

IN JAIL

Si vous aimez raconter des histoires à vos spectateurs, les faire rêver en les embarquant dans un imaginaire de conteur autant dire que *In Jail* est comme la pantoufle de vair de *Cendrillon*, quelque chose de surnaturel qui marque la part d'enfance qui sommeille en nous.

Voici l'histoire. Le magicien sort un jeu à dos rouge d'un étui rouge et invite *Charles*, un sympathique quadragénaire à lui désigner une carte, n'importe laquelle hormis un joker. Et *Charles* annonce au magicien que son choix est arrêté, c'est le « *VALET DE PIQUE* » qu'il choisit.

Le magicien raconte ensuite à *Charles* et toutes les personnes qui l'entourent une histoire véridique qui se serait déroulé à Paris car chacun sait que toutes les histoires sont vraies.

« *Un individu soupçonné de larcins, le valet de pique, la carte que vous venez de choisir mon cher Charles !, a été arrêté par deux policiers... puis placé en garde à vue au 36 quai des orfèvres.* »

De la parole au geste, le valet de pique est d'abord mis entre les deux jokers qui symbolisent les policiers avant d'être enfermé dans une sorte de petit étui à claire-voie qui représente le poste de police.

« *Bien sûr il clama son innocence mais les limiers du 36 ne tardèrent pas à le faire avouer en menant une enquête de voisinage.* »

Ils se rendirent compte, en effet, que le seul qui rougissait quand on lui posait des questions embarrassantes était le fameux valet de pique.

Concrètement le valet de pique, la carte choisie, devient, en réalité, la seule carte à dos rouge dans un jeu où toutes les autres sont bleues.

1 – Pour ce magnifique effet une préparation est nécessaire. Il vous faut un étui dans lequel vous allez pouvoir glisser deux cartes - Un jeu à dos bleu de cinquante deux cartes plus trois jokers à dos rouge ainsi qu'un contenant, une boîte rouge.

Un étui de carte à se fabriquer

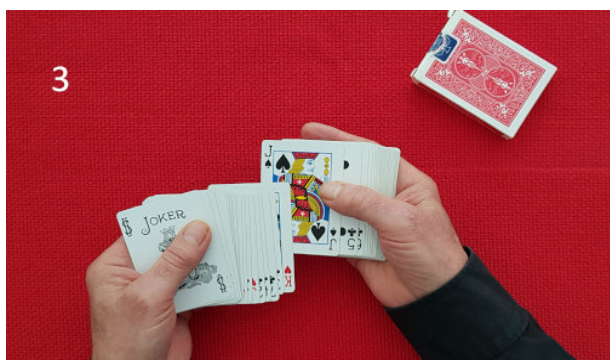
Quelques précisions concernant l'étui. Je me suis construit un étui de cartes dans du carton fort. Il mesure approximativement 9 cm sur 4 cm et permet à deux cartes d'être glissées. J'ai découpé deux fenêtres sur une face (photo 1) et sur l'autre j'ai aussi fait une

Magie des Cartes

découpe pour donner un aspect mystérieux (photo 2). Le plus important ! Que l'on puisse y glisser par frottement deux cartes comme une et que le plus possible le dos et la face de la double carte soient vus. Dernière recommandation il est préférable que l'intérieur de l'étui soit blanc.

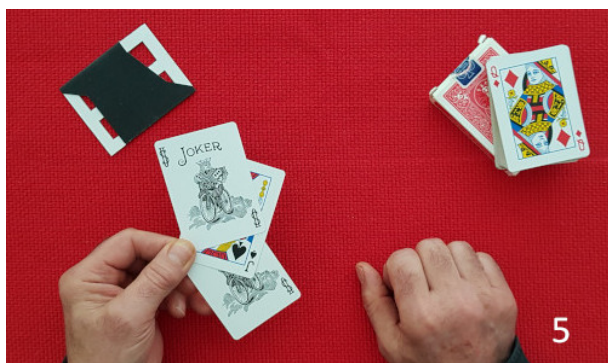
Arrangement du jeu : DR/Joker(01) DR/Joker(02) → [52 cartes à dos bleu] DR/Joker(55). Le jeu enfermé dans sa boîte rouge, les faces tournées vers le gros point de pique, est en attente.

2 – Déroulement. Sur la table mettez l'étui noir et sortez le jeu de cartes de sa boîte, ce qui suppose que vous allez faire ce tour en ouverture. Important ! Sortez le jeu de sa boîte en utilisant ma méthode. Le ressenti ! Vous montrez par votre gestuelle que vous avez un jeu rouge dans une boîte rouge, inutile de le préciser par la parole, vos actions parlent pour vous. Donc vous avez le jeu face en l'air dans votre main droite. Le décor étant planté, vous invitez l'ami *Charles* (dans notre exemple) à vous nommer une carte. Et comme dans notre exemple cette carte est le VALET DE PIQUE, vous recherchez donc cette carte dans l'étalement du paquet (photo 3) pour l'amener ensuite sur le joker.



3 – Exécutez dans la foulée un *3as2-Top/Down* comme sur la photo 4. Ce *3as2-Top/Down* permet aux doigts droits de dégager la première (le valet de pique) et les deux dernières (deux jokers). Ces cartes sont prises et présentées par la main gauche entre pouce et index.

Magie des Cartes



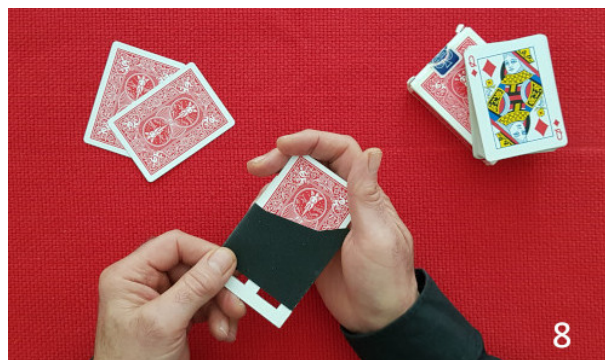
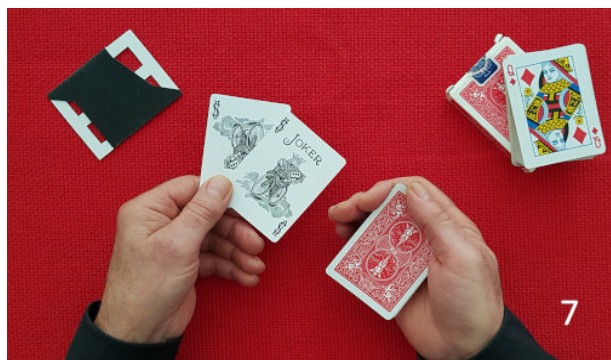
4 – Ajoutez le second joker de manière à présenter vos trois cartes (4 comme 3) comme sur la photo 5. Observez que la main droite en a profité pour se débarrasser du jeu, elle l'a posé sur la boîte ce qui renforce encore un peu plus l'idée que les cartes sont rouges mais faites attention de ne pas montrer le dos du jeu car il est bleu.

« *Un individu soupçonné de larcins, le **valet de pique**, la carte que vous venez de choisir Charles a été arrêté par deux policiers... puis placé en garde à vue au 36 quai des orfèvres.* »

5 – Une fois que vos gens ont bien compris votre analogie, l'encerclement du valet de pique (le voleur) par les deux jokers (les policiers) égalisez ces cartes et tournez les vers le bas.

Et poursuivez avec un *3as2-Top*. Ce *3as2-Top* qui se fait avec quatre cartes comme trois seulement va permettre de faire croire que vos trois cartes dont le J♠ ont un dos rouge. C'est important de bien ancrer que la couleur du tarot des cartes est rouge.

À l'issue du *3as2-Top* vos cartes devront se présenter les faces en l'air, la double carte, Joker // J♠ en tenue pattes d'araignée et les deux jokers en V, pincés par le pouce et l'index comme l'illustre la photo 6.



Magie des Cartes

6 – Transférez la double carte en main droite afin qu'elle se présente dos rouge visible. Il s'agit ni plus ni moins de faire passer la double carte en *tenue pattes d'araignée* dans la main droite. Photo 7.

7 – La main gauche dépose ensuite les deux jokers sur le tapis en les retournant et saisit ensuite l'étui noir à claire-voie. Les conditions sont désormais réunies pour que la main droite puisse glisser facilement sa double carte dans l'étui, photo 8. Remarque. C'est à mon sens la meilleure façon de glisser les deux cartes comme une seule dans l'étui sans éveiller de suspicion, les gestes semblent naturels et débonnaires.



8 – Mettez le valet de pique enfermé dans l'étui (qui représente le poste de police) sur le tapis comme l'expose la photo 9. Les deux jokers rouges (qui représentent les inspecteurs) sont déplacés pour qu'ils entourent le voleur (J♠).

Nous sommes à deux doigts de conclure, il est de bon ton de résumer ce qui a été fait. Une carte choisie est enfermée dans un petit étui qui symbolise une sorte de poste de

police et deux policiers, les deux jokers gardent ce voleur (J♠), Et toutes les cartes montrées ont été vues avec un dos rouge.

« *Bien sûr il clama son innocence mais les limiers du 36 ne tardèrent pas à le faire avouer en menant une enquête de voisinage.* »

Reprenez le jeu (posé sur la boîte et qui représente le voisinage) et procédez à un étalement/retournement des cartes pour montrer qu'elles ont toutes un dos bleu et que par conséquent la carte de *Charles*, le VALET DE PIQUE, est l'unique carte rouge du jeu, photo 10 et 11.

Vous verrez peut-être de petites étoiles scintiller dans les yeux de vos spectateurs ; l'effet est tellement inattendu qu'il faudra quelques secondes pour que les esprits reviennent à la normale et que des applaudissement bien mérités rompent le silence religieux dans lequel vous avez plongé la salle.

Magie des Cartes

