magie
croire et savoir

exposition
13 octobre 2026
— 18 juillet 2027



cité
sciences
et industrie

DOSSIER DE PRESSE



Édito

À l'heure où les sciences font face à la montée des obscurantismes, où la rationalité connaît de plus en plus de défiance, la Cité des sciences et de l'industrie choisit d'explorer un territoire inattendu : la magie. Non pour y chercher le mystère, mais pour y trouver la science. Car derrière chaque tour d'illusion se cachent des mécanismes cognitifs et des biais de perception qui, loin de rester sur scène, façonnent aussi nos comportements et nos choix au quotidien.

Magie est une exposition-spectacle qui surprend, émerveille et questionne. Elle est aussi, et peut-être surtout, une exposition sur nous : sur la façon dont nous construisons notre perception du réel, dont nous acceptons d'être trompés, dont nous consentons à l'illusion. En faisant dialoguer sciences cognitives, histoire des sciences et arts de l'illusion, elle offre un outil précieux pour aiguiser l'esprit critique à tout âge.

Ce n'est pas un spectacle de magie, ni un manuel pour apprendre des tours. C'est une invitation à comprendre pourquoi la magie opère sur nous et ce que cela révèle de notre rapport au monde. C'est là, au fond, la mission d'Universcience : nourrir le questionnement, cultiver l'esprit critique et offrir à chacune et chacun des clés pour se situer dans un monde où l'on est, chaque jour, plus souvent qu'on ne le croit, sous influence. Alors, que le spectacle commence.

Sylvie Retailleau,
présidente d'Universcience

Sommaire

Édito — **p.2**

Plan d'exposition — **p.3**

Quand la magie aiguise l'esprit critique — **p.4**

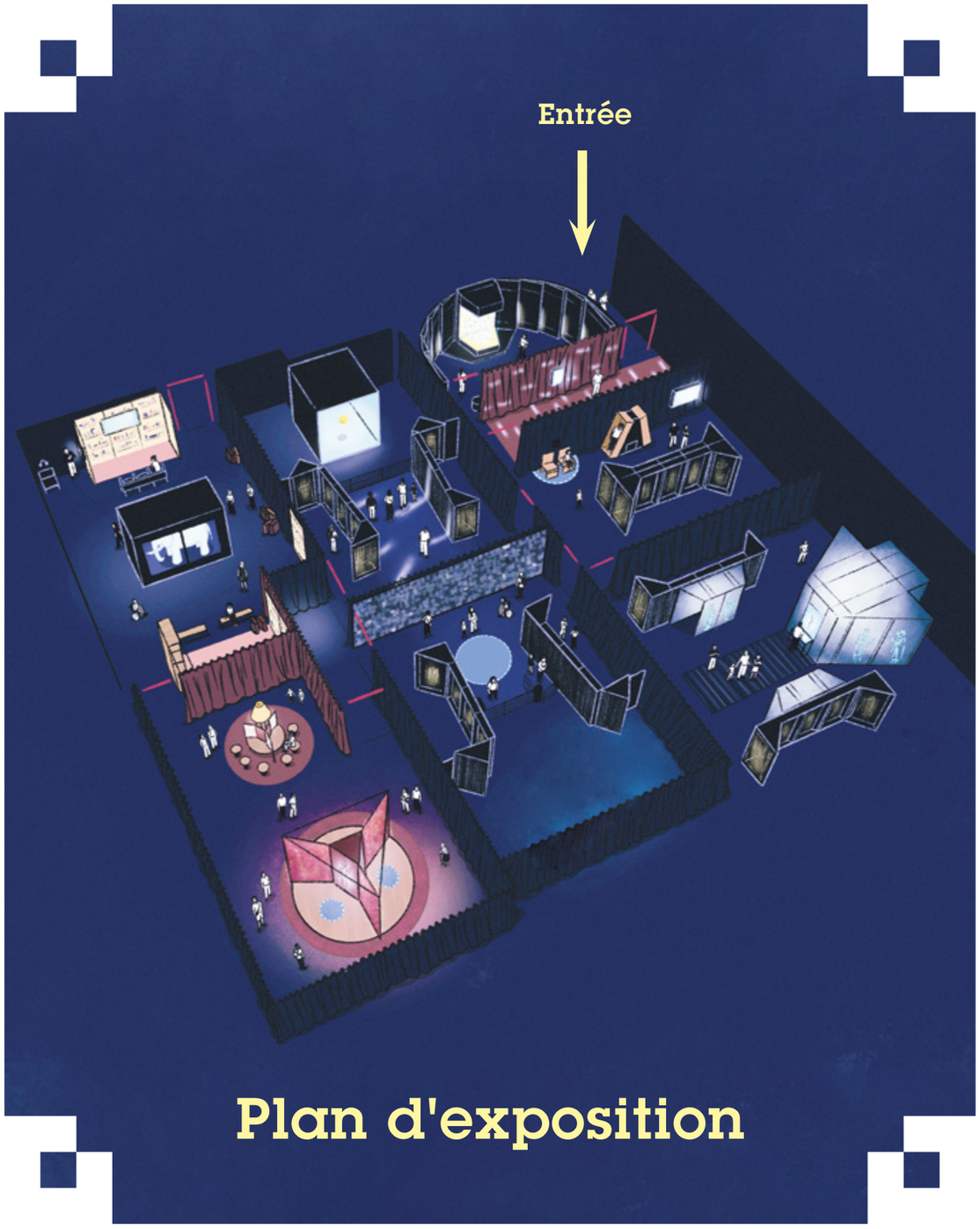
Parcours d'exposition — **p.5–10**

Autour de l'exposition — **p.11**

Dates et personnalités importantes — **p.12–13**

Commissariat d'exposition et remerciements — **p.14**

Partenaires — **p.15**



Plan d'exposition

Quand la magie aiguise l'esprit critique



L'époque actuelle connaît de grands bouleversements : des crises multiples avec une accélération de l'information et un essor des réseaux sociaux. Dans ce contexte, des discours simplistes et des croyances infondées trouvent un terrain favorable. Pour donner au plus grand nombre les outils pour comprendre comment se fabriquent nos certitudes et repérer ce qui relève plus de la croyance que du savoir, la Cité des sciences et de l'industrie choisit d'éclairer ce que la magie révèle du fonctionnement de l'attention et de la mémoire.

Loin d'être étrangères l'une à l'autre, science et magie entretiennent depuis des siècles une relation étroite. Les avancées scientifiques et techniques ont, à chaque époque, nourri l'art de l'illusion : l'optique et les jeux de miroirs, l'électricité et les premiers automates, plus récemment le numérique et la réalité augmentée. En outre, certains magiciens ont eux-mêmes contribué à la vulgarisation scientifique de ces technologies, brouillant la frontière entre le laboratoire et la scène. C'est ce dialogue que la Cité des sciences et de l'industrie explore avec *Magie*, une démarche inédite pour un musée de sciences.



Ligne de programmation
« Chemins de traverse »

Cette ligne regroupe des expositions dont le sujet n'est pas à première vue scientifique ou technique mais qui permet d'y conduire, d'une manière ou d'une autre, en ligne droite ou, plus souvent, par des chemins détournés. Il s'agit ainsi de montrer la science où on ne l'attend pas, en invitant à sa table la grande famille des créateurs.

Exposition accessible à partir de 9 ans
Langues : français, anglais, espagnol
Accessibilité : PMR, LSF + murmurants

Un parcours pensé comme un spectacle de magie

La visite s'organise avec ses temps forts et sa dramaturgie propre : le pacte scellé avec le spectateur, puis une succession de salles où la magie prend différentes formes, jusqu'au *Prestige*, ce moment où le tour se referme. Chaque salle accueille une ou plusieurs installations pensées avec une compagnie de magie différente, dans une scénographie conçue pour faire dialoguer arts de l'illusion et approche scientifique.

Ainsi, au sein des quatre espaces centraux, la magie de spectacle contemporaine est systématiquement mise en regard d'un décryptage à la fois historique et scientifique, pour en comprendre les mécanismes. Deux créations sonores accompagnent la visite. Un parcours sonore, à raison d'un rendez-vous par salle, déploie une invitation poétique et tisse un fil narratif tout au long de l'exposition. Une œuvre sonore, conçue et écrite par Camille Joviado et interprétée par Claire Chastel (Compagnie Yvonne III), invite quant à elle à plonger dans les pensées sensibles d'une magicienne.



Une façade dorée pour ouvrir le bal

Le mot « Magie » s'inscrit en lettres lumineuses aux reflets infinis sur un fond doré et donne immédiatement le ton : le visiteur bascule dans l'univers du spectacle.

« Le Moullarium », premier tour de piste

Tout en superlatifs et en paillettes, le magicien Moulla incarne ici la figure du bateleur : celui qui accueille le public et lui donne un avant-goût de ce qui l'attend. Aux abords de l'entrée de l'exposition, le visiteur est aussitôt interpellé par le « Moullarium » : un théâtre optique créé par le magicien Moulla, présentant un hologramme de lui-même effectuant une série de tours.

Moulla et Augmented Magic (voir p.8)

« Le Moullarium » et « Téléportation »

Moulla pratique la magie depuis l'âge de dix ans. Parallèlement, il obtient un diplôme d'ingénieur et travaille sur des projets de recherche et développement. Cette expérience le conduit à envisager la technologie comme un outil d'écriture, un moyen de provoquer des émotions. Il devient magicien pour renouveler la magie : réaliser enfin les images qu'il avait dans ses rêves d'enfant, des gens qui se téléportent, des choses qui apparaissent du néant. Une magie nouvelle, qui emploie les technologies d'aujourd'hui et de demain pour continuer d'enrichir cet art avec les innovations des sciences et de l'industrie. Il nomme ce concept la magie augmentée et fonde Augmented Magic en 2011. Il est nommé chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres en 2024. Enfant, il venait à la Cité des sciences et de l'industrie. C'est là qu'est née l'envie de devenir ingénieur pour réaliser un rêve plus ancien. Les deux installations présentées ici referment cette boucle.



Le *Pacte Magique* ou l'art du consentement

Le visiteur pénètre ensuite dans le *Pacte Magique*, un corridor dans lequel une voix scelle avec lui le contrat fondateur de la magie. Pour que la magie opère, il faut un accord, un consentement mutuel entre l'illusionniste et l'illusionné : le public n'est pas simple spectateur, il est le complice, l'allié le plus précieux de l'illusion. Ce pacte donne le ton de la visite, avant de poser les questions qui traverseront l'ensemble du parcours : pourquoi sait-on que ce n'est pas possible, et pourquoi veut-on y croire quand même ?



Christian Delécluse

Ingénieur et architecte de formation, Christian Delécluse est un artiste plasticien et sonore qui vit et travaille à Paris. Il fabrique des machines sensibles, dispositifs polyphoniques qui rendent perceptibles nos alliances avec le vivant. Il a notamment participé à la première Biennale internationale d'art numérique de Montréal (2012) et à la Nuit Blanche de Paris (2016, 2017). Il a réalisé plusieurs commandes publiques, dont *An – La Paix*, campus de l'Université d'Artois (2023), et *Speakers' Corner*, sur le Socle de la rue Saint-Martin à Paris (2024).

Prélude sensoriel avec « Les larmes de Pollux »

Le public découvre « Les larmes de Pollux », une installation de l'artiste Christian Delécluse, à la croisée de la magie de spectacle contemporaine et de l'art plastique : dans une salle en demi-cercle, une fontaine montre des gouttes d'eau qui semblent couler vers le haut, démultipliées par un jeu de miroirs et de lumières. Pourtant, chacun le sait, soumise à la gravité, l'eau ne peut que tomber.

Malgré cela, le cerveau persiste à montrer le contraire, et accepte, l'espace d'un instant, ce qu'il sait pourtant impossible. C'est précisément là que réside la magie : simuler l'impossible, faire vaciller les certitudes, se questionner sur ses propres sens et le fonctionnement du cerveau. Ce premier effet magique invite à la contemplation et installe le doute comme fil conducteur de l'exposition.

Quatre salles, quatre visions de la magie

Au cœur du parcours, quatre salles, chacune conçues en collaboration avec une compagnie de magie différente, donnent à voir la diversité des univers que peut recouvrir la magie de spectacle : de l'attraction foraine à l'expérience contemplative, en passant par l'étrange. Dans chacun de ces espaces, des dispositifs récurrents proposent un contenu historique et un décryptage scientifique, pour faire dialoguer sciences et magies.



Compagnie Les Bruits de la Nuit
« La femme coupée en deux »

La compagnie est née en 2018 sous l'impulsion de la création du spectacle « La femme coupée en deux », imaginé par Chloé Cassagnes qui, lors de sa formation de comédienne, a rencontré le masque et la marionnette, puis la magie nouvelle. Autour de cette première création s'est formée une équipe aux multiples savoir-faire partageant un goût commun pour les mélanges de genres et des disciplines.

1 Pouvoirs extraordinaires, les limites du corps mises à l'épreuve

Du fakirisme à l'escapologie, de la mémoire prodigieuse à la femme coupée en deux, cette salle interroge le corps et ses limites et invite à explorer la frontière entre réel et illusion. Derrière chaque installation conçue en collaboration avec la compagnie Stupefy se cachent des préparations rigoureuses, une connaissance approfondie du corps humain et un art du récit maîtrisé.

L'exposition cherche à comprendre pourquoi ces dépassements physiques fascinent autant, et comment le cerveau perçoit ces situations extrêmes. Le public est invité à éprouver par lui-même ces limites, et à se confronter à une question simple en apparence : les magiciens font-ils semblant, ou font-ils vraiment ?



Compagnie Stupefy
Direction artistique : Rémy Berthier
« Apnée », « S'enterrer vivant », « Avaler du feu »

« Faire croire, faire semblant, faire débat ». C'est ainsi que peut se résumer le positionnement de la compagnie Stupefy, qui propose d'utiliser la magie dans ses spectacles comme un outil pour stimuler l'esprit critique, pour bousculer les croyances de chacun en essaimant du doute, mais aussi du dialogue. Dialogue qui ne s'arrête pas là où commence le secret. « Quand on connaît les techniques à l'œuvre pour nous tromper, des débats passionnants peuvent apparaître ».

2 *Mentalisme*, un laboratoire de l'esprit

Imaginée avec le collectif Mindbox, cette salle se présente comme un laboratoire mêlant mystère et esprit critique. Contrairement aux autres arts de la magie, le mentalisme n'est pas une discipline visuelle : les secrets se nichent dans les échanges, la relation à l'autre, et les rouages mêmes du cerveau.

Quatre dispositifs proposent une expérience de mentalisme : lecture de pensées et de personnalité, devenir mentaliste et participer à une expérience collective d'influence. L'histoire du mentalisme, ancienne et complexe, garde ainsi la trace de faux prophètes qui ont su, à travers les âges, orienter les croyances par un mot ou un geste. Une manière d'interroger le libre arbitre : les comportements humains, aussi imprévisibles soient-ils, obéissent à des régularités statistiques, sur lesquelles reposent précisément les tours de mentalisme.





Mindbox

« Synaptron », « Imaginarium », « Zoltiar », « Neurovision »

Maxime Schucht et Sylvain Vip sont magiciens-mentalistes, spécialisés dans le conseil créatif et la collaboration technique dans le domaine des arts magiques. Fondateurs du collectif Mindbox, ils participent depuis quinze ans à l'écriture de spectacles vivants et d'émissions de télévision dédiés à la magie. Leur travail a été récompensé en 2024 par le Prix Robert-Houdin. Ils sont aussi auteurs de nombreux ouvrages et tours de magie destinés aux professionnels comme aux amateurs des arts magiques. Ils ont collaboré sur cette exposition avec Rémi Larrousse, mentaliste et conférencier spécialisé dans les questions d'innovation, de prise de décision et de neuropsychologie.

3 *Apparition/Disparition*, quand le regard se laisse tromper

Entre téléportation et illusions numériques, cette salle explore les mécanismes de perception qui font croire à la disparition ou à la réapparition d'objets ou de personnes. Développée avec le collectif Augmented Magic (voir p.5), elle propose une expérience collective à double point de vue : en tant que spectateur ou en tant qu'acteur.

Depuis toujours, la magie de spectacle s'empare des innovations de son époque, des sciences physiques de la Grèce antique aux technologies numériques d'aujourd'hui, en passant par les machines optiques et l'électricité. À la croisée de la magie et des technologies, l'installation « Téléportation » offre au public l'occasion de devenir lui-même maître de l'illusion. Le visiteur ou la visiteuse entre dans un décor futuriste, disparaît et réapparaît… comme par magie. Entre ce qu'il ou elle vit et ce que les autres perçoivent, le doute s'installe : voir, est-ce vraiment comprendre ?



4 *Lévitation*, l'éternel défi de la gravité



Pensée par Romain Lalire et l'Atelier de l'Impossible, une installation invite à la contemplation d'une sphère flottant en apesanteur, réagissant aux déplacements du public. La sphère, en apparence libre de toute contrainte, semble animée d'une forme d'intelligence et de sensibilité propre. Grand classique de la magie, la lévitation traverse les époques et les disciplines : spectacle, danse, cirque, théâtre. Elle s'appuie sur des techniques répertoriées, éprouvées, parfois brevetées.

Aujourd'hui, la suspension d'un corps dans l'air n'a plus rien d'inimaginable : avion, montgolfière, cosmonaute, objets du quotidien brouillent la frontière entre le possible et l'impossible et interrogent sur les forces réellement à l'œuvre. Électromagnétisme, dispositifs techniques, effets optiques, ou simple détournement du regard et de l'attention ?

Romain Lalire, L'Atelier de l'impossible « Aetheris »

Romain Lalire est un artiste visuel qui fusionne art, technologie et performance pour créer des expériences sur mesure. Issu du monde de la magie, il intègre l'art de l'illusion dans de nombreux projets, non pas comme un simple effet isolé, mais comme un langage créatif à part entière. Son travail mêle vidéo, photographie, installations holographiques et réalité augmentée, explorant les interactions entre le réel et le virtuel. Pour Aetheris, il s'associe à l'ingénieur et artiste Olivier Merlet, concepteur de l'ensemble du dispositif technique donnant vie à la lévitation.

Devenir magicienne ou magicien, de la scène à la pratique

Le parcours se prolonge avec l'espace ***Devenir magicienne ou magicien***, consacré à la pratique et à la transmission. Le visiteur ne contemple plus la magie, il l'expérimente. Deux installations s'y répondent.

La première, « En pratique », invite à s'entraîner et à répéter des tours sur une table dédiée, guidé par des tutoriels vidéo réalisés par de jeunes amatrices et amateurs : l'erreur et l'entraînement font partie du jeu et de l'apprentissage.

La seconde, « En scène », se déroule comme un véritable spectacle de magie. Alexandra Duvivier et Marc Rigaud, magicienne et magicien professionnels, y produisent des tours comme s'ils étaient joués en direct. Ce dialogue entre les deux dispositifs donne la mesure de l'entraînement, des automatismes et des techniques que suppose la pratique de cet art.

Le Prestige, le dernier acte

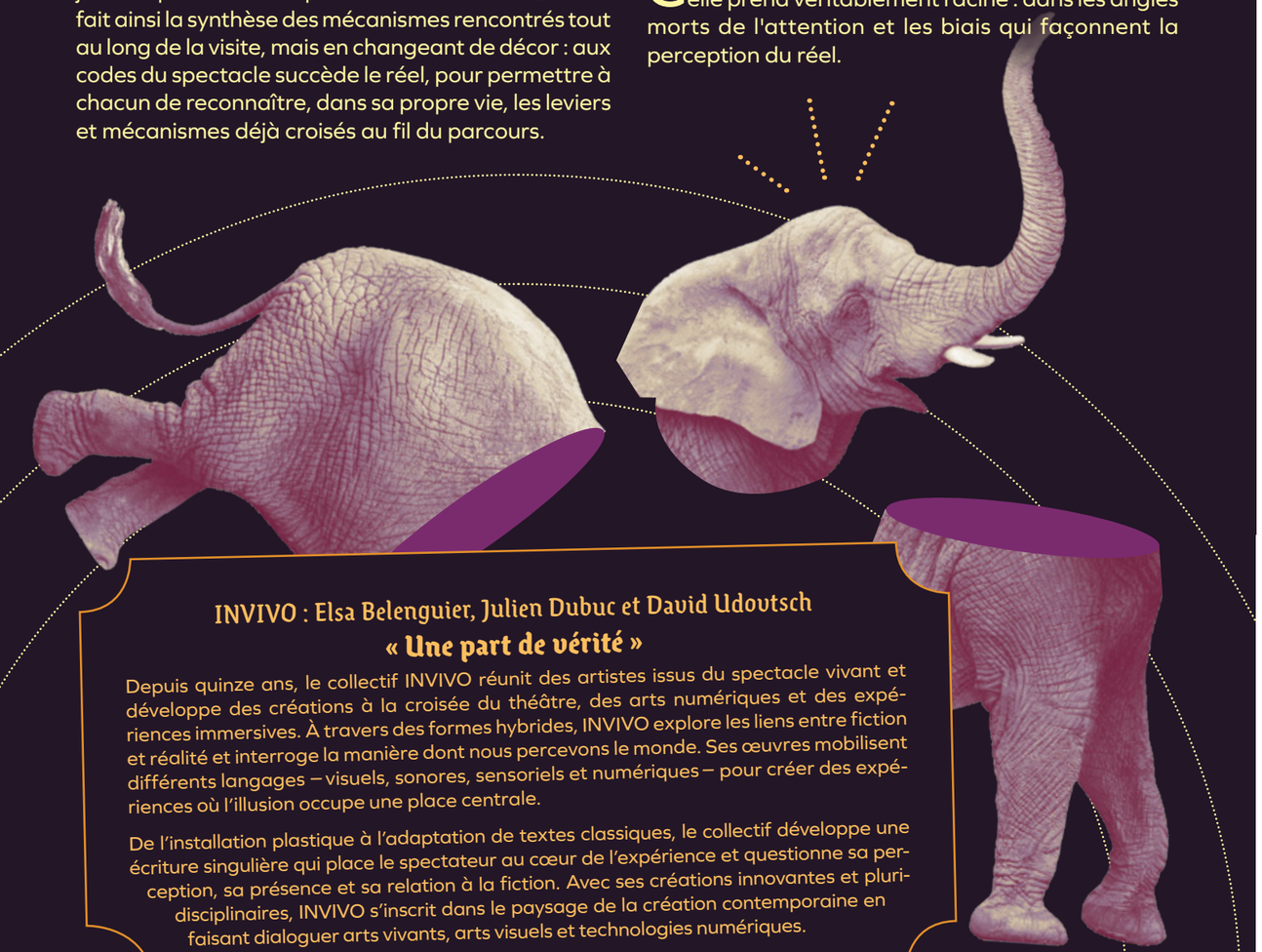
L'exposition s'achève avec *Le Prestige*, un retour au réel qui invite à s'interroger sur ses propres mécanismes de perception. Le terme désigne, dans le vocabulaire de la magie, le moment où l'illusion se dévoile. Ici, c'est celui où le public s'apprête à quitter l'exposition pour retrouver le monde réel. Point d'orgue de la visite, cette ultime séquence est aussi le dernier acte, le coup de théâtre.

Plusieurs expériences cognitives, dont l'installation « Une part de vérité » d'INVIVO, inspirée de la fable des six aveugles et de l'éléphant, reviennent sur la manière dont notre cerveau sélectionne, interprète et reconstruit le monde. L'objectif : montrer que l'essentiel échappe souvent à l'attention, alors même que tout reste visible, la perception du réel n'étant jamais qu'une version partielle de la réalité. La salle fait ainsi la synthèse des mécanismes rencontrés tout au long de la visite, mais en changeant de décor : aux codes du spectacle succède le réel, pour permettre à chacun de reconnaître, dans sa propre vie, les leviers et mécanismes déjà croisés au fil du parcours.

Plusieurs expériences composent cette dernière étape :

- *Changing Illusion Room* et *Le test du gorille invisible*, deux dispositifs audiovisuels sur les mécanismes cognitifs de cécité au changement et de cécité d'attention ;
- Les coulisses du mentalisme, permettant de réfléchir aux failles de nos perceptions en compagnie des mentalistes de la compagnie Mindbox ;
- L'installation « Une part de vérité » d'INVIVO, ou la fable des aveugles et de l'éléphant revisitée ;
- Une fresque sur ce que disent les sciences sur le libre arbitre.

Cette ultime séquence ramène ainsi l'illusion là où elle prend véritablement racine : dans les angles morts de l'attention et les biais qui façonnent la perception du réel.



INVIVO : Elsa Belenguier, Julien Dubuc et David Udovtsch

« Une part de vérité »

Depuis quinze ans, le collectif INVIVO réunit des artistes issus du spectacle vivant et développe des créations à la croisée du théâtre, des arts numériques et des expériences immersives. À travers des formes hybrides, INVIVO explore les liens entre fiction et réalité et interroge la manière dont nous percevons le monde. Ses œuvres mobilisent différents langages – visuels, sonores, sensoriels et numériques – pour créer des expériences où l'illusion occupe une place centrale.

De l'installation plastique à l'adaptation de textes classiques, le collectif développe une écriture singulière qui place le spectateur au cœur de l'expérience et questionne sa perception, sa présence et sa relation à la fiction. Avec ses créations innovantes et pluridisciplinaires, INVIVO s'inscrit dans le paysage de la création contemporaine en faisant dialoguer arts vivants, arts visuels et technologies numériques.

Autour de l'exposition

À partir d'octobre 2026

Magie : sciences et secrets

Médiation, à partir de 6 ans – 45 min.

Entre magie, science et histoire, le public découvre les coulisses des plus grands tours. Un spectacle pour s'initier aux techniques magiques et repartir, peut-être, avec de nouveaux secrets.

Mathémagie

Médiation, à partir de 9 ans – 45 min.

Et si les mathématiques permettaient d'expliquer la magie ? Énigmes, effets visuels et tours de magie invitent à interroger ces apparences trompeuses.

Potion magique

Médiation, à partir de 9 ans – 60 min.

Un stagiaire a créé une potion incroyable, puis a disparu sans en révéler la composition. Seules ses notes, incomplètes, ont été retrouvées. Direction le laboratoire pour mener l'enquête et percer le mystère de la formule.

De l'image au trucage

Carrefour numérique², à partir de 12 ans – 120 min.

Un atelier intergénérationnel pour explorercomment les techniques numériques permettent de transformer, détourner et animer une image, jusqu'à lui donner l'apparence d'un hologramme.

Pour les enseignants

Un dossier pédagogique, une visite rencontre et des ateliers thématiques.

Édition

Cahier d'activités, à partir de 8 ans.

Pour plonger dans l'univers de la magie… où la science n'est jamais loin !
Au fil de jeux et d'activités, ce cahier révèle aux enfants des astuces utilisées par les magiciens et les magiciennes pendant leurs spectacles. Une occasion de découvrir les phénomènes scientifiques qui se cachent derrière nombre d'illusions.

Textes de Catherine de Coppet, illustrations d'Héloïse Solt, avec la participation graphique de Nicolas Vesin.

- ★ 32 pages
- ★ Éditions de la Cité des sciences et de l'industrie
- ★ Parution le 10 octobre 2026
- ★ Prix : 6,90 €

Conférences

Cycle *Magie* – du 9 au 23 mars 2027.

Différents intervenants explorent les mécanismes de l'illusion, la magie de la physique et les tours que notre cerveau nous joue. Avec notamment Antoine Leduc (illusionniste), Jean-Michel Courty et Édouard Kierlik (physiciens), Albert Moukheiber (neuroscientifique) et Alice Pailhès (psychologue et magicienne). Le 20 mars, rendez-vous en famille avec les magiciens Emma Nazmjou, Jules Trouillard et Simon Bouchard (dès 6 ans).

★ — DÉCOUVREZ — ★
LES PERSONNALITÉS ET DATES QUI ONT MARQUÉ LA MAGIE

JEAN-EUGÈNE ROBERT-HOUDIN
1805 – 1871

Formé au droit, il quitte le domaine juridique pour se former à l'horlogerie, métier de son père. Inventeur, passionné de mécanique et de sciences, il devient l'un des plus grands illusionnistes français, grâce à des techniques reprises depuis par d'autres magiciens. Le 3 juillet 1845, il ouvre un théâtre dont il aménage la scène avec différentes machines pour réaliser ses trucages et effets. Il est un des premiers à utiliser l'électricité dans ses tours.

GEORGES MÉLIÈS
1861 – 1938

Cet illusionniste né dans une famille de fabricants de chaussures de luxe commence sa carrière dans les cafés avant de racheter le théâtre Robert-Houdin en 1888. Il y fonde en 1891 une Académie de prestidigitation. En 1895, il découvre le cinéma qui vient d'être inventé par les frères Lumière. Réalisateur de centaines de films muets, dont *Le voyage dans la Lune* (1902), Méliès devient le pionnier des trucages au cinéma.



ADÉLAÏDE HERRMANN
1853 — 1932

Née à Londres de parents belges, elle se produit sur scène d'abord comme danseuse, avant d'épouser le magicien Alexander Herrmann. Assistante de son mari sur scène, elle réalise de nombreux tours spectaculaires avant d'embrasser après sa mort une brillante carrière solo, pendant une trentaine d'années. Elle a été la plus grande magicienne de son temps, à une époque où il était rare que les femmes se distinguent.

PICKMAN LE MAÎTRE HYPNOTISEUR
1857 – 1925

L'illusionniste Pickman serait aujourd'hui qualifié de mentaliste. Son répertoire intègre dans les années 1890 les tours incontournables de ces spécialistes de la suggestion mentale, comme la transmission de pensée ou l'hypnose. Grand opposant aux fakirs, dont il dévoile les artifices dans plusieurs spectacles, il a toujours soutenu être un «sensitif», doué d'hypersensibilité. Ses détracteurs révèlent pourtant qu'il pratique la lecture musculaire par contact pour deviner les pensées, ou le compérage, aidé d'un complice.



EUSAPIA PALLADINO, reine des médiums
• 1854 — 1918 •

Pierre Curie, codécouvreur du radium avec sa femme Marie, a aussi été un explorateur des marges de la science ou plutôt de ce qu'il appelait les «phénomènes inconnus». Son sujet de prédilection n'est autre que la célébrissime Eusapia Palladino, médium napolitaine. Cette «diva des savants» fait l'objet de nombreuses expériences dès 1892. Si la spirite fascine, c'est parce qu'elle produit des manifestations plus époustouflantes les unes que les autres : lévitations de table, apparitions lumineuses, mains flottant dans l'air, touchers et effleurements invisibles, bruits inexpliqués.



BUATIER DE KOLTA 1847 – 1903

« S'il vivait au siècle où l'on brûlait les sorciers, certainement, il n'échapperait pas au supplice», dit-on du Lyonnais Buatier de Kolta, souvent considéré comme l'un des pères fondateurs de la magie moderne. Ce maître de l'escamotage sidère son public par des tours plus imaginatifs les uns que les autres. Dans l'un d'eux, il gravit une échelle qui ne mène nulle part, avant de s'évaporer. Dans un autre, il fait apparaître une femme-papillon, sortie d'un cocon, quand il ne la fait pas tout bonnement disparaître de sa chaise.

1er sept. 1902
Sortie du film *Le voyage dans la Lune* de George Méliès, projeté au théâtre Robert-Houdin

Cette œuvre, considérée comme le premier film de science-fiction et inscrite au patrimoine mondial du cinéma par l'UNESCO, transpose au cinéma les trucages que Méliès avait appris comme prestidigitateur, faisant le lien direct entre l'art magique de scène et le septième art.





LE DOCTEUR – FAKIR
1903 (?) – ?

Dans les années 1920, le public français se précipite chaque soir au music-hall pour voir des fakirs se donner en spectacle. Marche sur des charbons ardents, perçage des joues à l'aide d'une aiguille, hypnose d'animaux et enterrement vivant figurent au répertoire de l'un de ses représentants les plus célèbres, Tahra-Bey, « l'homme aux yeux étranges ». Né au Liban en 1903, Krikor Kalfayan de son vrai nom, n'a jamais foulé le sol indien. Cet escroc, passé maître dans l'art du mensonge, prétend pouvoir ressusciter sur commande et faire bouillir son sang en puisant dans les savoirs hindous et les sciences occidentales les plus récentes.

– 1905 –
Fondation du *Magic Circle* à Londres

Vingt-trois magiciens amateurs et professionnels se réunissent pour créer cette société toujours active. Ce n'est que 86 ans plus tard, en 1991, que le *Magic Circle* admettra ses premières femmes. Dix-huit mois plus tôt, Sophie Lloyd avait tenté d'intégrer le club en se faisant passer pour un homme. Démasquée et exclue, elle sera finalement admise en 2025 au sein du *Magic Circle*.

★ - — 5 sept. 1948 — - ★
Fondation de la FISM à Lausanne

Née d'un congrès international réunissant des magiciens de plusieurs pays, la Fédération internationale des sociétés magiques organise depuis les Championnats du monde de magie, considérés comme les « Jeux olympiques de la magie ».

8 AVRIL 1983
David Copperfield fait disparaître la Statue de la Liberté en direct



De son vrai nom David Kotkin, l'Américain a imaginé son premier spectacle à 14 ans. Réputé pour ses mises en scène avec son et lumière, David Copperfield a rencontré un énorme succès. Le 8 avril 1983, cinquante millions de téléspectateurs américains assistent, en direct, à la disparition de la Statue de la Liberté. L'un des moments des plus regardés de l'histoire de la magie télévisée.

1996 – JAMES RANDI ET LE *ONE MILLION DOLLAR PARA-NORMAL CHALLENGE*

Ce magicien canado-américain, connu sous le nom de scène « The Amazing Randi », promettait déjà depuis 1964 une récompense à quiconque prouverait scientifiquement des pouvoirs paranormaux ; en 1996, l'entrepreneur Rick Adams fait don d'un million de dollars pour alimenter ce prix. Plus de mille candidats tenteront l'épreuve jusqu'à la fermeture du défi en 2015, sans qu'aucun ne parvienne à passer les tests. Un défi comparable existait déjà en France depuis 1987, porté par Henri Broch, Jacques Theodor et Gérard Majax.

Commissariat d'exposition

Astrid Fontaine
Conceptrice

Margaux Païta
Cheffe de projet

Vincent Blech, Myrrha Bouly, Marie-Christine Hergault, Sophie Manoff
Muséographes

Remerciements

Remy Berthier
Magicien

Henri Broch
Physicien, fondateur de l'enseignement de zététique, Université Côte d'Azur

Thierry Collet
Compagnie le Phalène, magicien

Yann Frisch
Magicien

Fleur Hopkins-Loferon
Historienne des images, chercheure, directrice du Laboratoire des histoires

Guilhem Julia
Maître de conférence en droit privé Université Paris Nord et magicien

Alice Pailhes
Docteure en psychologie, membre du comité de la SoMA (science of Magic Association)

Yves Rossetti
Professeur de physiologie, centre de recherche en neurosciences de Lyon (CNRS/INSERM)

Cyril Thomas
Maître de conférence en psychologie cognitive Université de Franche-Comté et magicien

Leslie Villaume
Doctorante en histoire des techniques, Centre Alexandre Koyré, EHESS, et magicienne

Ainsi que

Albert Moukheiber
Docteur en neurosciences et psychologue clinicien

Matthieu Villatelle
Compagnie du Faro, magicien/mentaliste et comédien

En partenariat avec

Centre de Recherche en Neurosciences de Lyon

Le Centre de Recherche en Neurosciences de Lyon (CRNL), sous l'égide des tutelles CNRS, Inserm et Lyon 1 Université, réunit plus de 450 membres aux expertises multiples, explorant le cerveau du gène à la cognition et au comportement. Le CRNL conduit des recherches fondamentales et cliniques, à fort impact sociétal, qui se nourrissent mutuellement pour produire des connaissances dans une démarche résolument translationnelle, au bénéfice du patient et de la société.

Pour atteindre ses objectifs, le CRNL tire pleinement partie d'un site unique qui allie la proximité des hôpitaux neurologique, psychiatrique et femme-mère-enfant à des équipements de recherche de pointe. Le CRNL a apporté son expertise scientifique à l'exposition *Magie* notamment pour décrypter les mécanismes cognitifs à l'origine de la magie des illusions.

Avec le soutien de

Batman Escape

L'expérience immersive « *Batcave: Secret Missions* » de l'escape game géant parisien a servi de décor aux films projetés dans la salle *Mentalisme* de l'exposition.

CONTACTS PRESSE

Lucie Seinturier
01 40 05 78 18 | 06 23 33 99 45
lucie.seinturier@universcience.fr

Aurore Wils
01 40 05 70 15 | 06 46 66 18 97
aurore.wils@universcience.fr

Mehdi Mebarki
Directeur adjoint du développement
des publics et de la communication

Nancy Canoves Fuster
Directrice du développement
des publics et de la communication

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

universcience

cité sciences et industrie

Palais DÉCOUVERTE

#ExpoMagie

cite-sciences.fr

Cité des sciences et de l'industrie
30 avenue Corentin-Cariou
75019 Paris

Ⓜ Porte de la Villette Ⓣ 3b
BUS 139, 150, 152, 71

Ouvert tous les jours, sauf le lundi, de 10h à 18h,
et jusqu'à 19h le dimanche.

Réservation conseillée sur cite-sciences.fr

Tarifs

→ 15 €, 12 € (tarif mobilité durable, sur présentation d'un casque de vélo)

→ 12 € (- de 25 ans, + de 65 ans, enseignants, familles nombreuses
et étudiants).

→ Gratuit (- de 2 ans, demandeurs d'emploi et bénéficiaires des minimas sociaux)

© EPPDCSI/COM – 2026, C. Larapidie | Couverture © Doc Levin Studio / Jeanne Triboul, Léo Quetglas. Photo Véronique Pêcheux
PHOTOS © Adobe Stock : p.2 ; 4 ; 5 ; 6 ; 7 ; 8 ; 10 ; 11 ; 14 | © MasKarade : p.3 | © Getty Images : p.4 | © S. Expilly, EPPDCSI : p.6 | © R. Ankele : p.13
| © DR, *Library of Congress* : p.13 | © DR, Collection S.Bazou : p.13 | © G. Méliès, extrait du film *Le voyage dans la Lune* : p.13 | © DR, France-Soir : p.13 |