



TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE	19
CHAPITRE I	
LE SWAMI	
PREMIÈRE PARTIE : LES DIFFÉRENTS TYPES DE NAILWRITERS	25
1. <i>Le Swami</i>	25
2. <i>Le modèle « C »</i>	26
3. <i>Le modèle qui n'est pas fixé sur l'ongle</i>	27
4. <i>Variante du modèle précédent</i>	27
5. <i>Le modèle « adhésif »</i>	27
6. <i>Le faux pouce</i>	28
7. <i>Éléments à prendre en compte</i>	28
8. <i>Comment utiliser votre nailwriter</i>	29
DEUXIÈME PARTIE : TECHNIQUES SPÉCIALES	35
1. <i>L'utilisation de couleurs différentes</i>	36
2. <i>L'enveloppe à fenêtre</i>	37
3. <i>La technique du papier carbone</i>	38
4. <i>Le nailwriter à encre</i>	39
5. <i>La préparation de la prédiction</i>	39
6. <i>L'ongle</i>	40
7. <i>Autres manières de tenir la carte</i>	40
8. <i>Le crayon visible</i>	41
TROISIÈME PARTIE : MENTALISME ET MODESTIE	42
CONCLUSION	43

TOURS AVEC UN SWAMI	44
1. <i>Le spectateur télépathe</i>	44
2. <i>Première variante de l'effet n° 1</i>	45
3. <i>Deuxième variante de l'effet n° 1</i>	45
4. <i>Droit au but</i>	45
5. <i>Un tour de scène</i>	46
6. <i>Un spectateur choisi au hasard</i>	46
7. <i>Un tour de cartes</i>	46
8. <i>Les vivants et les morts</i>	47
9. <i>Un effet rapide pour le close-up</i>	48
10. <i>Télépathie</i>	48
11. <i>Un effet médiumnique</i>	49
12. <i>Le temps et l'espace</i>	49
13. <i>La carte dans le verre</i>	50
14. <i>La prédiction envoyée par la poste</i>	51
15. <i>Une arrivée dans un fauteuil</i>	52
16. <i>Les sept chaises</i>	52
17. <i>La date encerclée</i>	53
18. <i>Le Swami blanc</i>	53
19. <i>Le détecteur de sexe</i>	53
20. <i>La prédiction d'une manchette de journal</i>	54
21. <i>La prédiction du résultat d'un événement sportif</i>	54
22. <i>La prédiction d'un mot dans un journal</i>	54
23. <i>Le jeu de fléchettes</i>	55
24. <i>Allumettes ou cigarettes</i>	55

CHAPITRE II

L'INTERPRÉTATION DES MOUVEMENTS DU CRAYON, DES SONS, LA LECTURE SUR LES LÈVRES, LE TOUCHER ET LE CUMBERLANDISME

PREMIÈRE PARTIE : L'INTERPRÉTATION DES MOUVEMENTS DU CRAYON	57
LA TECHNIQUE DE L'INTERPRÉTATION DES MOUVEMENTS DU CRAYON	59
1. <i>Quand la mettre en œuvre ?</i>	59
2. <i>Le crayon utilisé par le sujet</i>	60
3. <i>La carte utilisée par le sujet</i>	62
4. <i>La distance entre vous et le sujet</i>	62
5. <i>Vérification en cas de doute</i>	63
6. <i>La reconnaissance des chiffres</i>	63
7. <i>La reconnaissance des mots</i>	64
8. <i>La position du crayon sur la carte</i>	65
RÉSUMÉ	65

TOURS RÉALISÉS AVEC CETTE TECHNIQUE	66
1. <i>Les solutions de secours</i>	66
2. <i>Une étrange coïncidence</i>	66
3. <i>Le total</i>	67
4. <i>Une dette payée</i>	67
5. <i>Le Swami et le crayon</i>	68
DEUXIÈME PARTIE : LA LECTURE SUR LES LÈVRES	68
TOURS UTILISANT LA LECTURE SUR LES LÈVRES	69
1. <i>La carte pensée</i>	69
2. <i>L'ardoise effacée</i>	70
3. <i>Le murmure du Bouddha</i>	71
TROISIÈME PARTIE : L'INTERPRÉTATION DES SONS	72
1. <i>Informations recueillies grâce à cette technique</i>	73
2. <i>Application de la technique à une action (et non à l'écriture)</i>	75
TOURS UTILISANT LA TECHNIQUE DE L'INTERPRÉTATION DES SONS	77
1. <i>Une découverte de carte</i>	77
2. <i>Précognition paranormale</i>	78
3. <i>Un tour de poche</i>	79
QUATRIÈME PARTIE : LECTURE TACTILE	79
TOURS UTILISANT LA LECTURE TACTILE	80
1. <i>Les cartons de couleur</i>	80
2. <i>Avec une pincée de sel !</i>	81
3. <i>Les cartes à jouer marquées</i>	83
4. <i>Le tri psychique</i>	83
5. <i>Chromavoyance</i>	86
6. <i>Le tour de la princesse</i>	87
7. <i>Sucre en poudre</i>	88
CINQUIÈME PARTIE : LE CUMBERLANDISME	89
DE QUELQUES AUTRES FORMES DE CUMBERLANDISME	92
1. <i>Le contact par l'intermédiaire d'un fil de cuivre</i>	92
2. <i>L'exécution d'une action quelconque avec l'objet</i>	93
3. <i>Quand utiliser le cumberlandisme</i>	94
4. <i>Le bandeau sur les yeux</i>	94
5. <i>Hellströmisme</i>	94
6. <i>Le test du tableau noir</i>	95
CONCLUSION	95

CHAPITRE III MNÉMOTECHNIE ET SYSTÈMES MENTAUX

INTRODUCTION	97
UNE STUPÉFIANTE DÉMONSTRATION DE MÉMOIRE PRODIGIEUSE : L'INVENTAIRE	100
1. <i>Première étape</i>	100
2. <i>Deuxième étape</i>	101
3. <i>L'application du système</i>	102
4. <i>Le rappel des objets</i>	103
CALCULS RAPIDES : ARITHMÉTIQUE MENTALE	103
1. <i>Calcul du carré d'un nombre</i>	104
2. <i>Extraction de la racine carrée d'un nombre</i>	104
3. <i>Calcul du cube d'un nombre</i>	105
4. <i>Extraction de la racine cubique d'un nombre</i>	105
LE CARRÉ MAGIQUE	106
LE PARCOURS DU CAVALIER	108
QUELQUES TRUCS D'ÉCHECS	110
1. <i>Jouer plusieurs parties simultanément</i>	110
2. <i>Le problème du mat en un coup</i>	113
LE CALENDRIER PERPÉTUEL	114
1. <i>Effet</i>	114
2. <i>Résumé du système du calendrier perpétuel</i>	115
3. <i>Autres exemples</i>	115
4. <i>Présentation du calendrier perpétuel</i>	116
SYSTÈMES MNÉMOTECHNIQUES APPLIQUÉS AUX CARTES À JOUER	117
1. <i>Le chapelet</i>	117
2. <i>Le chapelet Si Stebbins</i>	121
3. <i>Le système 14/15</i>	121
4. <i>Le système des cartes paires et impaires</i>	122
LE CODE ALPHANUMÉRIQUE	122
1. <i>Applications du système alphanumérique</i>	123

CHAPITRE IV LES PRÉDICTIONS

INTRODUCTION	129
PREMIÈRE PARTIE : LES TECHNIQUES	131

1. <i>Le crayon chargeur</i> (Corinda)	131
2. <i>Le coupe-papier chargeur</i> (Dr Jaks)	133
3. <i>Le coupe-papier chargeur</i> (Sackville)	133
4. <i>Le coupe-papier chargeur</i> <i>impromptu</i>	133
5. <i>Le classeur de poche</i>	135
6. <i>Le classeur pour petits papiers</i>	139
7. <i>Le classeur pour petits papiers dans un paquet de cigarettes</i>	140
8. <i>Le classeur naturel</i>	142
9. <i>Le Swami</i>	143
10. <i>La substitution et le forçage</i>	143
11. <i>Le coffret aux prédictions</i>	147
12. <i>Les enveloppes</i>	147
13. <i>Les compères</i>	148
14. <i>Résumé de la technique</i>	149

DEUXIÈME PARTIE : PRÉDICTIONS POUR LA SCÈNE 151

1. <i>Une chance sur un million</i> (Corinda)	151
2. <i>Quadruplication</i> (Corinda)	154
3. <i>De Profundis</i> (Corinda)	157
4. <i>Le gros lot</i> (Corinda)	159
5. <i>Astronomique</i> (Corinda)	162
6. <i>Le tour des quatre as du mentaliste</i> (Corinda-Tremaine)	164
7. <i>Une nouvelle adaptation de la carte dans le ballon</i> (Corinda)	167
8. <i>La fonction Psi</i> (Corinda)	168

TROISIÈME PARTIE : PRÉDICTIONS POUR LE SALON 169

1. <i>Premiers effets</i>	169
2. <i>La boulette sous la carte</i> (Corinda)	169
3. <i>Nom de nom !</i> (Corinda)	170
4. <i>Le troisième choix</i> (Corinda)	172
5. <i>La loterie</i> (Corinda)	173
6. <i>La prophétie</i> (Corinda)	175
7. <i>Le Joker indicateur</i> (Corinda)	177
8. <i>Double prédiction</i> (Corinda)	177
9. <i>Le mystère de la boîte d'allumettes</i> (Corinda)	178
10. <i>Le mystère du coffret</i> (Corinda)	178
11. <i>Classé X</i>	180
12. <i>Menu à la carte</i>	181

**CHAPITRE V
LES BANDEAUX**

PREMIÈRE PARTIE : LES DIFFÉRENTS TYPES DE BANDEAUX 183

1. <i>Le bandeau non truqué</i>	184
2. <i>Le bandeau réversible</i> (Will Dexter)	184

3. <i>Le bandeau en feutre truqué</i>	185
4. <i>Le foulard de soie plié</i>	186
5. <i>La tête dans le sac</i>	187
6. <i>Le drap ou la couverture</i>	189
7. <i>Le seau</i>	189
8. <i>Coton hydrophile, pâte à pain, plâtre et compagnie</i>	189
9. <i>Résumé</i>	190

DEUXIÈME PARTIE : LES TECHNIQUES 191

1. <i>Le coup d'œil vers le bas</i>	191
2. <i>Le temps d'avance</i>	192
3. <i>Le bandeau magnétique</i>	192
4. <i>Le jeu en chapelet</i>	193
5. <i>Les cartes marquées</i>	194
6. <i>Le jeu dissymétrique d'Annemann</i>	194
7. <i>Les miroirs</i>	195
8. <i>Les réflecteurs et autres surfaces réfléchissantes</i>	196
9. <i>Les tours automatiques</i>	197
10. <i>L'observation préliminaire</i>	197
11. <i>Les systèmes mnémoniques</i>	200
12. <i>Le boniment et le mouvement pendant le numéro</i>	200

TROISIÈME PARTIE : LES TOURS 202

1. <i>Introduction</i>	202
2. <i>Recherche psychique et mentalisme</i>	206
3. <i>Chef-d'œuvre mental (Fogel)</i>	208
4. <i>Découverte d'une carte aux rayons X (Corinda)</i>	209
5. <i>Un joyau de magie mentale (Corinda)</i>	210
6. <i>Le cauchemar du barman !</i>	211
7. <i>La conduite d'une voiture les yeux bandés et la découverte d'objets cachés</i>	212
8. <i>Le coffret aux pièces (Corinda)</i>	212
9. <i>La preuve (Corinda)</i>	217
10. <i>La carte au couteau (Hans Trixer)</i>	217
11. <i>Le morpion aveugle</i>	219
12. <i>Calcul mental</i>	220
13. <i>Les trois cartes (Corinda)</i>	220

**CHAPITRE VI
LES PETITS PAPIERS**

PREMIÈRE PARTIE : LES TECHNIQUES 224

1. <i>Quelques règles simples pour le travail des petits papiers</i>	224
2. <i>Le centre arraché (Version de Corinda)</i>	225
3. <i>Le centre arraché (Variante Punx-Mier)</i>	231

4. Variante à une seule main	232
5. Le centre arraché, version « gag » (Corinda)	234
6. La préparation du papier	235
7. Échange de petits papiers à mains nues (Annemann)	236
8. Échange de petits papiers à mains nues (Corinda)	238
9. Échange au lapping	239
10. Échange aux trombones magnétiques	240
11. Échange au tirage (Corinda)	240
12. Échange à la boîte d'allumettes (Will Dexter)	243
13. Échange éclipse (John Henley)	245
14. Résumé	247
15. Le marquage des papiers	248
16. Les potences et autres supports	249
17. L'utilisation d'une boule de cristal	250

DEUXIÈME PARTIE : LES TOURS 250

1. Le pendentif de cristal (Dr Jaks, New York)	250
2. Trois petites questions (Corinda)	253
3. Trente-trois tours (Corinda)	256
4. Les vivants et le mort (Corinda)	257
5. Les grands esprits se rencontrent (Punx)	257
6. Le jeu de fléchettes (Corinda-Fogel)	260
7. Inexplicable (Al Koran)	262

CHAPITRE VII

LA DIVINATION D'UN MOT DANS UN LIVRE

1. Zarkamorta II, ou La cérémonie de la réincarnation (Corinda)	265
2. La divination d'un mot (entre autres choses) dans un magazine	272
3. Méthode impromptue et simplifiée (Corinda)	274
4. Une leçon de mentalisme (Corinda)	276
5. Le mot en croix (Corinda)	279
6. Révélation originale d'un mot choisi (Corinda)	280
7. L'expérience de l'annuaire téléphonique (Corinda)	281
8. Mentalisme ultramoderne (Corinda)	284
9. Le livre révélateur (Vivian St. John)	287
10. Le chaînon manquant (Corinda)	288
11. Résumé	290
12. Une conversation avec Fogel	291

CHAPITRE VIII LES EFFETS SPIRITES

PREMIÈRE PARTIE	305
1. Introduction	305
2. Le boniment	306
3. La création de « l'atmosphère » pour la séance	308
4. Le médium sur scène	309
5. Bibliographie sommaire d'ouvrages de référence sur le spiritisme	310
DEUXIÈME PARTIE : LES PHÉNOMÈNES PHYSIQUES	311
1. L'ardoise spirite	311
2. Effets spirites dans l'obscurité	312
3. La libération du gilet	316
4. La cabine spirite (version de scène)	318
5. Les cartes télékinésiques (Punx)	320
6. La table « tournante » de Palladino	322
7. Méthode avec crochets portés aux avant-bras	323
8. Méthode avec crochet porté à la ceinture	324
9. La balle hantée	325
10. Matérialisation d'un esprit	326
11. Message de l'au-delà	326
12. La marche du spectre (Corinda)	327
13. Les moulages spirites	330
TROISIÈME PARTIE : LES PHÉNOMÈNES PSYCHIQUES	331
1. Une expérience au téléphone (Corinda)	331
2. Le gag de l'ardoise	333
3. Cryptopsychisme	334
4. La planchette Ouija	334
5. Apparition d'un message spirite sur une ardoise	335
6. Et la lumière fut ! (Punx)	336

CHAPITRE IX TOURS DE CARTES

1. Introduction au mentalisme avec des cartes	339
2. Mémoire photographique (Hans Trixer)	341
3. Prédiction à l'ardoise (Corinda)	343
4. Montre-moi que tu es télépathe ! (J. G. Reed)	346
5. La carte d'anniversaire (Jack Avis)	347
6. E.S.P. Test (J. G. Reed)	348
7. Deux esprits – Une seule pensée	349
8. Devant vos yeux	349
9. Découverte Gamma	350

10. <i>L'échange</i> (Terry Guyatt)	351
11. <i>Étrange coïncidence</i> (Michael Mence)	353
12. <i>Les cartes pensées</i> (Terry Guyatt)	354
13. <i>Les deux font la paire</i> (Terry Guyatt)	355
14. <i>Qui se ressemble...</i> (Corinda)	356
15. <i>Téléprognos</i> (Corvelo)	358
16. <i>La prédiction de la carte rouge</i>	362
17. <i>Transmission à longue distance</i> (Paul Marcus, Nouvelle Zélande)	363
18. <i>Dos à dos</i>	367
19. <i>Coincidental</i> (Dr Thornton, avec la permission d'Ed Mellon)	368

CHAPITRE X LA TRANSMISSION DE PENSÉE ENTRE DEUX PERSONNES

INTRODUCTION	371
PREMIÈRE PARTIE : LES SYSTÈMES SYNTHÉTIQUES	373
1. <i>Généralités sur le code verbal</i>	373
2. <i>Transmission de pensée pour deux</i> (Walford Taylor)	376
3. <i>L'équipement radio miniaturisé</i>	389
4. <i>Appareil de communication entre deux personnes</i>	391
5. <i>Systèmes divers</i>	396
6. <i>Conclusion sur les systèmes synthétiques</i>	398
DEUXIÈME PARTIE : LES SYSTÈMES NON SYNTHÉTIQUES	399
1. <i>La liste préétablie d'objets ou de nombres</i>	399
2. <i>Le chapelet</i>	400
3. <i>La chronométrie silencieuse</i>	400
4. <i>Les codes positionnels</i>	401
5. <i>L'élastique rétractable</i>	402
6. <i>Conclusion de la deuxième partie</i>	402
TROISIÈME PARTIE : LES ROUTINES	403
1. <i>La télépathe</i> (Corinda)	403
2. <i>C'est écrit dans la fumée</i> (Corinda)	404
3. <i>Tout est en ordre</i> (Corinda)	406
4. <i>Des hauts et des bas</i> (Eric Mason, avec ses excuses)	408
5. <i>La montre-bracelet</i> (Corinda)	410
6. <i>Le troisième homme</i> (Corinda)	410
7. <i>Télépathie musicale</i>	412
8. <i>Conclusion</i>	413

CHAPITRE XI LA VOYANCE

INTRODUCTION	415
PREMIÈRE PARTIE	422
1. <i>Comment aborder les questions connues</i>	422
2. <i>Références des techniques expliquées dans les autres chapitres</i>	422
3. <i>Autres méthodes (non expliquées dans les autres chapitres)</i>	422
4. <i>Comment transmettre les informations</i>	428
5. <i>Méthodes générales pour transmettre les informations secrètement</i>	429
6. <i>Le choix des « bonnes » questions</i>	430
7. <i>Comment répondre aux questions connues</i>	431
8. <i>La voyance sur scène</i>	432
9. <i>Résumé</i>	438
DEUXIÈME PARTIE	439
1. <i>Les questions inconnues</i>	439
2. <i>Objectifs principaux du « cold reading »</i>	440
3. <i>Conclusion</i>	444

CHAPITRE XII LA PUBLICITÉ

PREMIÈRE PARTIE	447
1. <i>Introduction</i>	447
2. <i>La loi de l'offre et de la demande</i>	450
DEUXIÈME PARTIE : LES COUPS DE PUB	460
1. <i>Idées et scénarios de coups de pub</i>	461
CONCLUSION	475

CHAPITRE XIII LE BONIMENT ET LA PRÉSENTATION

1. <i>Introduction</i>	477
2. <i>Les critères essentiels d'une représentation réussie</i>	478

✿ CORINDA ✿

**UNE CONVERSATION À BÂTONS ROMPUS
AVEC CLAUDE CHANDLER**

1. *Introduction* 507
2. *L'acteur, par Claude Chandler* 507

POSTFACE 519