faux dépôt rapide et « léger ».

Phase 3 : le contact visuel

C'est maintenant le moment de faire connaissance avec le public. J'exécute la cascade de pièce : « *c'est de la monnaie courante !* »

Cette fioriture me donne le temps de créer le contact regard avec chaque spectateur. Je regarde chacun dans les yeux. Je tends les fils (voir les « 5 points magiques » de Juan Tamariz.)

Phase 4 : l'effet magique, 1^{ère} partie

La feinte

J'exécute un vrai dépôt en main droite et demande au spectateur de gauche de souffler. C'est la feinte.

Souvent un petit malin s'exclame, tout fier, qu'elle est dans l'autre main. C'est évidemment du pain béni. Lorsque vous lui révélez son erreur, vous êtes sûr qu'il se taira désormais. Pour provoquer cette réaction, je ferme la main droite.

La main droite récupère la pièce (action en transit) pour permettre à la main gauche de toucher votre ventre afin d'illustrer votre propos :

« *Non il faut que le souffle parte de là !* »

La pièce est de nouveau dans la main (droite) la plus éloignée du spectateur : votre dépôt est donc justifié (un faux, cette fois) pour qu'il souffle dessus.

Cinétique des pièces

La disparition

Exécutez le faux dépôt. Le mouvement doit évidemment être le même que pour la feinte.

Il s'agit de faire votre plus belle disparition (contrairement au faux dépôt de la phase 2.)

J'utilise la « Retention Vanish » dont on trouve une description dans « Coin Magic ».

Vous dramatisez la disparition. En ce qui me concerne, la main est loin du corps, le regard est rivé dessus et je ne parle pas. La main pulvérise lentement la pièce.

Remarque :

Il y a une différence fondamentale entre la disparition de la scène 2 et celle-ci. La première n'est pas dramatisée. C'est un mouvement tampon destiné, d'une part, à achever de capter l'attention du spectateur, et d'autre part, à le préparer à ce qui suit (le cuisinier appelle cela une mise en bouche : c'est léger.)

Il signifie « attention l'apparition de la pièce n'était qu'un début ; maintenant ça commence ».

C'est pourquoi, je ne la dramatise pas (voir « l'émotion magique » développée par Arturo de Ascanio.)

En revanche, la disparition de la phase 4 s'effectue lentement. Si je commençais par cette disparition, le spectateur risquerait d'être moins impressionné car il pourrait avoir été pris de court.

Mais comme je l'ai préparé avec la précédente apparition, il s'y attend et porte toute son attention ; l'impact est renforcé.

La réapparition

Après la pause de dramatisation, mon regard se porte sur un spectateur et je produit la pièce dans sa manche. J'exécute cela lentement dans le silence le plus dramatique.

Phase 5 : l'effet magique, 2^{ème} partie

De plus en plus fort : cette fois vous allez montrer les deux mains vides avant la réapparition.

Dites : « *Vous l'avez compris on utilise les manches.* »

Cinétique des pièces

J'exécute la disparition à la manche du « Pince pièce », puis la révélation sans mise-direction (voir également le « Pince-pièce ».)

Phase 6 : l'effet magique 3^{ème} partie

De plus en plus fort : non seulement vous montrez les mains vides mais elle apparaît à vue. J'exécute toute la séquence « Application de l'empalmage cinétique. »

Phase 7 : la fausse explication

A ce niveau, je constate que l'attention du spectateur s'affaiblit ; il s'habitue le bougre !

Donc il faut relancer son intérêt. C'est le but de la fausse explication.

Je me penche comme pour leur faire une confidence et je parle en chuchotant.

« Je vous explique le truc, mais vous le gardez pour vous. Je fais croire que je la mets dans une main alors qu'en fait, non ! Je la garde dans l'autre ! »

J'illustre mes propos en effectuant le fameux « Spider Vanish » d'Edward Marlo.

Autrement dit, la pièce est tenue par la main gauche en position du Tourniquet ou à plat sur les doigts. La main droite la prend (c'est comme pour la disparition mais elle la prend vraiment.) En se fermant, la main droite place la pièce à l'empalmage classique.

La main gauche se ferme simultanément pour faire croire aux spectateurs qu'elle la garde. Vos deux mains sont donc fermées et la droite est plus élevée.

Le timing est le suivant :

En effectuant le « Spider Vanish », attirez toute l'attention sur votre main droite en disant :

« Je fais croire que la mets dans une main... »

Montrez votre main droite vide, paume vers le bas car elle contient la pièce :

« ...Alors qu'en fait, non... »

Montrez votre main gauche fermée : *« ... Je la garde dans l'autre ! »*

Ouvrez votre main gauche en disant : *« C'est clair ou pas ? »*

Cinétique des pièces

Il n'y a plus de pièce. Les spectateurs rient car ils pensaient avoir compris et s'aperçoivent qu'ils ont été leurrés.

Phase 8 : le final magique

Il s'agit de l'apparition de la grosse pièce par la méthode de David ROTH (la pièce est coincée dans le pantalon.)

Votre main droite cueille la pièce sur un spectateur tandis que la main gauche se charge de la grosse pièce avant d'effectuer la transformation de D. ROTH.

C'est une espèce de Shuttle Pass dans laquelle la main droite jette apparemment la pièce en main gauche (elle reste à l'empalme classique en main droite.)

Au même moment, la main gauche se retourne pour révéler la grosse pièce.

Parfois, certains spectateurs peuvent manquer l'instant de la transformation.

C'est pourquoi je demande à une femme :

« *Vous préférez les petites ou les grosses ?* »

Cette remarque canalise l'attention. De plus, elle ne manque pas de provoquer des commentaires et des rires.

Phase 8 : le clin d'œil final

Je m'adresse à mon spectateur de gauche en lui disant :

« *Vous, c'est plutôt les grosses !* »

Simultanément je sors une pièce géante (11 centimètres de diamètre) de son dos.

Les deux mains vont en poche. La main droite range la grosse pièce dans la poche droite ; et ressort aussitôt pour produire la pièce normale (qui était toujours à l'empalme classique) sur un spectateur.

Ce qui fournit la mise-direction pour la main gauche qui sort de la poche en tenant la pièce géante et qui va immédiatement derrière un spectateur pour la révéler.

Cette révélation n'est pas très magique ; c'est plus un gag.

Au cinéma, on pourrait comparer cela à un soubresaut de la créature que l'on croyait morte juste avant le générique (si classique que cela en est devenu un gag) ou à un bêtisier pendant le générique de fin.

Cinétique des pièces

Voici un tableau synthétique:

Phase	Ce que voit le spectateur	Rythme	Applaudissements (impact)	Rire	Dramatisation	Volume de la voix	Comparatif cinéma
1	apparition de la pièce dans une flamme	lent	oui	non	oui	faible	scène spectaculaire d'ouverture. <i>Indiana Jones dans le temple</i>
2	1 (parfois 2) disparition + réapparition de la pièce	rapide	non	Oui	non	fort	scène d'actions qui la prolonge l'ouverture (mise en bouche) <i>Indiana s'échappe du temple</i>
3	fioritures : éventuellement la pièce est examinée (à condition là encore d'avoir un gag ou quelque chose sinon c'est un temps faible)	rapide	non	oui	non	normal	scène d'exposition pour prendre connaissance des personnages et de la mission. <i>Indiana dans la salle de conférence</i>
4	1 ^{er} souffle (feinte)	rapide	non	oui (plaisanterie sur le souffle)	non	normal	le corps du film : 1 ^{ère} partie <i>Indiana dans le désert de Tanis</i>
	disparition (rétention)	lent à partir de la pulvérisation	parfois	non	oui	normal	
	réapparition (dans la manche du spectateur)	très lent (le moment le plus lent)	oui	oui mais après la production (plaisanterie sur le spectateur qui a des pièces dans les manches)	Oui (la plus soulignée)	silence (ou faible)	

Cinétique des pièces

Suite du tableau :

Phase	Ce que voit le spectateur	Rythme	Applaudissements (impact)	Rire	Dramatisation	Volume de la voix	Comparatif cinéma
5	disparition (au coude)	rapide	oui	non	Un peu	normal	le corps du film : 2 ^{ème} partie <i>Indiana dans le nord</i>
	réapparition (pince-pièce)	lent	souvent	non	oui	normal	
6	voyage d'une main dans l'autre (empalme cinétique + Stone Drop)	rapide	oui	oui (un peu)	Un peu	normal	le corps du film : 3 ^{ème} partie <i>Indiana dans le sous-marin</i>
7	fausse explication (spider vanish)	Assez rapide (moins qu'en 2)	non	oui	non	Très faible	fausse fin qui permet le rebondissement (ou coup de théâtre) <i>Indiana est capturé</i>
8	apparition de la grosse pièce	idem	oui	oui	un peu	normal	le dénouement (le final)
9	pièce géante		Non	oui	non	normal	le clin d'œil final

