



Sankey en liberté !

Écrit par
Jon Racherbaumer

Illustré par
Earle Oakes

Traduit en français par
Pascal Weber


C.C. Éditions
www.livres-de-magie.com

www.livres-de-magie.com

« L'expérience est le nom que chacun donne à ses erreurs... »

Oscar Wilde

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L.122-5 (2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (article L.122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Responsable d'édition, création de couverture,
composition et mise en pages : Frantz Réjasse.

Traduction française : Pascal Weber.

Illustrations : Earle Oakes.

Relecture et correction : Didier Laurini et Jean Valsen.

Titre original : *Sankey Unleashed*.

Édition originale : © Squash Publishing, 2004.

La présente version française est publiée en accord
avec Squash Publishing. Remerciements à Gabe Fajuri.

C.C. Éditions - BP 9 - 86361 Chasseneuil-du-Poitou Cedex

www.cc-editions.fr

www.livres-de-magie.com

Version française : © C.C. Éditions - Septembre 2007.

ISBN : 978-2-914983-18-1

www.livres-de-magie.com

Sommaire

<i>Question piège</i>	<i>11</i>
<i>Retour vers le futur</i>	<i>17</i>
<i>Fragile</i>	<i>21</i>
<i>Hors de chez soi</i>	<i>25</i>
<i>Big time</i>	<i>31</i>
<i>Partages faciles.....</i>	<i>35</i>
<i>Appuyez sur le bouton</i>	<i>39</i>
<i>Tomate séchée.....</i>	<i>45</i>
<i>Wichita slip.....</i>	<i>49</i>
<i>Wham bam !</i>	<i>51</i>
<i>Déviissé.....</i>	<i>55</i>
<i>Divine.....</i>	<i>59</i>
<i>Fruit défendu.....</i>	<i>61</i>
<i>À découvert</i>	<i>65</i>
<i>La mâchoire se décroche</i>	<i>69</i>
<i>Tout le monde descend !.....</i>	<i>73</i>
<i>Argent liquide.....</i>	<i>77</i>
<i>Yo-yo.....</i>	<i>81</i>
<i>Fusion</i>	<i>85</i>
<i>Just joking.....</i>	<i>91</i>

Mon numéro	97
Bon bon	99
Bonbon électrique	103
Trou-vaile	107
Topper tack	115
Hypnose de groupe	119
Une forte aimantation	123
Baguette chinoise	129
Arbre généalogique	133
Plus fort que l'épée	137
À travers	141
Larme de crocodile	145
Chèque bancaire	147
Coin déchiré	149
Géométrie	151
Une honnête contrefaçon	153
Vaudou	157
Swiddles kings	161
Clairement impossible	165
Parti déjeuner	171
Guérison	175
Classé X	179
Bluff pass et manches courtes	183
Amateur contre professionnel	187
Trop sucré	191
Un drôle de voyage	195
Dur à avaler	199
Toucher du Diable	203
La plus petite baguette magique du monde	207
Feu follet	211
Firefly	215
Boulonné	219
Ça n'arrive qu'une fois	221
Quel est ton nom ?	225
Tordue	227
Argenterie	231
Epinards	233

Twister	235
Entre deux	237
Côte à côte	239
Similitude	241
À la page	245
Fantôme	247
Crèmeux	251
Passages secrets	255
C'est chaud !	257
Change Shanghai	259
L'élastique voyageur	263
Livraison spéciale	267
Cupidité	271
Équilibre instable	275
20 th Century Fox	279
Bouchonné	285
Scotchée	289
Bleue	293
Boîte et anneau	297
Élongation	301
L'arnaque	305
Verre et acier	309
Ovni	313
Pile noire	317
Bébé sauteur	319
Nuage en papier	321



dirigée vers vous. Disposez les pièces en rang sur vos doigts droits et saisissez l'étui de la main gauche pour le tenir, paume en l'air, en position de la donne.

Recourbez les doigts droits et retournez la main droite paume en bas en plaçant l'une des pièces à l'empalmage classique durant la manœuvre. Puis, à l'aide du pouce droit, faites glisser les deux pièces supérieures contre l'intérieur des doigts de façon à pousser la pièce inférieure au bout des doigts (la figure 2 est une vue exposée de l'action). Vous noterez qu'à cet instant la main gauche s'est inclinée vers le bas afin de faire pointer l'ouverture de l'étui vers le plafond.

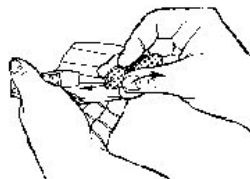


Fig. 2

Dans un mouvement continu, vous allez apparemment laisser tomber les pièces dans l'étui. En réalité, seule la pièce qui se trouve au bout des doigts pénètre dans l'étui. Les deux autres tombent derrière l'étui, directement dans la main gauche (la figure 3 est une vue exposée). La main droite referme l'étui et la main gauche s'agite de haut en bas pour entrechoquer les pièces afin de créer l'illusion sonore que les pièces se trouvent à l'intérieur de l'étui.

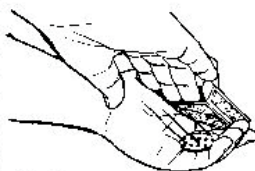


Fig. 3

Attirez l'attention sur la figure de pique imprimée sur le dessus de l'étui en la pointant de l'index droit tandis que vous expliquez : « Il y a un petit bouton poussoir sur le dessus de cet étui. » Le mouvement qui suit est déroutant. Il se base sur la notion, qui semble sensée, que la main qui rattrape un objet en mouvement vertical n'est généralement pas celle qui a lancé ou propulsé cet objet. Dans ce cas, c'est pourtant exactement ce qui se passe. Appelons ça le *versa-pitch*.

Versa-pitch : basiquement, la pièce tenue à l'empalmage rebondit sur l'étui et remonte dans la même main. C'est vraiment une action très rapide.

Votre main gauche tient l'étui à plat en position de la donne. Votre main droite est au-dessus de l'étui. Le bout de votre index droit étendu presse sur le bouton imaginaire (fig. 4). Une fraction de seconde plus tard, la main droite avance de façon à placer la pièce empalmée à l'aplomb du centre de l'étui. Relâchez la main droite et laissez tomber la pièce empalmée bien à plat (fig. 5). La fraction de seconde qui suit, tandis que la pièce tombe, votre main gauche, en tenant l'étui bien horizontal, donne une impulsion vers le haut et va à la rencontre de la pièce qui tombe (fig. 6).

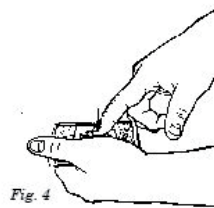


Fig. 4

La fraction de seconde qui suit, tandis que la pièce tombe, votre main gauche, en tenant l'étui bien horizontal, donne une impulsion vers le haut et va à la rencontre de la pièce qui tombe (fig. 6).

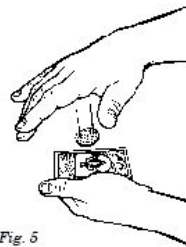


Fig. 5

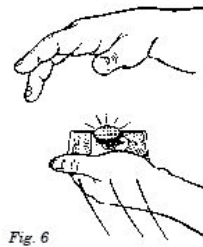


Fig. 6

Quand l'étui et la pièce se rencontrent, cette dernière rebondit vers le haut (fig. 7). Votre main gauche redescend tandis que votre main droite attrape la pièce. Le son produit et l'illusion visuelle donnent l'impression que l'une des pièces qui se trouvent à l'intérieur de l'étui a jailli vers le haut, a pénétré la paroi supérieure de l'étui et a atterri dans la main droite.

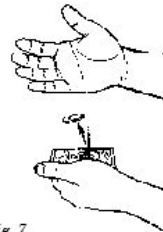


Fig. 7

Préparation

Placez l'une des pièces comportant un seul trou à l'empalme classique en main droite. Les autres pièces sont dans le porte-monnaie.

Présentation

Sortez le porte-monnaie avec la main gauche. Ouvrez-le de la main droite et sortez-en la pièce intacte. Posez le porte-monnaie de côté en le laissant ouvert, ouverture vers vous. Lancez la pièce en main gauche, qui est paume en l'air. À l'aide des doigts gauches, retournez nonchalamment la pièce plusieurs fois pour la montrer sous toutes ses faces. Saisissez-la en main droite et tenez-la en position pour un *change Bobo*, qui s'effectue de la façon suivante : tenez le demi-dollar entre le pouce, l'index et le majeur droits. Laissez tomber la pièce en main gauche et refermez vos doigts autour. Reprenez-la entre les doigts droits et répétez cette action. Finalement, la troisième fois, c'est la pièce trouée qui se trouve à l'empalme que vous laissez tomber tandis que la pièce intacte est conservée en main droite. La pièce normale est cachée à la vue des spectateurs par le majeur, l'annulaire et l'auriculaire droits qui se sont étendus (fig. 2).



Fig. 2

Lorsque la pièce trouée atterrit en main gauche, un léger mouvement des doigts droits suffit pour mettre la pièce normale en position d'empalme des doigts. Toutes ces actions doivent être fluides. Cette passe n'est pas difficile à maîtriser, mais elle exige de l'entraînement pour que l'illusion soit parfaite. Les doigts gauches se sont refermés sur la pièce trouée et les spectateurs n'ont rien noté de particulier.

Après l'échange secret, la pièce trouée est tenue dans le poing gauche relâché. La main droite se dirige vers le porte-monnaie et la pièce est placée à l'empalme classique durant ce geste.

La main droite fouille dans le porte-monnaie et en sort l'autre pièce trouée. Montrez-la ouvertement au bout des doigts droits en attirant l'attention sur le trou en son centre (fig. 3).

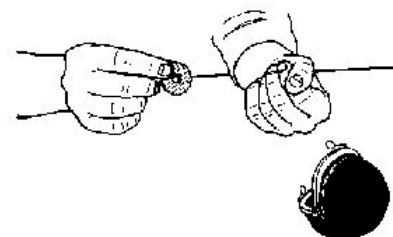


Fig. 3

Dites : « Regardez ce qui arrive si j'agite cette pièce trouée au-dessus de la pièce normale qui se trouve dans mon autre main. » Effectuez alors un mouvement de va-et-vient de la main droite au-dessus de la main gauche tout en effectuant un *palm change* pour échanger la pièce visible contre celle qui se trouve à l'empalme.

Le *palm change* se réalise de la façon suivante : tournez la main de sorte que les doigts pointent vers vous et que le dos de la main soit vers les spectateurs. Relâchez les muscles de la paume pour permettre à la pièce cachée de tomber sur l'annulaire et le petit doigt. La tranche inférieure de la pièce repose sur la première jointure et sa tranche supérieure est contre la base de ces doigts. Refermez la main. Deux actions sont alors effectuées : en se repliant, le petit doigt et l'annulaire retournent la pièce qu'ils soutiennent tandis que la pièce qui était en vue est amenée à l'empalme par le bout de l'index et du majeur. Contractez légèrement la paume pour « saisir » la pièce et amenez le pouce à l'intérieur de la main pour récupérer la pièce qui repose sur le petit doigt et l'annulaire et l'amener au bout de l'index et du majeur tandis que la main pivote à nouveau paume en l'air. Toute la manœuvre apparaît comme si vous fermiez simplement la main un instant pour réajuster la position de la pièce. Avec un peu de pratique, vous serez capable d'effectuer ce change très rapidement. Il est similaire à celui décrit par Fred Kaps²¹.

Après le change, les spectateurs ne voient pas la différence entre les deux pièces car l'index et le pouce droits cachent le centre de la pièce où devrait

21. Cette technique a été publiée la première fois dans *CoinMagic* (Kaufman, 1981, p. 6).

Saisissez le tout par le bord gauche entre le pouce gauche dessus et les doigts gauches dessous tandis que la main droite pivote paume en l'air et reprend le paquet du côté droit (fig. 8).

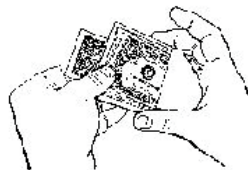


Fig. 8

Il ne vous reste plus qu'à extraire la carte choisie, qui se trouve au milieu, en la saisissant par ses petites tranches (fig. 9). Dès que la carte est libre, laissez-la tomber face en bas sur la table devant le spectateur. Retournez les deux cartes qui restent dans le geste de déplier le billet à l'aide de la main gauche (fig. 10).

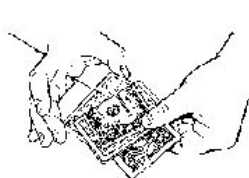


Fig. 9

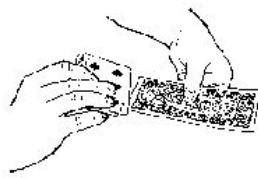


Fig. 10

Demandez au spectateur : « Est-ce que votre carte est une de ces deux-là ? » Le spectateur répond négativement. Posez le billet sur la table et placez les deux cartes à côté, elles n'ont plus d'importance. Demandez au spectateur de nommer sa carte et retournez-la. Vous pouvez maintenant donner la carte et le billet aux sceptiques pour examen et, si vous le désirez, vous pouvez enchaîner avec une routine qui met en scène le billet emprunté.



Larme de crocodile

Ceci est la première d'une série d'applications développées par Jay autour de la technique du \$100 bill switch. Chacune d'elles résulte de ses efforts pour élaborer une motivation crédible pour justifier le piage du billet avant le change.

Effet

Un billet emprunté est signé par un spectateur avant d'être plié en un petit paquet. Pour montrer sa force, le magicien déchire ce paquet par le milieu. « Mais ça n'est pas le plus difficile... Le plus difficile, c'est de le restaurer. » C'est ce que fait le magicien.

Matériel nécessaire

Un faux ponce. Un billet. La maîtrise du change de billet au faux ponce²⁸.

Préparation

Prenez le billet et pliez-le de la même façon que pour le change. Faites une entaille à l'aide d'une paire de ciseaux puis continuez à déchirer le billet entre

28. La technique du change de billet au faux ponce (\$100 bill switch) fut à l'origine commercialisée par Mike Kozlowski, mais c'est la version de Roger Klause qui devint la plus populaire (voir *Klause's bill switch*, dans le livre *In concert*, Pierce, 1989). Les deux techniques peuvent être utilisées pour réaliser les routines de ce livre, celle de Sankey se rapprochant le plus de celle de Klause.

Préparation

Passez la vis dans le trou du jeu face en bas et vissez l'écrou (fig. 1). Placez ce jeu dans votre poche ainsi que les deux jokers. Dans l'idéal, vous avez déjà présenté au moins un tour de cartes et vous avez rangé votre jeu ordinaire.

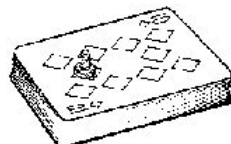


Fig. 1

Présentation

Pour commencer, sortez le jeu face en bas en main gauche avec les deux jokers faces en bas sur le dessus. Le public doit croire qu'il s'agit du jeu utilisé précédemment. La main droite prend la carte supérieure et la retourne pendant que vous parlez de la nature machiavélique des jokers. Dans le même temps, votre main gauche prépare le jeu en position de tilt (*Vernon depth illusion*). La main droite insère son joker dans l'ouverture par l'arrière du jeu, comme si vous l'enfonciez dans le milieu du jeu. Cliquez des doigts et retournez la carte supérieure : le joker est remonté.

Répétez cette séquence et cliquez des doigts avant de montrer que le joker est une nouvelle fois remonté sur le jeu. Dites ensuite : « *Mais ça fonctionne aussi lorsque je place le joker face en l'air dans le jeu.* » Illustrez vos propos en effectuant une nouvelle fois la *depth illusion* mais en retournant le joker face en l'air. Effectuez ensuite le change Erdnase (voir *Fragile* dans ce livre) pour faire apparaître le joker face en l'air sur le jeu pour sa troisième remontée. Cette apparition est étonnante.

Pour finir, dites : « *Le joker a été enfoncé trois fois dans le jeu et par trois fois il est remonté sur le dessus... Ceci est tout de même assez étrange si on considère que le jeu est traversé par un boulon !* » En disant cela, soulevez les deux cartes supérieures comme une en tenue Biddle pour révéler le boulon pour la première fois. Laissez cette image imprégner l'esprit des spectateurs puis posez le jeu boulonné sur la table pour examen. Votre main droite range tranquillement sa carte double dans la poche.



Ça n'arrive qu'une fois

Voici une solution extrêmement intelligente à un problème sur lequel Jay travaille depuis des années.

Effet

Le magicien devine à la fois la carte choisie par un spectateur et sa date de naissance grâce à une double prédiction étonnante.

Matériel nécessaire

Un jeu de cartes. Un feutre.

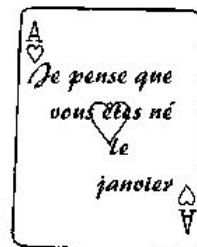


Fig. 1

Préparation

Sortez les cartes suivantes du jeu : de l'as au dix de cœur, l'as et le deux de carreau, et le cinq de trèfle. Vous devez écrire sur la face de ces cartes. Par exemple, sur la face de l'as de cœur, écrivez : « *Je pense que vous êtes né le ... janvier* », en laissant un peu de place devant le mois pour pouvoir écrire un chiffre (fig. 1).

La même phrase est inscrite sur les



Fig. 2

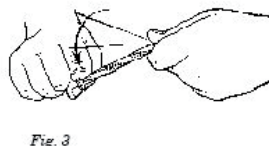


Fig. 3

Faites une pause et donnez le clou tordu à l'examen.

Jay Sankey

« Comme je le disais, il s'agit seulement de comédie. Pendant la torsion apparente, il convient d'adopter la tête de circonstance : le visage doit se crispier sous l'effort. Si vous réussissez à suer à grosses gouttes, c'est encore mieux. Notez que dans la description de l'effet, j'indique qu'il faut prévenir que vous ne pourrez exécuter cette prouesse qu'une seule fois. C'est un détail de présentation important. De cette façon, on ne peut pas vous demander de recommencer. Et même si on vous le demande, comme personne ne peut redresser le clou, ça n'est pas possible. »



Twister

Effet

Une cuillère empruntée est tenue en main gauche. Le magicien passe la flamme d'un briquet sous la cuillère et la partie creuse de la cuillère se tord visiblement à 180° ! La cuillère est immédiatement confiée à un spectateur pour examen.

Matériel nécessaire

Une cuillère qui correspond à celles que vous trouverez à l'endroit où vous présenterez ce tour. Deux paires de tenailles. Un briquet.

Préparation

À l'aide des tenailles, pincez le manche de la cuillère à environ deux centimètres de la partie creuse et tordez cette dernière à 180° (fig. 1).

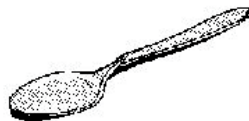


Fig. 1

Placez cette cuillère tordue dans la poche gauche de votre veste. Placez le briquet dans la poche droite.

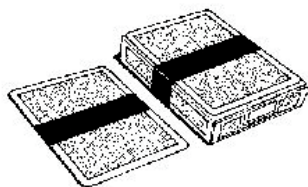


Fig. 1

Placez la carte préparée sous le jeu (à la face) et remettez le jeu dans son étui. Placez le jeu dans votre poche droite et mettez le couteau ainsi que le feutre dans votre poche gauche.

Présentation

Présentez l'étui et sortez-en le jeu. Montrez la carte fixée sur l'étui en expliquant : « *Je sais que ça peut sembler étrange, mais c'est ma carte de chance.* » Fermez l'étui et posez-le sur la table, carte dessus.

Coupez le jeu pour placer la carte préparée au centre et effectuez un forçage à l'effeuillage de sorte que la carte préparée soit à la face de la portion supérieure. Soulevez cette dernière pour montrer le six de cœur, puis complétez la coupe pour placer cette carte à la face du jeu. Si vous êtes familiarisé avec le *Wichita slip*, vous pouvez préférer cette seconde méthode.

Retournez le jeu face en l'air pour montrer le six de cœur une nouvelle fois. Sortez le feutre et invitez le spectateur à signer la face de la carte et à la mémoriser. Prenez un break sous la carte choisie et amenez-la sous le jeu (face en l'air) par double coupe.

Saisissez momentanément le jeu face en l'air en tenue Biddle en main droite et reprenez-le de la main gauche paume en bas pour le faire pivoter dos vers vous sans exposer le ruban adhésif. Le jeu étant toujours face au public, prenez-le en tenue Biddle en main droite pour permettre à la main gauche d'aller chercher le couteau dans la poche gauche.

Tendez le couteau au spectateur en le priant de déplier la lame. Cela provoque une misdirection suffisante pour permettre à la main droite d'effectuer un empalme d'une main de la carte supérieure en posant le jeu sur la table (voir *La mâchoire se décroche* dans ce livre).

Votre main droite paume en bas se pose sur l'étui, le saisit et le dépose en main gauche ainsi que la carte empalmée, qui est alignée sur la carte fixée sur l'étui. La main droite s'avance immédiatement pour récupérer le couteau. Le point délicat où l'adhésif de la carte touche l'adhésif de l'étui est caché par les doigts gauches (fig. 2).

Tournez-vous légèrement vers la gauche afin de placer le côté droit de l'étui, caché par les doigts, vers le public. Glissez la lame du couteau sous le bord gauche de la carte « chance » et coupez l'adhésif (fig. 3). Retournez la main droite et coupez de la même façon l'autre côté.

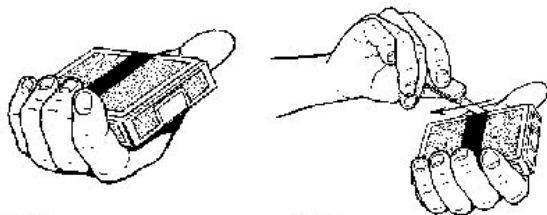


Fig. 2

Fig. 3

Étendez la main gauche au-dessus de la table et pivotez la main paume en bas en laissant tomber le six de cœur face en bas. Il ne vous reste plus qu'à faire retourner la carte tandis que vous empochez l'étui.

Remarques

Vous pouvez également laisser la carte préparée dans votre poche plutôt que dans le jeu. De cette façon, vous pouvez sortir l'étui au début de votre show, sortir le jeu et poser l'étui sans commentaire sur le ruban adhésif. Après avoir effectué quelques tours avec le jeu, vous ajoutez secrètement la carte préparée tout en attirant l'attention sur l'étui : « *Vous vous demandez certainement pourquoi il y a une carte scotchée sur l'étui ?* », et vous enchaînez avec la routine.

