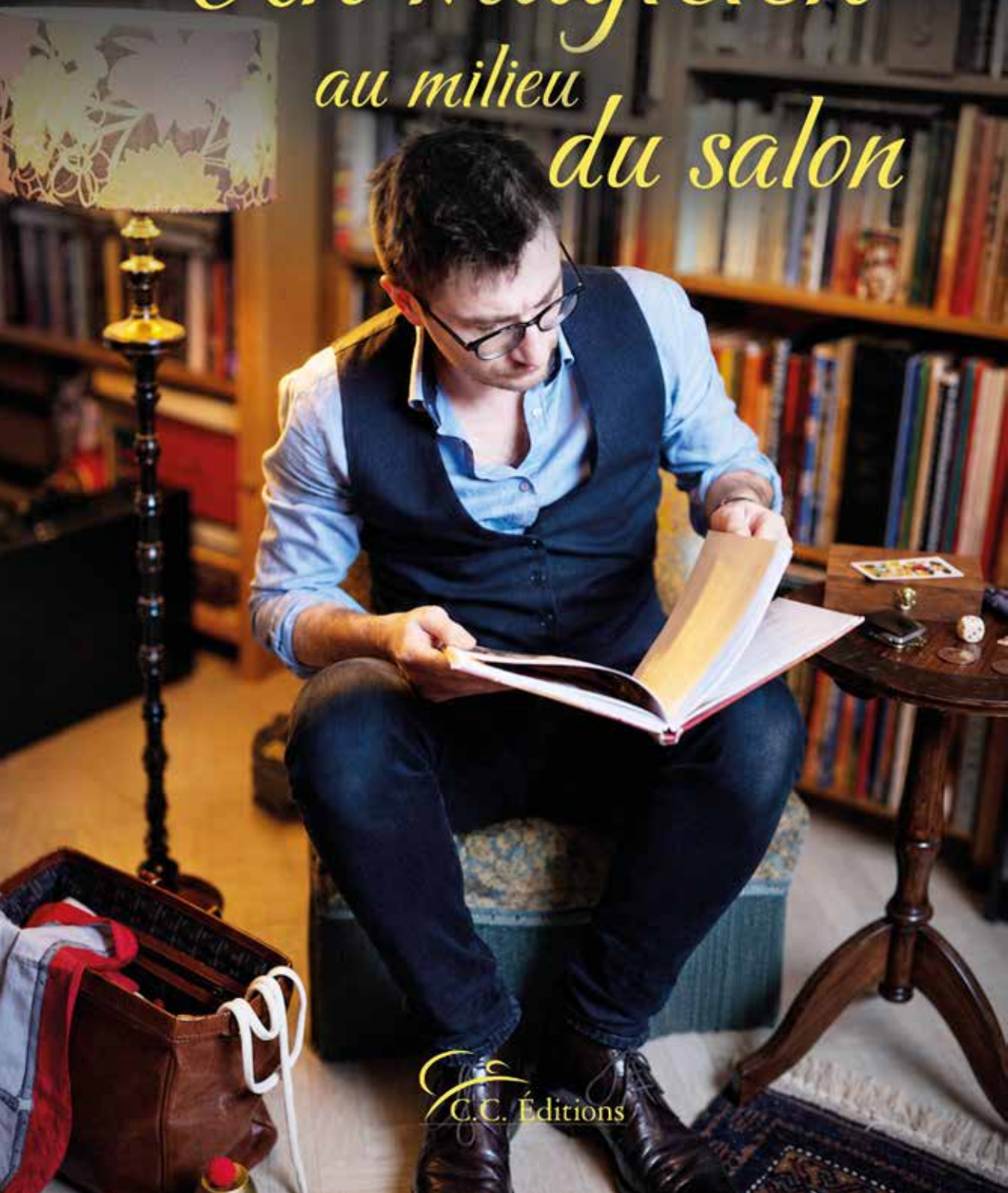


Pierre-André BON

Un magicien au milieu du salon



C.C. Éditions



Pierre-André BON

Un magicien au milieu du salon

*Répertoire professionnel
d'un magicien amateur*



Illustrations de l'auteur

 C.C. Éditions

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.

Écriture et illustrations : Pierre-André Bon.

Relecture et correction : Didier Laurini et Jean Valsen.

www.cc-editions.fr
www.ccmagique.fr

© CC Éditions, septembre 2026.

ISBN 978-2-487172-11-1

« *Ce qui est beau est utile.* »

– Notalp



Sommaire

Préfaces	11
Introduction.....	15
Avertissement	25

CHAPITRE I

À l'apéritif

Cartes au dé	29
La rangée de pièces	37
À une carte près.....	45
Quatre as pour Cy.....	51
Le billet, la bouteille et les pièces	59
L'œil du joker	65

CHAPITRE 2

Au cocktail

Les sept pièces de l'Apocalypse	75
Cartes au sel	83
Les pièces au foulard.....	97
Test de résistance émotionnelle.....	113

CHAPITRE 3

Au salon

Les nœuds voyageurs	125
David et Goliath	141
L'évasion de la tasse	153
L'heure du thé	165
Les anneaux.....	175
Les gobelets.....	197

CHAPITRE 4

Après dîner

La boîte.....	231
Le test des pièces	235
La main tournante.....	241
Le clown de trop	251
L'évasion de la prison de Boston	259
Le tour des vingt-et-une lames.....	269
Tarot blanc.....	277
 Fin de soirée.....	 285
Bibliographie.....	287





Préfaces

Il y a des rencontres dans la vie qui vous montrent le chemin à suivre sans que vous vous en rendiez compte sur le moment.

En 1987, après l'organisation du vingt-et-unième congrès de l'Afap à Angers, notre association (ARHA) éclate et reste en repos forcé pendant deux ans. En novembre 1989, je suis contacté par Didier Morax et Guy Lore, qui me proposent de faire une exposition sur la magie au théâtre d'Angers. Je me dis que c'est le moment ou jamais de relancer l'association. C'est là que j'ai rencontré Pierre-André, pour la première fois, avec deux de ses amis (Matthieu et Pierre). À l'époque il a onze ans.

Les années ont forgé une solide amitié et, lorsqu'il m'a parlé de ce projet de livre, je n'ai pas été surpris. J'ai été surtout très fier que nos chemins se soient croisés.

Comme vous allez le découvrir, Pierre-André commence par préciser qu'il est amateur, mot souvent associé, par erreur ou par bêtise, à incompetence. Pour l'un c'est son métier (le professionnel), pour l'autre (l'amateur) c'est son plaisir, la différence s'arrête là, avec comme point commun, la passion de chacun pour son art.

Toute sa magie est réfléchie, analysée, décortiquée, rien n'est laissé au hasard, et il fait pourtant croire aux spectateurs que tout est improvisé. Il a fait le choix de ses effets en fonction de sa personnalité, des conditions dans lesquelles il joue et de la manière

dont il a décidé de s'habiller. Ses descriptions sont très détaillées et il vous explique que son objectif n'est pas de faire de la magie pour magiciens, mais de la magie facile à suivre, tout simplement lisible, de façon à avoir l'esprit libre pour se donner entièrement à son public, sans penser à une technique difficile qui souvent dessert la fluidité sans apporter de véritable plus à l'effet. Il nous fait prendre conscience de l'importance de ce que l'on doit dire, de l'histoire que l'on va raconter.

Une foule de conseils sont également donnés pour sélectionner vos effets selon votre public, les conditions dans lesquelles vous allez jouer et ainsi déterminer les tours les plus adaptés.

Il a décidé de partager son expérience, sa démarche, le pourquoi de sa magie. Tout ce qu'il vous explique n'est pas une vue de l'esprit, c'est du vécu, alors profitez-en.

Comme moi, faites-lui confiance et laissez-vous embarquer dans son univers...

– Jean-Louis Dupuydauby

J'aime les livres de prestidigitation. Cette passion, je la dois à l'auteur du livre que vous avez entre les mains et qui me l'a transmise il y a maintenant plus de vingt ans... Au fil des années, nous avons souvent échangé sur des effets que nous souhaitions ajouter à notre répertoire ou pour des projets divers. Dès que possible, nous cherchions à nous documenter un maximum pour comprendre l'origine d'une routine, son évolution et connaître les améliorations qui lui ont été apportées.

Le livre de Pierre-André illustre cet intérêt commun pour les livres et la culture magique. En effet, au-delà des routines et des tours, vous y découvrirez de nombreuses sources et références bibliographiques qui vous permettront d'en savoir davantage. Et si

ces références vous sont déjà connues, elles vous donneront, j'en suis certain, l'envie de reprendre certaines lectures !

Un magicien au milieu du salon est aussi un bel hommage à l'art de la prestidigitation. Vous y retrouverez tous les thèmes (ou presque !) du répertoire classique : gobelets, anneaux, pièces, cordes, cartes, etc., mais également des tours moins traditionnels, comme un numéro avec une cordelette et une tasse ou encore un effet avec une tapette à souris.

Aucune de ces routines n'est une vue de l'esprit. Elles ont toutes été travaillées et présentées en public. J'ai moi-même eu l'occasion d'assister à la démonstration de certaines d'entre elles et j'ai pu mesurer leur impact sur le public.

Pierre-André a le souci du détail. À la manière de Lewis Ganson ou de Roberto Giobbi, il décortique chaque routine avec précision, en nous livrant toutes les subtilités essentielles à la réalisation de chaque effet, à la compréhension du *comment* et surtout du *pourquoi*. Il est dans le partage et l'analyse de ses expériences. Ce livre est donc le résultat de plusieurs années de travail, temps nécessaire pour décrire au mieux chaque effet mais aussi pour illustrer chaque manipulation.

Finalement, au-delà des tours, Pierre-André nous donne sa vision de la magie à travers quatre chapitres dignes d'un bon menu. Bonne dégustation !

– Arnaud Dalaine





Introduction

Selon une opinion largement partagée, la différence entre magiciens amateurs et professionnels résiderait dans le fait que les premiers feraient des tours différents, toujours au même public, alors que les seconds feraient toujours les mêmes tours, mais à des publics différents.

Je suis un amateur. J'appartiens à la catégorie des « personnes qui s'adonnent à une activité (artistique) pour leur plaisir et sans en faire profession ». Pour autant, je n'ai à cœur, ni de profiter d'un public familial et captif, ni de faire la course à la nouveauté. Je préfère mettre mon énergie à peaufiner un répertoire de quelques tours, des tours pensés pour un vrai public¹ et intégrant les contraintes du réel.

Les tours de ce livre constituent le noyau dur de ce répertoire. Aucun n'est une vue de l'esprit. Aucun n'est un déballage stérile de techniques. Au contraire, tous ont été choisis et construits en se mettant à la place des spectateurs, en cherchant toujours à les surprendre et à les intéresser.

J'ai apporté un soin particulier à ce que chaque routine soit parfaitement claire, facile à suivre et produise le meilleur effet possible. Si certaines descriptions pourraient vous paraître un peu longues, c'est avant tout parce que j'ai essayé de ne laisser dans

1. C'est-à-dire ni complaisant, ni expert.

l'ombre aucun détail, qu'il s'agisse de technique, de psychologie ou de mise en scène. En résumé, je me suis efforcé de répondre aux exigences d'une magie professionnelle.

Pour éviter tout malentendu, je dois immédiatement préciser qu'une magie *professionnelle* n'est pas nécessairement une magie *commerciale*. Les aficionados du close-up de table en table, notamment, seront déçus : les pages de ce livre ne renferment (presque) rien pour eux. À l'exception de quelques effets spécialement pensés pour la magie de cocktail, peu de tours de mon répertoire sont adaptés à l'événementiel². Lorsqu'ils ne relèvent pas de la magie de salon, ils supposent l'usage d'une table et requièrent, en général, une attention et une écoute incompatibles avec les allers et venues d'un serveur, le bruit d'un orchestre ou la présence d'un bouquet de fleurs au milieu de la table... Derrière l'expression « répertoire professionnel », il y a donc, avant tout, une collection de tours sélectionnés pour leur efficacité (évidemment !), mais également pour leur praticité et leur fiabilité. Deux conditions indispensables, selon moi, pour faire baisser la charge mentale du magicien et lui permettre de fournir une bonne prestation en se concentrant sur l'essentiel : la qualité de la relation avec le public.

Compte tenu de ce postulat, vous ne trouverez ici aucun tour excessivement anguleux, compliqué à mettre en place (chargeurs, tirages, etc.) ou supposant un temps de préparation ennuyeux. Vous n'y trouverez pas davantage de tours basés sur des mécanismes faillibles ou présentant un risque, même infime, de ratage (fil, électronique, etc.). Même si beaucoup de professionnels ne rechignent pas à utiliser ce genre de procédés, je préfère avoir une maîtrise totale de l'issue d'un tour, plutôt que de compter sur un dispositif pouvant dysfonctionner et qui, selon la loi de

2. Néanmoins, certains tours de salon peuvent s'adapter à la situation de cocktail ou à la magie de restaurant (en se plaçant entre plusieurs tables par exemple). Quelques tours de close-up (premier et dernier chapitres) peuvent également trouver leur place en table en table, mais peut-être davantage lors d'un second passage...

Murphy, dysfonctionnera forcément un jour. La sérénité suppose parfois quelques sacrifices...

J'ai la même prudence à l'égard des tours participatifs. Beaucoup de routines décrites dans la littérature magique sollicitent de la part des spectateurs des compétences qu'ils n'ont pas ou plus (faire un calcul mental, poser une addition, etc.), ou que seule une infime partie d'entre eux possède (suivre des instructions en situation de stress, réaliser une série d'actions avec des cartes sans en faire tomber, etc.). Mon répertoire ne contient donc aucun tour dont le bon déroulement pourrait être compromis par la défaillance d'un spectateur-assistant, ou nécessitant un management trop hasardeux de ce dernier (comme les tours où un spectateur doit suivre des instructions alors que le magicien a le dos tourné). Ces tours sont à réserver aux soirées entre magiciens ou à reléguer au rang des chimères.

Enfin, vous ne trouverez que très peu de tours nécessitant le port d'une veste. Je me suis imposé cette contrainte pour plusieurs raisons. Tout d'abord, je ne porte que très rarement ce type de vêtement dans la vie de tous les jours. Il me fallait donc adapter mon répertoire à cette habitude pour maximiser mes opportunités de jeu. Il est, en effet, frustrant de ne pouvoir faire un tour parce que l'on n'a pas la tenue adéquate, et il n'est pas envisageable de s'habiller juste pour ça ! Ensuite, il faut reconnaître que le port de la veste est de moins en moins un standard. Dans certaines situations, celle-ci peut même vous mettre en décalage avec le public ou vous confondre avec un serveur. Enfin, le fait de ne pas être tributaire d'une veste permet, paradoxalement, de jouer dans un maximum de conditions, notamment en été, où la chaleur n'autorise rien d'autre qu'une chemise légère. La grande majorité des tours de mon répertoire ne requiert donc pas d'autres poches que celles du pantalon. À titre exceptionnel, elles pourront se voir substituer une gibecière ou une boîte. Nous en reparlerons.

Le livre est organisé en quatre chapitres, correspondant chacun à un contexte de jeu particulier : l'apéritif, le cocktail, le salon et

l'après-dîner. Cette classification m'a semblé préférable à la classification traditionnelle opposant close-up, magie de salon et magie de scène.

Tout d'abord, la notion de close-up est trop générique. Tous les tours dits de close-up ne sont pas faisables dans toutes les situations de proximité avec le public. Certains sont adaptés au table en table mais pas au cocktail. D'autres ne peuvent être exécutés qu'en situation de close-up traditionnel (derrière une table). D'autres encore, ne valent que devant un ou deux spectateurs.

Ensuite et surtout, la distinction traditionnelle entre close-up, salon et scène n'aborde le sujet de la classification des tours que par le prisme de l'espace de jeu et donc de la plus ou moins grande proximité entre le magicien et les spectateurs. Or, d'autres critères doivent être pris en compte lorsque l'on sélectionne des effets pour une prestation : l'ambiance du moment, la disponibilité d'écoute du public, ses centres d'intérêt (eux-mêmes fonction de son âge, de son niveau socio-professionnel, etc.), les conditions matérielles à disposition (visibilité, présence d'une table, etc.), En quatre mots : le contexte de jeu.

C'est donc cette logique que j'ai essayé de suivre pour vous présenter mon répertoire : se questionner d'abord sur le contexte de jeu pour déterminer les tours les plus adaptés à la situation.

Une précision ici : l'apéritif, le cocktail, le salon et la fin de repas sont juste des archétypes. En vérité, j'aurais tout aussi bien pu classer les tours de la manière suivante, mais c'eût été un petit peu moins attrayant : (1) les tours faisables entourés, sur un bout de table ou au sol, dans une ambiance détendue ; (2) les tours faisables debout, sans table, avec des spectateurs debout autour de soi ; (3) les tours faisables devant un groupe élargi de personnes assises ou debout ; (4) les tours adaptés à un petit auditoire attentif, amateur de bizarreries et de mystérieux.

Cette classification n'est évidemment pas rigide. Elle vise juste à illustrer la logique de contexte de jeu évoquée précédemment. Certaines routines, particulièrement adaptées à un contexte,

peuvent donc parfaitement être présentées dans un autre, en faisant peut-être quelques ajustements. Rien ne vous interdit, par exemple, de faire les anneaux chinois en cocktail (au contraire !) ou de présenter en fin de repas certains tours de cartes particulièrement adaptés au contexte de l'apéritif.

Maintenant que ma démarche et l'idée générale du livre vous sont connues, je vous propose que nous rentrions dans le vif du sujet : la magie ! Je terminerai donc cette introduction par l'explication de deux effets dont vous serez les seuls à profiter pour vous remercier de m'avoir suivi jusqu'ici³. Pour ne pas attirer l'attention des autres lecteurs qui ont eu l'imprudence de sauter ces pages, la description de ces effets sera exceptionnellement dépourvue d'illustrations.

Le premier effet est une variation sur un tour très connu de Bob Hummer. Un spectateur cache un petit objet sous une tasse (une boulette de pain, un billet roulé en boule, un sucre, etc.) parmi trois et permute les deux autres. Le magicien se retourne et identifie immédiatement sous quelle tasse se trouve l'objet⁴. Le jeu est répété, deux ou trois fois, avec le même succès.

Le tour est amusant mais présente l'inconvénient d'être dépourvu de climax. Afin d'y remédier, voici la petite idée que je vous sou mets. Placez en poches droite et gauche de pantalon un objet identique à celui utilisé pour le jeu. Supposons que nous jouions avec un billet de 5 € roulé en boule. Vous avez donc un billet de 5 € roulé en poche droite et un en poche gauche. Vous êtes prêt pour commencer la routine. Faites le tour de Hummer

3. Je ne fais ici que reprendre une idée de Guy Hollingworth (Guy Hollingworth, *Prestiges & Illusions*, Rhod Magic, 2002, p. 14).

4. Vous aurez identifié que ce tour appartient à la catégorie des tours participatifs présentant une risque de ratage du fait du spectateur (il peut se tromper, il peut vouloir vous faire une blague en cachant l'objet dans sa poche). Il ne fait donc pas réellement partie de mon répertoire, mais peut néanmoins vous intéresser.

CHAPITRE I

À l'apéritif





Cartes au dé

Cet effet trouve sa source dans un tour automatique de production d'as de Ken De Courcy⁹. Grâce à quelques modifications et quelques subtilités ajoutées çà et là, il s'agit maintenant d'un effet de prédiction énigmatique avec un fort potentiel de divertissement.

CE QUE VOIENT LES SPECTATEURS

Un dé à jouer est placé dans un verre et le tout est recouvert d'un étui de cartes. Quatre spectateurs secouent successivement le verre et quatre paquets de cartes sont distribués en accord avec les points obtenus par le dé. Les cartes supérieures des paquets sont retournées : elles correspondent à la prédiction du magicien.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Vous avez besoin d'un jeu de cartes à dos rouges, de son étui, de trois cartes quelconques issues d'un jeu à dos bleus (par exemple le dix de cœur, le trois de trèfle et le valet de carreau) et d'un as à dos bleu (par exemple l'as de pique). Il vous faut également un verre et un dé. Vous trouverez dans la rubrique « Avant de tourner la page » d'autres présentations supposant l'emploi d'objets un peu différents.

9. Ken De Courcy, *Introductions pour des routines de quatre as*, Magix Unlimited, 1997, p. 1.

Rangez les quatre cartes à dos bleus dans l'étui rouge. Les jumelles à dos rouges de ces cartes sont sur le dessus du jeu, l'as de pique étant la carte supérieure du jeu.

DÉROULEMENT

Confiez le dé à un spectateur afin qu'il l'examine et vérifie qu'il ne s'agit pas d'un dé spécial. Pendant ce temps, mélangez le jeu en conservant le montage des quatre cartes sur le dessus. J'utilise un mélange enlevage, mais tout autre faux mélange partiel fera l'affaire. Placez le dé dans le verre et recouvrez-le de l'étui de cartes (*fig. 1*). Secouez l'ensemble comme un shaker pour montrer aux spectateurs ce qu'ils devront faire dans quelques instants (*fig. 2*). Confiez ensuite le verre à l'un d'entre eux.



1



2

« Arnaud, je te confie l'objet. Secoue le dé et annonce-nous le résultat... Trois ? » Distribuez trois cartes sur le tapis sans y attacher d'importance et sans commenter vos actions. Votre attention est exclusivement dirigée vers les spectateurs et le secouage du dé. « Arnaud, passe le verre à Alex. Alex, c'est à toi : secoue le verre. Quels points as-tu obtenus ? Le six ? » Distribuez six cartes sur les trois qui sont déjà sur le tapis. Comme précédemment, vous n'attachez

aucune attention particulière à vos actions. « *Jeannot, prends le verre et mélange. Combien donne le dé ? Deux ?* » Distribuez deux cartes de plus sur les cartes déjà distribuées. « *Matthieu, prends le verre. Secoue-le bien et annonce le nombre de points. Cinq ?* » Distribuez cinq cartes de plus sur le tapis. Posez le jeu à l'écart.

Ramassez les cartes distribuées et commencez à les redistribuer en quatre paquets tout en demandant aux spectateurs, comme si vous n'étiez pas certain de ce qui s'était passé : « *Combien d'entre vous ont secoué le dé ?* »

Cette question remplit plusieurs objectifs :

1. Elle permet de donner une justification à la redistribution des cartes en quatre paquets.
2. Elle laisse entendre que le déroulement des faits aurait pu être différent si une personne de plus ou une personne de moins avait secoué le dé, et donc que rien n'avait été anticipé...
3. Elle constitue un détournement d'attention : pendant que les spectateurs réfléchissent à la réponse à y apporter, leur attention est divisée. Ils accordent donc moins d'importance à la redistribution des cartes et auront donc plus facilement tendance à occulter cette phase lorsqu'ils essayeront de se remémorer le déroulement des événements.

« *Quatre ? Cela nous donne donc quatre paquets...* » Finissez de distribuer les cartes en quatre paquets. La dernière carte distribuée est posée légèrement décalée afin de ne pas être alignée avec son paquet. N'oubliez pas ce détail : il permet de marquer visuellement l'endroit où la dernière carte a été distribuée.

« *Évidemment, si vous aviez secoué le dé différemment, ces paquets auraient pu être plus ou moins épais...* » Tout en désignant les paquets, interrogez les spectateurs du regard pour qu'ils confirment la véracité de ce constat. Il s'agit de la première étape d'un piège psychologique du type *pied dans la porte* qui va conduire votre public à accepter et à tenir pour vraies toutes les autres affirmations que vous allez formuler comme découlant logiquement de

la première. « ... *et les cartes de chaque paquet auraient été différentes...* » Cette deuxième affirmation est ambiguë et constitue votre premier pas dans le mensonge : évidemment, si les paquets avaient été constitués de plus de cartes, leurs compositions auraient été différentes. Pour autant, les cartes du dessus auraient été les mêmes, puisque le jeu a été distribué deux fois ! Cette réalité ne devrait cependant pas être perçue par les spectateurs. En effet, pendant la première distribution des cartes, l'attention du public est davantage attirée par le jeu du verre passant de main en main que par vos actions, et, pendant la seconde, les spectateurs doivent répondre à la question que vous leur adressez et ne sont donc pas totalement focalisés sur vos gestes. Finalement, les spectateurs se rappelleront seulement que les cartes ont été distribuées en quatre paquets en accord avec les points amenés par les dés. C'est tout. Ils devraient donc souscrire sans difficulté à votre affirmation : « *Si vous aviez secoué le dé différemment (...) les cartes de chaque paquet auraient été différentes...* »

Une fois que les spectateurs ont acquiescé et accepté de vous suivre dans votre mensonge, il ne vous reste plus qu'à fermer la porte derrière eux à l'aide de deux exemples destinés à ancrer visuellement votre fausse réalité et à empêcher les spectateurs de remonter l'enchaînement des événements.

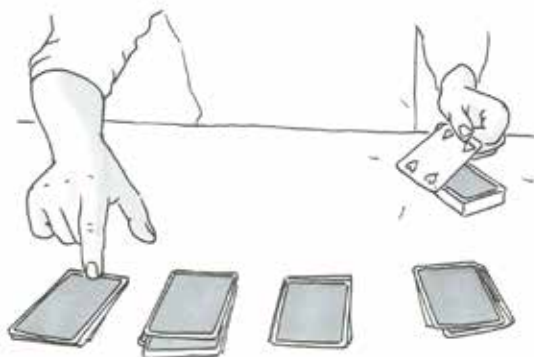
Vous adressant au dernier spectateur ayant tenu le verre : « *Par exemple, si au lieu de faire cinq vous aviez fait quatre, je n'aurais pas distribué cette carte et nous aurions sur ce paquet... le neuf de cœur...* » Montrez la dernière carte distribuée (que vous aviez pris soin de poser en décalé, *fig. 3*) et retirez-la quelques instants du dessus du paquet afin de retourner face en l'air la carte suivante, dans notre exemple le neuf de cœur (*fig. 4*). Remplacez ensuite les cartes comme elles étaient. « *En revanche, si vous aviez fait six, j'aurais distribué une carte de plus et nous aurions ici... le quatre de cœur...* » Montrez le paquet qui, dans l'ordre de distribution, suit celui sur lequel la dernière carte a été distribuée, puis attirez l'attention sur la carte du dessus du reste du jeu resté sur la table. Dans notre exemple le quatre de cœur (*fig. 5*).



3



4



5

« *Mais ce n'est pas ce qui s'est passé. Le résultat de vos actions conjuguées est celui-là.* » Montrez, dans un geste d'ouverture (paume en l'air, preuve d'honnêteté¹⁰) la situation obtenue soi-disant par

10. Allan Pease, *Interpréter les gestes, les mimiques, les attitudes*, Marabout, 1988, p.44.

les lancers de dé. « *Eh bien, en dépit de vos actions respectives, nous avons obtenu... un premier as !* » Retournez la dernière carte distribuée afin de révéler l'as de pique. Dans notre exemple, du point de vue du magicien, il s'agit de la troisième carte à partir de la gauche.

La formulation « un premier as » laisse entendre que d'autres as devraient suivre. Il n'en est évidemment rien puisque le montage est composé de l'as de pique et de trois cartes quelconques. Le fait de laisser penser aux spectateurs que l'issue du tour est la production des quatre as présente cependant deux avantages à ce stade :

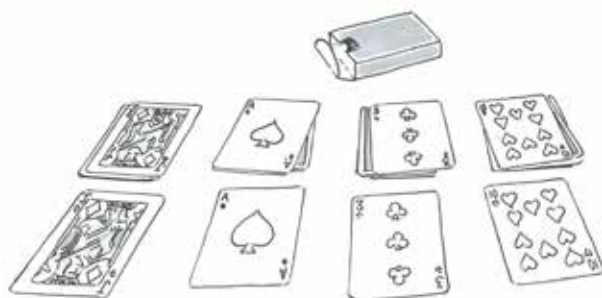
- Il injecte un peu de suspens à la structure dramatique du tour (qui n'est finalement qu'une simple prédiction de quatre cartes) : les spectateurs vont s'attendre à voir quatre as et, lorsque la seconde carte sera retournée, le fait qu'il ne s'agira pas d'un as créera un flottement, un doute (le tour est-il raté ?) La situation sera finalement résolue par la révélation de la prédiction.
- Il renforce inconsciemment l'idée que les cartes du dessus des paquets sont le fruit du hasard (ce devait être des as et ce sont en réalité des cartes quelconques : le magicien ne pouvait donc pas les connaître...)

Continuez : « *Un deuxiè... le dix de cœur ?* » Retournez une deuxième carte et jouez la surprise contenue. Vous pensiez voir un deuxième as, mais vous essayez de donner le change. Le public doit sentir que le tour ne se passe pas comme il devrait et que vous essayez de ne pas le montrer.

« *Un trois de trèfle et un valet de carreau...* » Retournez les deux dernières cartes avec une attitude résignée : ce ne sont définitivement pas les quatre as espérés ! « *Notez que la probabilité d'obtenir ces cartes était la même que celle d'obtenir les quatre as...* »

Ouvrez l'étui des cartes et sortez les quatre cartes qu'il contient sans révéler, pour le moment, leur identité. « *Une chance sur cinquante-deux de distribuer l'as de pique...* » Posez l'as de pique

duplicata en face de l'as de pique du jeu. « *Une chance sur cinquante-et-une de distribuer le dix de cœur ; une chance sur cinquante de distribuer le trois de trèfle ; et une sur quarante-neuf de distribuer le valet de carreau... Soit une chance sur 6 497 400 de réussir ce tour !* » Posez successivement les cartes duplicatas devant leurs jumelles (fig. 6).



6

AVANT DE TOURNER LA PAGE

Le tour est totalement automatique d'un point de vue manipulateur. À part un faux mélange partiel et éventuellement une fausse coupe en préambule, aucune autre technique n'est requise. Cela ne signifie pas pour autant que le magicien n'a rien à faire ! Le choix des mots et leur coordination avec les gestes sont ici d'une importance capitale. Ils permettent de « réécrire » le déroulement des faits, au nez et à la barbe des spectateurs, afin de créer dans leur esprit une fausse réalité dont ils ne pourront pas s'extirper.

En termes de présentation, la version que je viens de vous décrire s'adapte parfaitement à des conditions de jeu informelles. Le passage du verre avec le dé est un moment ludique totalement adapté à l'ambiance détendue de l'apéritif. Si vous souhaitez présenter la routine en magie de salon vous pourriez faire le choix d'un léger changement d'échelle¹¹ en utilisant un dé géant et un

11. Jean Merlin, *L'Époustouflante magie des cordes de l'incroyable Jean Merlin*, Joker Deluxe, 2001, p. 34.

plateau que les spectateurs se passeront de main en main. Les cartes prédites pourront être révélées par un message figurant au dos du plateau...

Le tour peut également faire l'objet d'un changement d'échelle en sens inverse par l'utilisation de cartes miniatures. Je possède une version de ce type dans la boîte que je vous présenterai dans le dernier chapitre. La révélation finale est cependant légèrement différente : les noms des cartes sont gravés sur le bord du petit verre utilisé pour secouer le dé. L'attention des spectateurs étant attirée par le dé et non par le verre, ces inscriptions ne sont pas remarquées pendant le déroulement du tour. La révélation finale n'en est que plus surprenante.



CHAPITRE 2

Au cocktail





Les sept pièces de l'Apocalypse

J'ai découvert ce tour lorsque j'étais adolescent dans une ancienne édition du livre d'Harry Lorayne : *Manuel de close-up*. Ce livre est pour moi l'un des meilleurs, si ce n'est le meilleur livre d'initiation à la micromagie. Si vous n'avez pas déjà lu cet ouvrage, et même si vous êtes déjà un magicien confirmé, il mérite votre attention. C'est au chapitre consacré aux tours de pièces que vous découvrirez *Les Sept pièces de l'Apocalypse*²⁹. Une titre plein de mystère pour un tour qui ne l'est pas moins et qui renferme tous les ingrédients d'une bonne magie de cocktail : simple à suivre, faisable debout et dans les mains des spectateurs. Si j'ai fait le choix de l'évoquer ici, c'est parce que je lui ai ajouté un petit finale qui lui confère une dimension plus visuelle.

CE QUE VOIENT LES SPECTATEURS

Sous le prétexte de faire la démonstration des nouveaux tests psychométriques utilisés par le service de recrutement de l'entreprise qui l'emploie, le magicien soumet un spectateur à trois exercices successifs : un exercice de dénombrement, un exercice de réflexe et un exercice d'attention. Si le spectateur ne rencontre aucune difficulté pour les deux premiers, le troisième exercice s'avère plus compliqué : alors qu'il tient dans sa main fermée sept pièces

29. Harry Lorayne, *Manuel de close-up*, CC Éditions, 2024, p. 272. Voir également David Pogue, *La Magie pour les nuls*, éditions First, 2007, p. 62.

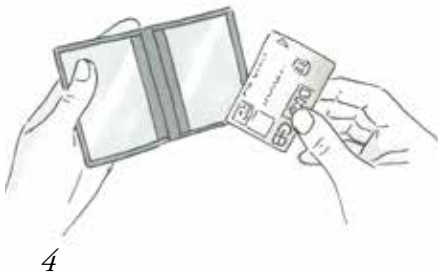
les autres. Lorsque vous prenez la sixième pièce, vos doigts la recouvrent donc totalement. Placez-la dans la main du spectateur comme vous l'avez fait précédemment, mais, cette fois-ci, ne la lâchez pas. Contentez-vous de la heurter contre les autres pièces tout en la conservant en main droite.

Une fois le faux dépôt réalisé et le « clic » entendu, deux actions ont lieu simultanément :

- La main droite s'écarte vers la droite, puis le bras se relâche pour adopter une posture de repos.
- La main gauche se positionne à l'aplomb de la main du spectateur et se retourne pour y faire tomber la septième pièce.

Suivant vos instructions, le spectateur referme alors sa main très rapidement à la réception de cette dernière pièce.

« *Parfait ! Enfin, le dernier test est un test d'attention. Le candidat doit démontrer sa capacité de concentration et ne pas se laisser distraire.* » Sortez le porte-carte en abandonnant en poche la pièce précédemment volée et ouvrez-le du côté A. Sortez la carte bleue de son logement pour montrer explicitement qu'il s'agit d'un étui de carte bancaire, et implicitement qu'il ne contient rien d'autre (fig. 4). Ce point est important pour la construction de l'effet final : il faut écarter de l'idée que la pièce qui va apparaître dans quelques instants était cachée derrière la carte bancaire. Montrez ensuite la fenêtre vide qui fait face à celle contenant la carte, en interrogeant le spectateur (fig. 5) : « *Savez-vous à quoi sert cette fenêtre dans un porte-carte ?* »



noeuds va intervenir. Avec la main gauche, retirez un nœud invisible de la corde (toujours tenue lovée en main droite) et confiez-le à un spectateur du premier rang. Faites de même avec un second spectateur. Laissez ensuite se dérouler la corde de la main droite en conservant la prise avec le pouce. Le nœud coulissant reste caché en main droite. Pour le public, seul le nœud du milieu est visible sur la corde, confirmant rétrospectivement que les nœuds des extrémités ont bien été retirés magiquement et confiés aux spectateurs.

Phase 3 : le nœud est enlevé de la corde puis s’y recolle

Après avoir laissé le temps aux spectateurs d’enregistrer l’effet précédent, la main gauche vient tirer sur l’extrémité de corde qui sort du poing droit (*fig. 14*). Pendant ce temps, la main droite reste immobile et conserve sa prise sur le nœud coulissant. À la fin du mouvement, le nœud normal, qui est remonté sous l’effet de la traction exercée sur la corde, vient rentrer en main droite et buter contre le nœud coulissant (*fig. 15*).



14



15

Soufflez sur le poing droit et, avec la main gauche, retirez-en le nœud (couissant) en le faisant glisser hors du poing, puis le long de la corde (*fig. 16*). Pour les spectateurs, le nœud qui était au centre de la corde s'est transformé en un nœud couissant avant de s'en désolidariser magiquement !



16

Une fois le nœud couissant hors de la corde, la main gauche l'exhibe et joue avec en le jetant deux fois en l'air. Lors du premier lancer, la main droite redescend le long du corps et grappille, grâce au pouce et à l'index, une quinzaine de centimètres de corde dans le poing (*fig. 17*). Ce mouvement passe totalement inaperçu, l'attention des spectateurs étant attirée par le jet du nœud en main gauche (*fig. 18*).



17



18

CHAPITRE 4

Après dîner





La boîte

La boîte n'est pas un tour de magie, c'est un concept, une idée de présentation et un moyen élégant d'amener votre matériel¹¹².

Si vous fréquentez, comme moi, les vide-greniers et les marchés aux puces, vous avez certainement constaté que lorsqu'un coffret à bijoux, un étui à violon, ou une vieille valise est exposé sur un stand, tous les chineurs qui passent devant essayent de l'ouvrir. C'est irréprouvable : un objet fermé renferme un mystère. Il renvoie à l'image d'un coffre et un trésor est peut-être caché à l'intérieur. Nous cherchons donc à l'ouvrir pour satisfaire notre curiosité et confronter notre fantasme à la réalité¹¹³ quitte, parfois, à être déçu (la valise ne renferme que des vieux papiers, la boîte à bijoux est vide).

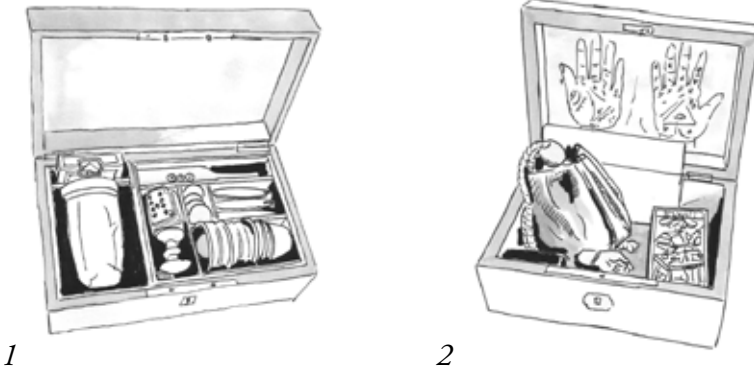
La boîte (fermée) est donc un objet présentant un grand potentiel pour un magicien :

112. Je ne revendique aucune originalité ici. D'ailleurs, qui le pourrait ? Il s'agit juste d'utiliser une boîte pour amener son matériel de close-up. Voir, par exemple, l'incroyable livre-boîte de Stanley Jaks (Gabe Fajuri, *Salon de Magie, The Collection of Ken Klosterman*, Part 1, Potter & Potter, 2021, p. 53) ou encore celles utilisées par Eugene Burger ou Christian Chelman, pour ne citer que quelques exemples.

113. Après que Pandore a ouvert le coffret et que tous ses biens s'en sont échappés, un seul y demeura prisonnier, qui, depuis lors, permet à l'humanité de supporter sa condition : l'espérance.

- Elle est chargée de mystère (celui de l'inconnu) et renferme une promesse (la découverte d'un secret). Deux qualités qui s'inscrivent totalement dans la symbolique de la magie (une discipline mystérieuse faite de secrets) et qui sont de nature à susciter rapidement l'intérêt du public.
- Elle crée une ambiance et permet, selon son style, sa matière ou son ancienneté, d'orienter votre présentation et de lui donner de l'épaisseur.
- Elle permet, enfin, d'avoir dans un même contenant l'ensemble du matériel nécessaire à un enchaînement prédéfini de tours. Pas besoin de porter une veste ou de charger ses poches avant de commencer le show. Tout est dans la boîte.

Sélectionnez donc quelques tours que vous affectionnez et qui peuvent s'enchaîner harmonieusement, puis rangez-les dans un coffret à votre goût (*fig. 1 et 2*).



L'objectif de ce chapitre étant d'évoquer la magie que l'on peut faire à la fin d'un repas, dans une ambiance feutrée, où le magicien maîtrise son environnement (il peut s'asseoir, prendre son temps, poser des objets sur la table, etc.), il semble pertinent de ranger dans votre boîte des tours que vous ne pourriez normalement pas faire dans un autre contexte (nécessitant une préparation, un montage, ou du matériel trop encombrant ou fragile pour une situation de jeu plus « commerciale »).

Les tours décrits dans le présent chapitre pourront vous donner une idée du genre de routine que l'on peut mettre dans une boîte, mais je vous invite à explorer votre propre répertoire afin d'y découvrir ce qui pourrait se trouver dans la vôtre. Ce qui correspond à ma personnalité, à mon approche de la magie, est certainement différent pour vous. Je ne vous livre donc pas un spectacle clé en main, mais seulement une idée pour introduire un petit enchaînement de close-up à la fin d'un repas ou dans un contexte de jeu maîtrisé. L'intérêt de la boîte est d'ailleurs moins dans son contenu que dans l'action conduisant à le découvrir, c'est-à-dire, dans son ouverture même.

L'OUVERTURE DE LA BOÎTE

Pour avoir accès aux secrets que renferme la boîte, il faut le mériter ! Il faut passer une épreuve, un test, pour déterminer si l'on est apte, ou non, à découvrir les mystères qu'elle renferme. Le cœur du concept est ici : attiser la curiosité des spectateurs en les soumettant à un jeu dont l'issue est supposée déterminer la suite des événements (l'ouverture de la boîte ou non).

La première idée que je vous propose est d'utiliser une boîte fermée par un cadenas à combinaison. Un jeu chiffré (ou un jeu de cartes) est mélangé et plusieurs spectateurs sont invités à en prélever des petits paquets. Les cartes figurant sur le dessus de ces paquets sont retournées : leurs valeurs composent un nombre qui correspond au code d'ouverture du cadenas (*fig. 3*). Le test est réussi, la boîte est ouverte et le spectacle qu'elle renferme peut commencer.



Répertoire professionnel d'un magicien amateur



Pensé comme un véritable répertoire de magie de proximité et de salon, ce livre propose des routines conçues pour être présentées en conditions réelles.

Cartes, pièces, cordes, anneaux ou gobelets, Pierre-André Bon ne se contente pas d'expliquer des tours. Il en révèle la construction, la mise en scène, le rythme, les mots et les subtilités qui transforment de simples routines en véritables moments de magie.

De l'apéritif à l'après-dîner, *Un magicien au milieu du salon* est une invitation à penser la magie comme un art de la rencontre : proche, vivante et profondément théâtrale...



ISBN : 978-2-487172-11-1



9 782487 172111 >

Prix public TTC :
70,00 €