

## LA CARTE DEVINÉE, DU MIND READING THÉÂTRALISÉ <sup>1</sup>

Être sous hypnose d'émerveillement c'est ce que je vous propose dans cette expérience de lecture de la pensée.

Une spectatrice appelée *Julie* va participer à l'expérience. Le magicien sort un jeu de sa boîte, montre les cartes ouvertement, les mélange, les coupe et invite *Julie* à en prendre une. Du banal pour un cartomane qui veut faire participer une personne.

Voici le dialogue qui s'instaure entre *Julie* et le magicien et qui donne la tonalité de l'effet.

Le magicien s'adresse à *Julie* en ses termes : « *Pour retrouver votre carte je vais essayer de me mettre en accord avec votre pensée, aussi vous devez vous prêter à l'expérience, ne pas opposer de résistance, me répondre uniquement par OUI ou par NON.* »

« *Julie votre carte est rouge ou noire. Regardez-moi dans les yeux et pensez à la couleur de votre carte.* »

Le magicien se concentre quelques instants et se hasarde : « *Votre carte est noire ... Pouvez-vous confirmer Julie ?* »

« *Oui* » répond timidement la spectatrice.

« *Parfait ! Parmi les noires nous avons des trèfles et des piques, n'est-ce pas ! Julie concentrez-vous sur la famille, je vous prie.* »

Le magicien fixe toujours *Julie* dans les yeux, marque une arrêt puis annonce : « *Votre carte est probablement un pique.* » Nouvelle Pause, puis il reprend : « *Confirmez-vous ?* »

« *Oui* » répond *Julie*.

« *Nous savons désormais, vous et moi, que votre carte est un pique.* » Pause.

Le magicien continue : « *Parmi les piques nous avons des cartes appelées figures et des cartes à points.* »

Le magicien fixe *Julie* du regard.

« *Dans vos yeux je vois une figure. Est-ce exact Julie ?* »

« *C'est bien une figure, monsieur le magicien* » répond la spectatrice. »

« *Formidable ! Le plus dur reste à savoir, du valet de pique, de la dame de pique ou du roi laquelle est votre carte... Je vous rappelle que la carte à laquelle vous pensez, à aucun moment j'ai eu l'occasion de la voir.* »

Pause.

---

<sup>1</sup> Télépathie.

## Magie des Cartes

« *Julie, je vous demande de vous concentrer encore plus fort sur votre carte afin que je puisse capter votre pensée.* »

Le magicien ferme quelques instants ses yeux, se plonge dans une concentration bien rodée, une poignée de secondes passe et soudain il donne sa conclusion. « *Votre carte est, je pense, la DAME DE PIQUE (Q♠).* »

« Bravo monsieur le magicien » laisse échapper Julie, les joues rouges d'émotions. Applaudissements.

### Points forts.

- Pour le lecteur, je signale que le magicien ne prend jamais connaissance de la carte librement choisie par la spectatrice.
- Le jeu n'est pas marqué.
- Le jeu n'a pas appartenu à un tricheur réputé.
- Et la spectatrice n'est ni de connivence, ni conditionnée par un vieux serpent à sonnettes qui porterait des lunettes hypnotiques.

1 - Un jeu de cartes en chapelet, un « *Chéreau/Stebbins Stacked Deck* », un CSSD-STANDARD, un CSSD-PRO ou bien encore le *CSSD-SUPER PRO*, vous n'avez que l'embarras du choix. Cependant pour cet effet optons pour mon jeu mémorisé, le *Rosario* car depuis des années il est mon fidèle compagnon.

2 - Sortez votre jeu de sa boîte. Montrez en éventillant les cartes ou en les étalant en ruban que le jeu est brassé.

Facultatif. Effectuez un faux-mélange et faites couper et compléter la coupe. Reprenez le jeu et éventillez les cartes pour que la spectatrice *Julie* prenne librement une carte dans le jeu.

La carte qu'elle retire dans notre histoire est la Q♠. Aussitôt, passez machinalement sous le jeu le paquet situé au-dessus de la carte retirée.

3 – Pendant que *Julie* prend connaissance de sa carte et la montre à quelques personnes de l'entourage, prenez connaissance secrètement et finement de la carte dernière du jeu. Dans notre jeu, il s'agit du valet de pique (J♠). Cette carte constituant la carte clef permet d'identifier la carte de *Julie*. Dans le *Rosario* après J♠(48) nous avons Q♠(49). Le nom de la carte choisie étant acquis mentalement, il ne reste plus qu'à dévoiler la carte de la

## Magie des Cartes

manière la plus personnelle et surprenante qui soit, d'où l'importance de construire un boniment qui tient en haleine le public.

### Variante de présentation.

Voici, dans ses grandes lignes, une autre manière de révéler la carte choisie, une variante burlesque qui fait participer trois spectateurs. Note. C'est l'une des nombreuses façons d'habiller un effet de cartomagie de vêtements neufs.

Un spectateur A choisit librement une carte. Il doit retenir le nom de sa carte et le dire discrètement à un proche (spectateur B). Le spectateur B doit changer la valeur de la carte et murmurer le nom de cette nouvelle carte à un voisin (spectateur C). Ce dernier doit changer la famille de la carte et annoncer le nom de sa carte au mentaliste.

En un éclair le magicien devine la carte du spectateur A en ajoutant quelques commentaires sur les mensonges des deux autres spectateurs (B et C).

Illustration. La carte choisie par le spectateur 1 est par exemple A♥. Le spectateur B change la valeur et murmure à l'oreille du spectateur C, le 5♥. Le spectateur change à son tour la famille et annonce sa carte au magicien, le 5♠. Lorsque le magicien mentaliste va révéler la carte du spectateur A, à savoir A♥, l'auditoire tentera vainement de faire le lien entre les réponses fournies par les intervenants et la révélation du magicien.

Voilà un bon camouflage du truc mis en œuvre qui illustre, une fois encore, ce qu'est un magicien, un dissimulateur dans ses paroles et ses actions. Créer du trouble demande d'avoir une stratégie et le boniment y participe pleinement.

