

Les référentiels pédagogiques du Cercle
Magie Bretagne

Le poinçonneur des Lilas



LE POINCONNEUR DES LILAS

Cher lecteur, je veux vous alerter. Le tour que vous allez lire est certainement l'un des meilleurs de ce livre. En tous cas, c'est l'un de ceux que j'ai le plus de plaisir à présenter. Parce que c'est le genre de tour où on laisse une preuve entre les mains des spectateurs. Et aussi par ce que c'est le genre de tour incompréhensible dont on vous reparlera longtemps.

Un petit trou, des petits trous, encore des petits trous... Vous connaissez la chanson de Gainsbourg!

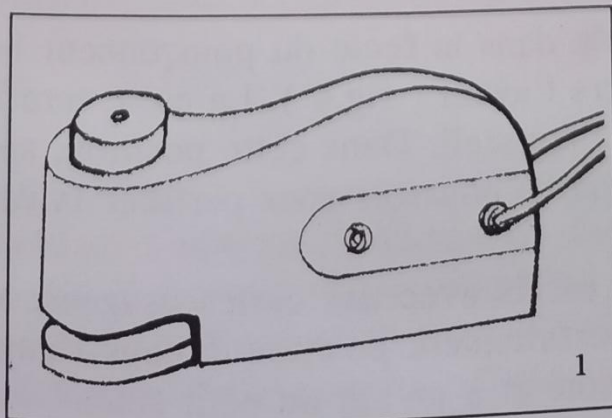
Imaginez un petit trou qui saute d'une carte à l'autre... Encore plus fort: imaginez que ça se passe dans la main d'un spectateur, sur la carte qu'il a librement choisie et signée.

Vite ! l'explication...

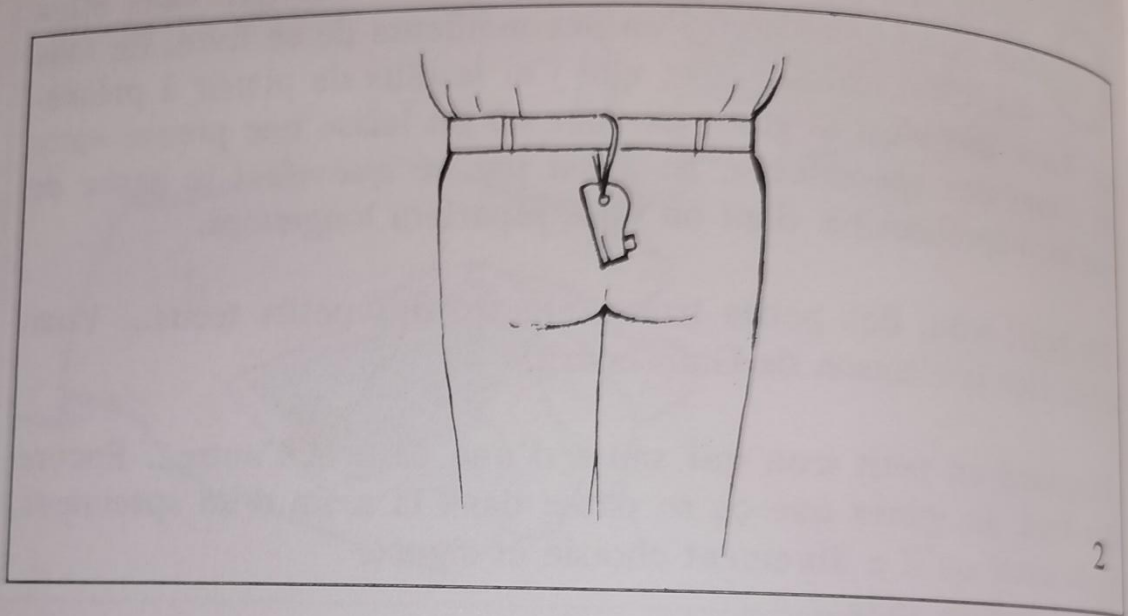
PREPARATION

Procurez-vous une petite perforatrice habituellement utilisée par les écoliers pour perforer les feuilles destinées à être rangées dans un classeur.

Le modèle idéal est fabriqué par Baignol & Fargeon; on le trouve également sous la marque Conté (fig.1). Il est peu encombrant et léger.



Percez un trou dans le corps en plastique et accrochez-y un élastique dont vous fixerez l'autre extrémité sur votre ceinture, au milieu de votre dos (fig.2). La partie inférieure de l'appareil doit arriver à environ 5 centimètres du bas de la veste. Cette installation prend quelques secondes, ne procure aucune gêne et vous permet de disposer secrètement de l'appareil à tout moment.

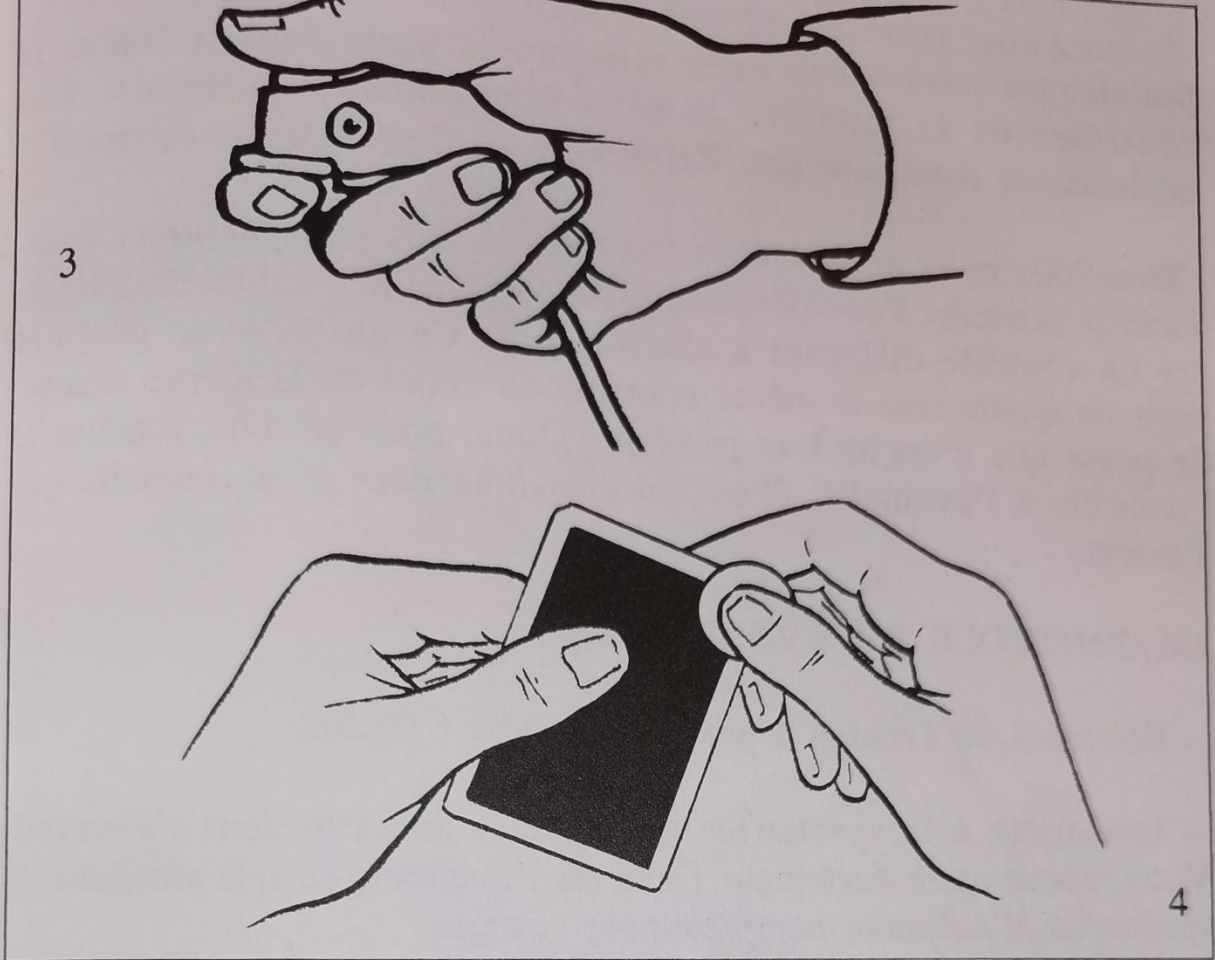


Perforez l'angle d'un joker dont le dos est identique à celui du jeu que vous utiliserez. L'emplacement de la perforation doit être précis. Voici comment procéder:

- Prenez la carte face en bas en MG,
- L'appareil est tenu en MD, pouce sur le bouton-poussoir, médium sous l'emporte-pièce (fig.3). L'index est appuyé contre le côté de l'appareil.
- Engagez la carte dans la fente du poinçonneur le plus loin possible et poussez vers l'avant (fig.4). La carte sera bloquée par l'index serré contre l'appareil. Dans cette position, appuyez fortement le pouce sur le bouton-poussoir pour perforer la carte.

Faites plusieurs essais avec des cartes usagées. Vous remarquerez que le trou est parfaitement positionné dans l'angle de 1 cm du grand côté et à 1 cm du petit côté.





Entraînez-vous à perforer des cartes dans votre dos en utilisant l'appareil suspendu sous votre veston, vous verrez que cet exercice ne présente aucune difficulté.

Revenons à la préparation. Rangez le joker dont l'angle a été perforé dans la pochette de la veste et placez un stylo marqueur dans votre poche droite. Notez que vous allez sacrifier une carte chaque fois que vous présenterez le tour. Mais il le mérite ! Et puis, c'est une excellente occasion pour utiliser vos vieux jeux de cartes.

PRESENTATION

Donnez le jeu à mélanger. Reprenez-le, présentez les cartes en éventail en demandant à une spectatrice d'en choisir une. Offrez-lui de changer si elle le souhaite. Il est important que le public soit convaincu que le choix est totalement libre. Confiez le marqueur à la spectatrice et demandez-lui de signer la face de la carte choisie.

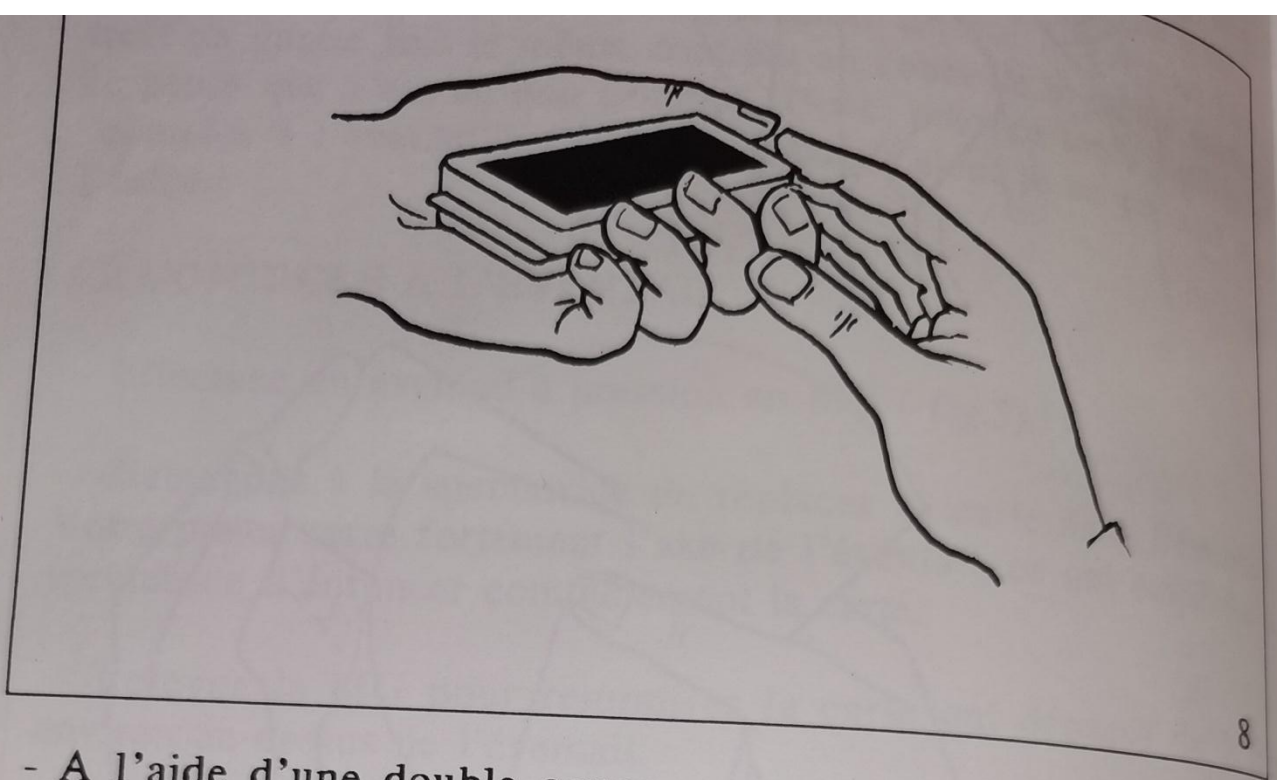


Tournez-vous pour ne pas voir la carte.

Maintenant vous devez faire remettre la carte dans le jeu et la contrôler de la manière la plus convaincante possible. Les méthodes ne manquent pas. Reportez-vous à vos auteurs favoris !

Toutefois, pour ne pas vous frustrer, je vais vous indiquer comment je procède. Pour dérouter mon public, j'ai l'habitude d'affecter un contrôle différent à chaque tour. Ce qui m'évite de faire trois ou quatre fois le même contrôle au cours de la même séance. Je pense que c'est un bon principe. Donc, pour ce tour, j'utilise le "contrôle à l'éventail". C'est un classique dont je ne connais pas l'auteur:





8

- A l'aide d'une double coupe, ramenez la carte choisie sur le jeu.

Le contrôle à l'éventail n'est pas difficile. Il vous faudra juste quelques essais pour trouver la bonne pression à appliquer sur les cartes.

Revenons au déroulement du tour. Annoncez:

"Madame, contrairement aux autres magiciens, je vais retrouver votre carte en plaçant le jeu dans mon dos... j'ajouterais que c'est un exercice très difficile et que suis le seul à le pratiquer actuellement..."

Dès que vos mains sont hors de vue, la MG décale la carte choisie vers la droite et la MD s'empare du poinçonneur.

Positionnez l'appareil dans l'angle de la carte et perforez-la. Abandonnez l'appareil qui reprend sa place sous la veste, placez la carte trouée sous le jeu et saisissez rapidement la carte supérieure du jeu avec la MD.

Brandissez-la face vers le public en arborant un sourire triomphant. A ce stade du tour, il est nécessaire que vous jouiez bien la comédie. Voyant les expressions négatives ou goguenardes des spectateurs votre visage va progressivement se décomposer, passant de l'étonnement à la déception puis à l'embarras.

Faites-vous confirmer que ce n'est pas la carte choisie puis, d'un air agacé, enfoncez-la au milieu du jeu.

" Il est exceptionnel que je ne réussisse pas du premier coup... Ne partez pas, je recommence ! "

Replacez les mains dans votre dos, prenez la carte supérieure du jeu (une carte quelconque) et présentez-la au public avec autant d'assurance que la première fois.

Devant les réactions amusées du public, faites une grimace et prenez le ton de l'artiste qui a tout raté et qui veut sauver la face.

" Ceci est bien la preuve que c'est un tour difficile...Heureusement, j'ai encore la possibilité de vous étonner..."

Enfoncez la mauvaise carte au milieu du jeu puis bouclez la carte placée sous le jeu (la carte choisie). Reprenez le jeu en MD en maintenant le break avec le pouce. Sortez le joker de votre poche. Montrez-le du bout des doigts.

" Ce joker constitue mon assurance tous risques, il remplace toutes les cartes du jeu... il a une particularité... il possède un petit trou dans l'un de ses coins..."

La MG s'avance vers les spectateurs les plus proches pour qu'ils voient bien le joker puis elle le pose lentement sur le jeu.



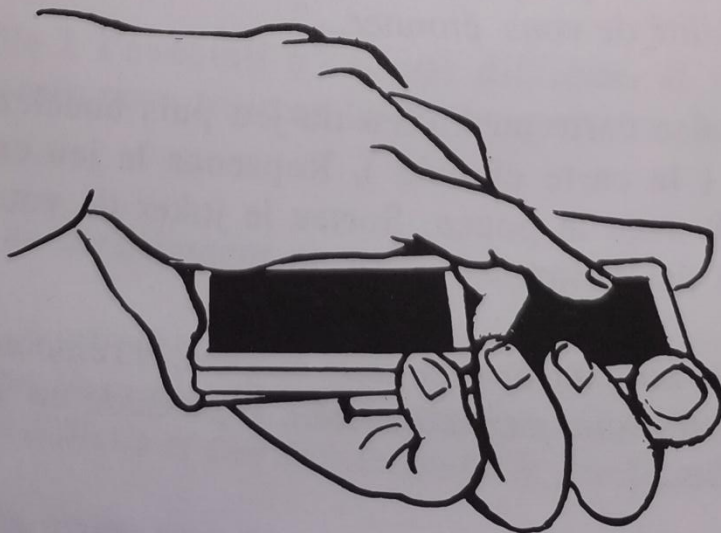
Grâce au Change de Tim Ellis, vous allez échanger sous le nez du public le joker contre la carte choisie, d'une façon totalement insoupçonnée.

LE CHANGE DE TIM ELLIS

L'index de la MD coupe la moitié du jeu et la fait pivoter vers la gauche (*coupe ciseaux*) (fig.9). Ce paquet est pris en MG.

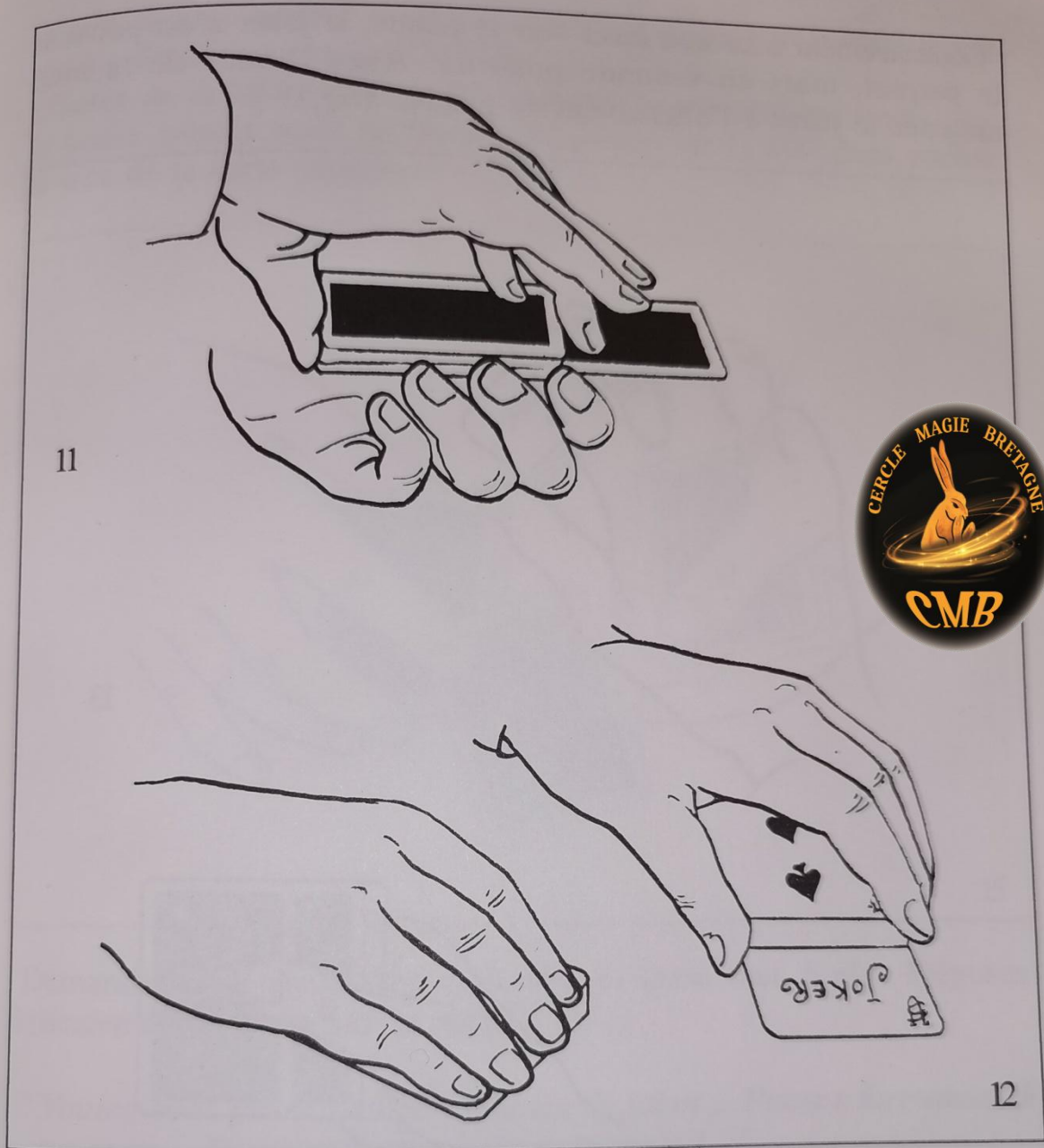


9



10





Notez que le pouce droit maintient toujours le break sur la carte inférieure de son paquet. La MD pose son paquet sur celui de la MG, sans le lâcher (fig.10). Le médius de la MD s'appuie sur le dos du joker et le pousse vers l'avant (fig.11).

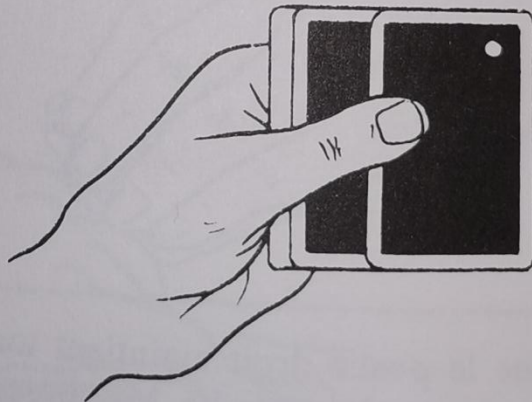
"... ce qui permet de le retrouver facilement, où qu'il soit..."

Le pouce droit abandonne la carte bouclée sur le paquet de la MG et la MG se retourne aussitôt (fig.12).

Contrairement à ce que croit voir le public, le joker n'est pas sous le paquet, mais en seconde position. Avec l'index de la MG, ramenez le joker à l'alignement du paquet (fig.13).



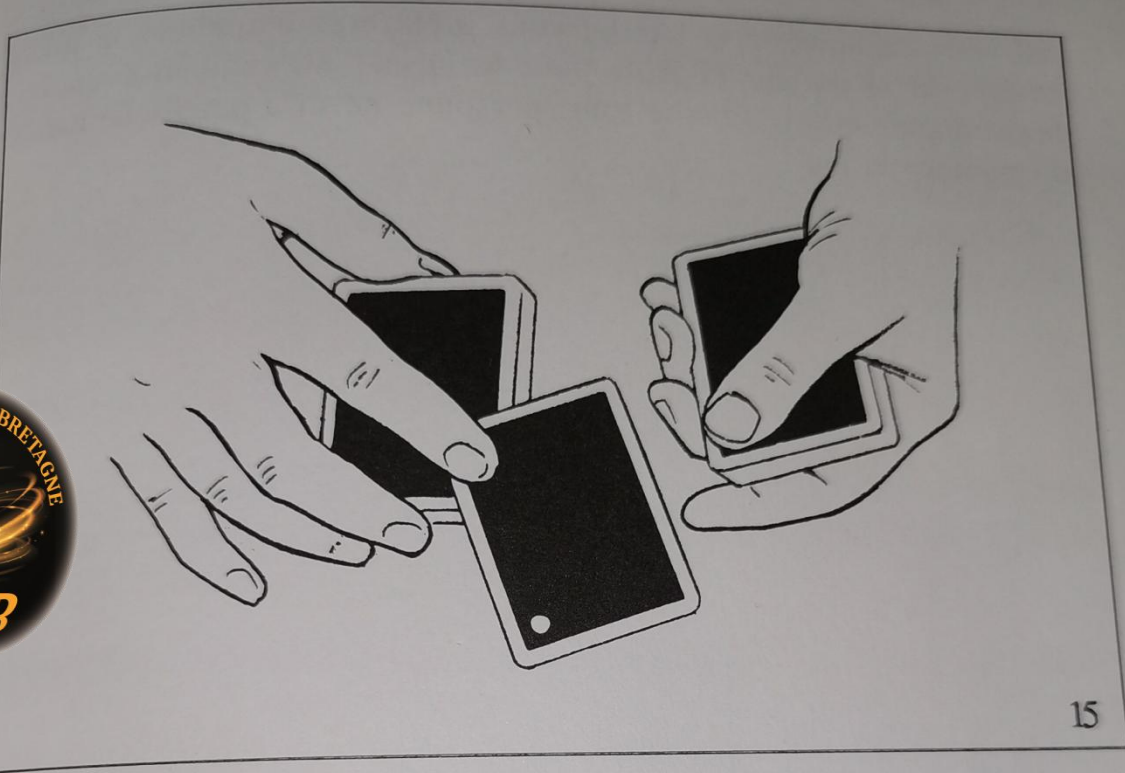
13



14

Retournez la MG puis poussez la carte supérieure vers la droite (fig.14). C'est fait, l'échange a été réalisé en douceur, sans mouvement brusque. Et même de très près, l'illusion est parfaite puisque l'on voit la face du joker trouée puis aussitôt son dos également troué.

Posez le coin arrière droit du soi-disant joker sur le coin avant gauche du paquet tenu par la MD.
L'index de la MD maintient la carte dans cette position tandis que le pouce gauche reste en travers du paquet de la MG pour cacher le trou de la carte supérieure (fig.15).



15

Demandez à la spectatrice de tendre sa main bien à plat. Déposez délicatement la carte sur sa main.

" Voulez-vous poser l'autre main sur le joker... Pensez fortement à votre carte... Et maintenant, soulevez la main !... "

La spectatrice découvre le dos de la carte, mais rien ne s'est produit. La carte trouée est toujours sur sa main. Pendant que l'attention de l'auditoire est concentrée sur la carte, rangez le jeu dans votre poche.

" Et non, le joker est toujours là... Serrez-le entre vos mains... Vous allez sentir un petit frémissement... Quel était le nom de votre carte ?... Maintenant, vous pouvez regarder... "



Je vous laisse imaginer l'étonnement de la spectatrice lorsqu'elle découvre la carte qu'elle a signée, munie d'un trou semblable à celui du joker. Bien entendu, vous lui faites cadeau de la carte. Elle la conservera en souvenir de cette soirée mémorable et du miracle qui s'est produit entre ses mains.

Si vous êtes puriste et habile, vous préférerez empalmer le joker et déposer le jeu sur la table pour le laisser à l'examen éventuel. Mais, depuis que je fais ce tour, personne ne m'a jamais demandé d'examiner le jeu.

