

# Sommaire

<b>Avant-Propos</b> .....	3
<b>Sommaire</b> .....	5
<b>Théories</b> .....	6
<b>Le Mentalisme</b> .....	7
<b>L'Art de la Persuasion</b> .....	9
<b>Trois Forçages</b> .....	12
<b>Un Carré Magique</b> .....	13
<b>Le Forçage Patéo</b> .....	15
<b>Un Forçage de Cartes</b> .....	17
<b>Les Prédications, Les Prémonitions</b> .....	18
<b>Avec Un Journal</b> .....	18
<b>Avec Un Journal</b> .....	19
<b>Vous Prendrez Bien Un Fruit ?</b> .....	21
<b>Triple Prédiction</b> .....	23
<b>Une Prédiction Infaillible</b> .....	25
<b>Les Lectures et Transmissions de pensées</b> .....	27
<b>Complice</b> .....	28
<b>A Travers La Bague</b> .....	30
<b>Les Coïncidences,</b> .....	32
<b>Cartomancie</b> .....	33
<b>Troublantes Affinités</b> .....	36
<b>La Divination</b> .....	39
<b>Avec 3 Objets</b> .....	40
<b>Expérience</b> .....	42
<b>Deviner Un Mot Dans Un Magazine</b> .....	44
<b>Les Calculs Prodiges</b> .....	46
<b>Une Addition Ultra Rapide</b> .....	47
<b>Et les Fantômes ?</b> .....	50
<b>Fantômes, Vous Avez Dit Fantômes ?</b> .....	51
<b>En Guise De Conclusion</b> .....	52

## **Théories**

*Avant de commencer, laissez moi vous expliquer ce qu'est le mentalisme et comment vous allez pouvoir l'utiliser à votre avantage. Juste après, je vous inviterai à découvrir 16 expériences qui en troubleront plus d'un...*

## **Le Mentalisme**



**L**e Mentalisme est l'art de créer des illusions psychologiques telles que lire dans les pensées d'autrui, prédire l'avenir, transmettre des informations par la pensée...

Bien que ce courant soit ancien (Robert Houdin lui même et même Pinetti avant lui présentaient un numéro de transmission de pensées), le mentalisme connaît aujourd'hui un renouveau : c'est très à la mode, très tendance.

L'explication est simple : la plupart des illusionnistes voient là une nouvelle façon d'étonner leur auditoire. Gare cependant à ne pas franchir certaines limites : **tout ceci doit rester du spectacle !**

On distingue notamment :

- les prédictions, les prémonitions
- la lecture et la transmission de pensée
- les coïncidences, les affinités
- les divinations, c'est à dire l'art de deviner
- les calculs prodiges, les mémoires prodigieuses
- les phénomènes paranormaux : poltergeists, fantômes...

Le mentalisme est renforcé par des techniques psychologiques que sont l'art de la persuasion, la PNL, mais aussi ce qu'on appelle le cold reading, le hot reading.

Les expériences qui suivent n'ont qu'une vocation : divertir, étonner, questionner. Vous ne devez en aucun cas vous en servir à des fins malhonnêtes. Il ne s'agit pas de voyance, ni de clairvoyance mais bien de techniques psychologiques et théâtrales, d'illusions mentales. Elles ne doivent vous servir que pour troubler, étonner... et créer une trace mnésique chez vos interlocuteurs.

Pourquoi ces expériences ont-elles un fort impact ?

Les expériences qui suivent, bien amenées, ont un véritable impact émotionnel. Qu'on y croit ou non, les pouvoirs "supranormaux" sont profondément ancrés dans nos cultures intellectuelles. Ainsi, on évoque "preuves à l'appui" le cas de telle ou telle personne capable de lire dans le passé.

Personnellement, je n'ai pas d'avis tranché sur la question. Chacun est libre de croire ou non à l'astrologie, la voyance, la télékinésie. Il faut juste faire attention à ne pas se faire embrigader ou manipuler à des fins malhonnêtes. Soyez toujours critique. Ne croyez pas tout ce qu'on vous dit. Mais restez suffisamment souple et ouvert.

Découvrons maintenant ensemble une composante essentielle du mentalisme : l'art de la persuasion.

## **L'Art de la Persuasion**



**I**l est important, pour retirer un maximum d'impact de ces expériences mentales, de comprendre les mécanismes de la persuasion. En effet, comme pour un commercial qui cherche à vendre son produit, il vous faudra convaincre vos auditeurs de façon très subtile.

Qu'est-ce que l'art de la persuasion ? Il s'agit d'un ensemble de techniques et procédés psychologiques qui vous permettront de renforcer vos arguments. Très puissantes, ces techniques n'en restent pas moins très fines. Je vous propose d'en découvrir quelques rudiments.

### **Technique n°1 : l'histoire**

Il y a plusieurs années, je lisais un best seller américain d'un certain Frank Bettger. Ce dernier faisait parti des vendeurs d'assurance-vie qui vendait pour plus d'1 million de dollars chaque année. Quel était son secret ? Rien de plus que les histoires. Frank Bettger mettait ainsi ses clients en situation leur racontait une histoire dont ils étaient le héros.

Pourquoi ça fonctionnait ? Tout simplement parce qu'une histoire est chargée d'émotions. Elle favorise l'imaginaire, détourne l'attention de toute critique. On est tous capable de se transposer dans une histoire, de se reconnaître dans un personnage, de se situer dans un événement. Pour chaque expérience, racontez une histoire, en vous basant sur un fait divers par exemple. En mélangeant fiction et réalité, vous obtiendrez toute l'attention et l'intérêt de vos interlocuteurs.

### **Technique n°2 : l'harmonie**

Vous ne parviendrez pas à persuader qui que ce soit par la force - ou du moins pas de façon équitable. Ce qui vous intéresse, c'est que votre interlocuteur vous suive dans votre raisonnement. Pour ça, vous devez vous mettre en harmonie avec lui. De quelle façon ?

La première chose à faire, c'est bien évidemment d'ouvrir vos oreilles : comment s'exprime la personne qui est en face de vous ? Quel vocabulaire utilise-t-elle ?

Essayez de vous accorder sur sa façon de s'exprimer. Attention, je ne vous demande pas de la singer, mais bien de vous mettre en harmonie.

Observez ensuite ses habits, sa façon de bouger, ses gestes, ses postures. Si la personne a les bras croisés, vous pouvez les croiser vous aussi par exemple.

### **Technique n°3 : utilisez des preuves qui font autorité**

Pourquoi est-il difficile de persuader ? Tout simplement par manque de preuves ! Si je vous dis que je suis capable de mémoriser 80 prénoms lors d'un cocktail, vous allez peut être me croire. Mais si vous êtes témoin de la scène, vous avez une preuve vivante de la prouesse : c'est indéniable.

Aussi, avant de commencer les expériences qui vont suivre, je vous invite à vous documenter. Vous voulez persuader (tout en divertissant, cela va de soi) que vous pouvez prédire un choix ? Expliquez clairement comment ça pourrait marcher, preuves à l'appui.

### **Technique n°4 : travaillez sur votre crédibilité**

Etes-vous crédible ? Vous respecte-t-on en général ? Qu'est-ce qui vous rend sérieux aux yeux des autres ?

Si vous voulez persuader les autres, vous devez travailler sur vous-même. Votre confiance en vous, votre aisance à parler en public, votre culture générale : vous devez travailler sur vos fondations. Je connais plusieurs personnes qui, au premier abord en jettent pas mal mais, au fil du temps (très court souvent), leur crédibilité s'effrite. Ces personnes en général ne travaillent que sur l'image, la forme et pas le fond.

A l'inverse, je connais des personnes qui ont de gros bagages mais qui ne savent pas le communiquer. Le résultat est souvent le même, leur crédibilité n'est pas avérée.

Il faut travailler sur les 2 niveaux : le fond ET la forme. Soyez percutant, précis, informé. Et montrez le. Faites le savoir. Au bout de quelque temps, vous serez crédible.

### **Technique n°5 : l'art de la démonstration**

Souvenez-vous, au collège, quand vous avez appris à faire des démonstrations. Vous deviez prouver par  $a+b$  que telle ou telle figure était un triangle rectangle par exemple. Comment vous y preniez-vous ?

Avant de vous lancer dans cet exercice, on vous avait appris différentes règles et théorèmes pour appuyer votre raisonnement. Et c'est de ce raisonnement logique que naissait la démonstration. Si vous voulez persuader une personne, vous devez lui démontrer que ce que vous dites est juste. Vous devez faire preuve de raisonnement,

## *Les Secrets Du Mentalisme*

de logique ; vous devez construire votre argumentaire en démolissant une à une chacune des objections éventuelles.

En utilisant un plan, une mise en scène, vous endormirez les doutes et rendrez les expériences suivantes plus acceptables...

## **Trois Forçages Bien Pratiques**

*Dans ce chapitre vous allez comprendre une des bases du mentalisme : le forçage. Il peut être psychologique, mais aussi technique. Un forçage vous permet donc d'anticiper et de créer, notamment, des prédictions, des lectures de pensées. Il s'agit pour vous de créer un temps d'avance, ignoré du public.*

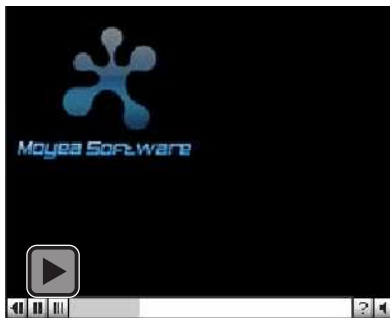


## Un Carré Magique

**Thème** : Prémonition

**Mise en scène possible** : Vous pourriez par exemple emprunter un livre et prédire le premier mot de la page désignée par le carré magique.

Autre mise en scène : vous pourriez prédire le choix d'une carte à jouer dans un jeu mélangé.



Le truc est simple, mais très subtile.

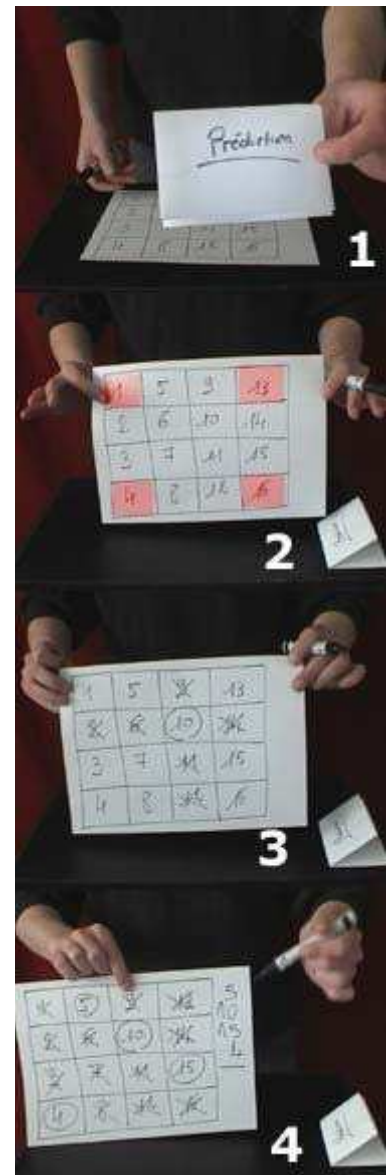
Pour commencer, attirez l'attention sur une prédiction (**photo 1**). Expliquez ce qu'est une prédiction : l'art de savoir à l'avance ce qui va se produire.

Regardez maintenant le carré, sur la **photo 2**. Vous remarquerez qu'il est constitué d'une suite de chiffres et de nombres de 1 à 16, placés verticalement.

Pourquoi verticalement ? Tout simplement parce que si j'avais disposé les chiffres dans le sens de la lecture, ça se serait tout de suite vu. Ce n'est pas grave en soi, mais quitte à brouiller les pistes, autant le faire à fond !

Notez maintenant les 4 nombres aux 4 extrémités, sur cette même **photo 2**. Je les ai fait ressortir pour que vous les voyiez bien.

Si vous additionnez ces 4 extrémités, vous obtenez 34 : votre prédiction. Ce qui veut dire que si vous aviez commencé le carré par 2 par exemple, vous auriez eu aux extrémités les nombres "2, 5, 14 et 17". Et votre prédiction aurait été dans ce



cas "38". Simple non ?

Demandez aux spectateurs de choisir un nombre dans ce carré. Expliquez leur comment vous allez fonctionner : lorsqu'un nombre sera choisi, vous l'entourerez et rayerez tous les autres nombres se situant sur la même ligne et la même colonne (**photo 3**).

A la fin, il vous restera un nombre, que vous entourerez également, afin d'obtenir en tout 4 nombres librement choisis. Insistez bien sur le fait que chacun a choisi son nombre (ce qui est vrai).

Proposez d'additionner ces 4 nombres : vous obtiendrez toujours la somme des 4 extrémités du carré (ici, dans mon exemple, 34, **photo 4**).

Génial, non ?

Mais cette présentation est basique et on peut faire beaucoup mieux. Je vous propose quelques idées.

Imaginez par exemple que vous ayez un jeu de cartes sur vous. Prenez secrètement connaissance de la 34ème carte, admettons l'as de pique, et écrivez sur votre prédiction "As de Pique".

Une fois l'addition terminée, demandez au spectateur de prendre la carte correspondante au résultat (la 34ème, donc, c'est à dire l'as de pique dans mon exemple) et ensuite de lire la prédiction : tout coïncide !

Vous pouvez également emprunter un livre ou deux, et regarder secrètement le premier mot de la page 34.

Lorsque vous présentez votre carré, que vous faites additionner les nombres, demandez au spectateur de prendre le livre à la page 34 et de mémoriser le premier mot. Et là, faites semblant de lire dans ses pensées et annoncez le mot auquel il pense ! Résultat et frissons garantis !

## Le Forçage Patéo

**Thème :** Forçage

**Mise en scène possible :** Vous pouvez utiliser ce forçage pour créer une prédiction par exemple, ou pour faire une transmission de pensée avec un ou une partenaire.



Il s'agit d'un forçage connu sous le nom de "Forçage Pateo". Très peu utilisé en réalité, il s'applique à de nombreuses situations : à vous de les trouver !

Dans un premier temps, vous devez observer et compter le nombre d'objets présents sur la table : s'il s'agit d'un nombre pair, c'est au spectateur de commencer. S'il s'agit d'un nombre impair, c'est vous qui débutez.

J'ai un truc mnémotechnique : quand c'est Pair, c'est Pour le spectateur.

Dans notre exemple, il y a 10 objets : la spectatrice a commence donc par me montrer 2 objets (**photo 1**).

Mais avant, vous devez inscrire une prédiction : ici, j'ai choisi le "briquet", (**photo 2**).

Le truc réside sur le fait que lorsque la spectatrice touche deux objets quelconques, il n'y a pas de problème : vous enlevez un des deux objets (**photo 3**).



Par contre lorsqu'elle touche un objet quelconque + le briquet, vous éliminez l'objet quelconque (**photo 4**).

Quant à vous, rien de plus simple : vous montrez toujours 2 objets quelconques sans jamais montrer le briquet (**photo 5**).

Comme de toute façon la spectatrice jouera en dernière et qu'il restera forcément le briquet + un objet quelconque, vous forcerez sans problème le briquet en éliminant l'objet quelconque...

## Un Forçage de Cartes

Pour commencer, avant le début de l'expérience, prenez discrètement connaissance de la dixième carte à partir du dessus du jeu. Dans mon exemple ci-dessous, ma dixième carte est le 2 de carreau (**photos 1 et 2**).

Demandez à un spectateur n'importe quel nombre ENTRE 10 et 20.

J'insiste sur « entre », car ça ne marche pas avec 20. Donc arrangez vous pour qu'il vous donne un nombre entre 10 et 20. S'il vous dit "13": comptez alors 13 cartes sur la table, une par une (**photo 3**).

Puis prenez ce paquet, celui de 13 cartes, dans votre main et mettez le reste du jeu à l'écart.

Demandez alors au spectateur d'additionner les chiffres qui composent le nombre qu'il a lui-même choisi. Dans le cas de 13, il va additionner 1 + 3. Ce qui donne « 4 ».

Vous comptez alors 4 cartes et automatiquement vous tomberez sur le 2 de carreau (**photo 4**)!

Essayez et vous verrez : en procédant exactement comme je vous l'ai expliqué, vous tomberez systématiquement sur la dixième carte du jeu !

Quelques remarques :

Ce forçage marche tout seul ! Tout ce que vous avez à faire, une fois que le spectateur a la carte en main, c'est de faire semblant de lire dans ses pensées.

Inutile de vous précipiter ! C'est toujours plus convaincant quand on semble se concentrer et avoir du mal à pénétrer l'esprit de l'autre !



## **Les Prédications, Les Prémonitions**

*Faire une prédiction, c'est anticiper l'avenir. Il s'agit là d'expériences classiques dans le mentalisme. L'idée, c'est de vous persuader qu'on peut prévoir à l'avance des événements, des choix. Evidemment, il existe tout un tas d'astuces et techniques pour créer ce type d'illusion mentale. Nous allons en apprendre quelques unes...*

## Avec Un Journal

**Thème** : Prédiction, prémonition

**Mise en scène possible** : Chez des amis, expliquez qu'il est tout à fait possible de prévoir le comportement des gens. Par exemple avec ce journal ou ce magazine qui traîne sur leur table.



### **Préparation :**

Cette préparation peut se faire devant les spectateurs. Découpez dans un journal deux articles de presse de taille à peu près égale (**photo 1**).

Barrez franchement le dos de ces articles pour ne focaliser l'attention que sur les articles choisis (**photo 2**).

Maintenant, vous allez écrire votre prédiction. En fait, vous allez en écrire deux. Pour ça, il vous suffit de mémoriser la première ligne des deux articles. Ici, en l'occurrence il s'agit de "fébrile, elle caresse son paquet" pour l'article n°1 et de "des expressions dégoûtées" pour l'article n°2 (**photo 3**).

Vous écrivez ces prédictions à l'insu du public évidemment et vous en placez une dans chacune de vos poches en vous rappelant dans quelle poche se situe l'une ou l'autre.

### **Présentation :**

Présentez les 2 articles et demandez à votre spectateur





de choisir l'un ou l'autre. Dans la version originale du tour, on arrive avec un seul article qu'on impose. J'ai toujours trouvé plus fort de laisser le choix parmi deux (ou même trois).



Quelque soit le choix du spectateur, sortez la prédiction correspondante. L'autre prédiction est ignorée de tous et ne sera jamais montrée. Placez la prédiction dans la main du spectateur (**photo 4**).



Tout en expliquant ce que vous allez faire, retournez l'article face vers vous de façon à ce qu'il se retrouve à l'envers (**photo 5**). En fait, la première ligne de l'article se retrouve en bas, face vers vous. Il est impossible pour le spectateur de voir la supercherie. Evidemment, faites ça discrètement, tout en parlant et sans regarder vos mains !



Vous ne devez pas faire de cette action une manipulation. Faites le naturellement.

Saisissez alors vos ciseaux et faites leur faire un mouvement de haut en bas et de bas en haut. Demandez au spectateur de dire "Stop" quand bon lui semble. Arrêtez vos ciseaux et découpez entre les deux lignes (**photo 6**).

Pour le spectateur, vous êtes en train de découper l'article au milieu sauf qu'il ignore que la partie qui va tomber dans sa main est la partie supérieure de l'article et non la partie inférieure comme il le pense (**photo 7**) !

Gardez le contrôle du tour en saisissant avec les deux mains la prédiction d'un côté et l'article de l'autre (**photo 8**). Demandez au spectateur de prendre connaissance de la prédiction.

Pendant qu'il la lit, vous avez largement le temps de retourner l'article sans que ça se voit et de faire constater que vous avez coupé exactement sur la ligne que vous aviez prévu...



## **Vous Prendrez Bien Un Fruit ?**

**Thème** : Prédiction, prémonition

**Mise en scène possible** : A table, au restaurant, chez des amis, sortez une enveloppe de votre poche et affirmez que vous avez eu un rêve prémonitoire lié au goût.

Sortez de l'enveloppe une image représentant différents fruits (voir ci-dessous) et suivez la procédure décrite en vidéo.



Pour commencer, imprimez l'image à la fin de ces explications.

Avant de débiter, vous aurez mis dans une corbeille à fruits plusieurs poires, que vous aurez recouvertes d'une serviette par exemple.

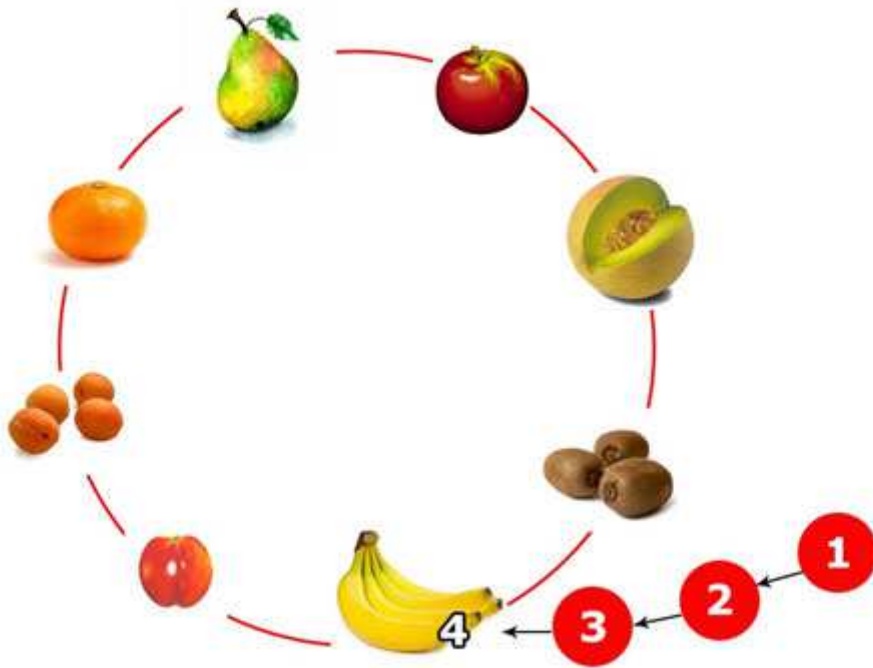
Annoncez simplement que dans cette corbeille à fruits se trouve votre prédiction.

Puis, procédez comme sur la vidéo : quelque soit le chiffre choisi (supérieur à 5), vos spectateurs tomberont toujours sur la poire !

Mais il faut bien leur expliquer la marche à suivre en respectant un principe : lors de l'explication, quand vous prenez un exemple (15 dans la vidéo et 8 ensuite), n'allez pas jusqu'au bout de votre démonstration ! Sinon, votre public s'apercevra que vous tombez à chaque fois sur la poire !

Pour aller plus loin :

Vous pouvez aussi disposer les fruits en vrai sur la table. Il vous suffit dans ce cas de respecter la procédure décrite ci-dessus...



## Triple Prédiction

**Thème** : Prédiction, prémonition

**Mise en scène possible** : En soirée, avec plusieurs amis : affirmez que vous allez tenter de prédire à 3 reprises 3 événements qui vont se dérouler dans les minutes qui suivent.



Si vous ne connaissez pas encore le principe du "temps d'avance", je vais vous l'expliquer en quelques lignes.

Le principe du temps d'avance est utilisé dans certaines expériences de mentalisme où, sous couvert de plusieurs "prédictions", le magicien prend connaissance des informations après avoir simulé une "vision".

Dans notre exemple, vous allez opérer un décalage dans les prédictions. Décalage permis par un simple forçage de cartes que nous avons déjà étudié. Mais lisez la suite pour bien comprendre.

Repérez la dixième carte de votre jeu, à partir du dessus. Ici, il s'agit du 2 de trèfle (**photo 1**). Mémorisez la et remettez le paquet dans son étui. Vous êtes prêt(e).

Demandez à votre "sujet" de penser à une ville, n'importe laquelle. Mettez-y un peu de mise en scène, faites vraiment comme si vous tentiez de lire dans ses pensées. Puis, annoncez que vous avez réussi à capter le nom de la ville. Ecrivez alors sur votre premier papier le nom de la carte, ici le 2 de trèfle" (**photo 2**).





Pour votre spectateur, vous venez d'écrire le nom d'une ville. Pliez le papier en 4 et mettez-le de côté. Reprenez un second papier et ravisez-vous en disant : "Oh, pour être sûr que vous ne trichez pas, pouvez-vous annoncer au public le nom de la ville à laquelle vous avez pensé ? J'ai déjà écrit mon papier, je ne peux plus le changer". Le spectateur annonce donc le nom de la ville...

Demandez alors au spectateur de penser à un animal. Faites semblant à nouveau de vous concentrer et écrivez sur votre second papier le nom de la ville ! Votre spectateur pense que vous écrivez le nom d'un animal, **photo 3**. A la fin, après que vous ayez plié le papier en 4, demandez-lui de révéler au public le nom de l'animal...

Dernier acte : dites que vous allez maintenant prédire une carte. Ecrivez sur le troisième papier le nom de l'animal de votre spectateur (**photo 4**). Pliez le papier en 4. Sortez vos cartes et faites le forçage expliqué ici :

vos spectateur tombera donc sur le deux de trèfle !

Vous êtes donc parvenu à inscrire les 3 informations, mais dans le désordre. C'est ce que votre spectateur ignore. Maintenant, vous allez faire vérifier vos prédictions.

Tout en parlant, montrez vos 3 prédictions, dans votre main. Vous avez dans l'ordre, en partant du dessus :

- le nom de l'animal
- le nom de la ville
- le nom de la carte

Soulevez négligemment les deux premières, en expliquant que tout a été fait sous le contrôle du public (**photo 5**).

Dans l'action, retournez simplement ces 2 premiers papiers, c'est à dire ceux de l'animal et de la ville et vous vous retrouvez dans le bon ordre ! Le premier papier correspondant à la prédiction sera celui de la ville, le second celui de l'animal et le dernier la carte (**photo 6**).

## Une Prédiction Infaillible

**Thème** : Prédiction, prémonition

**Mise en scène possible** : Cette expérience n'est pas impromptue. Ce qui veut dire que vous devrez arriver avec un jeu de carte préparé : mais ça n'est pas un problème. Dans l'idéal, cette "prémonition" se présente chez vous.

En discutant avec vos invités, vous pouvez tout simplement évoquer le don de double-vue : et si vous étiez capable de prévoir une carte choisie à l'avance ? Justement, vous avez un jeu de cartes qui traîne par là...



### **Préparation :**

Prenez un jeu de cartes ou tout simplement des cartes postales, des images etc... En fait, j'utilise des cartes par commodité, mais à mon avis l'impact serait plus fort avec des images.

Isolez deux cartes. Par exemple, le 8 de pique et le 6 de coeur. C'est fait ? Très bien.

Maintenant, sur toutes les cartes restantes, vous allez écrire sur une des deux grandes tranches "6 de coeur" (**photo 2**). Ce qui veut dire que si vous étalez les cartes comme sur la photo 2, vous pouvez voir que sur toutes les cartes il y a "6 de coeur" d'inscrit.

En revanche, si vous faites faire une rotation au jeu et que vous l'étalez à nouveau, on ne voit que des cartes normales (**photo 1**) !





Rajoutez le 8 de pique dessous et le 6 de coeur sur le jeu (**photo 2**) et vous êtes prêts. Le 8 de pique étant vierge, l'illusion que le jeu est normal est parfaite.

Il ne vous manque plus qu'un feutre sec, c'est à dire qui n'écrit plus.



**Présentation :**

Montrez une enveloppe vide. Vous pouvez éventuellement la remettre à l'examen, mais ça n'est pas nécessaire : tout le monde verra clairement qu'elle est vide (**photo 3**).



Étalez ensuite le jeu de cartes pour montrer qu'il est bien mélangé (et aussi, sans le dire, qu'il n'y a rien d'écrit sur les cartes, **photo 4**).

Refermez le jeu et retournez le face en bas. Dites simplement que vous allez écrire une prédiction sur une carte. Sans insister, prenez la première carte qui vient, en l'occurrence celle du dessus. C'est le 6 de coeur (**photo 5**).



Écrivez avec votre feutre qui n'écrit pas la prédiction "6 de coeur". Il est important que vous l'écriviez réellement, de façon à renforcer l'illusion (**photo 6**).

Mettez votre carte (le 6 de coeur) dans l'enveloppe et étalez à nouveau le jeu face en bas. Demandez au spectateur de choisir une carte dans le jeu, sans la regarder. Puis de l'insérer dans l'enveloppe avec votre prédiction (**photo 7**).

Récapitulez ce qui vient de se passer et sortez les 2 cartes de l'enveloppe : le spectateur sera incapable de se souvenir quelle carte appartient à qui. Son seul indice, c'est évidemment qu'une des 2 cartes est marquée.

Vous retournez les 2 cartes et attirez l'attention sur ce que vous avez "écrit" : il s'agit en fait de la carte du spectateur, mais il ne le sait pas ! Bref, il lit lui même votre prédiction : "6 de coeur". La carte choisie (**photo 8**) !!

## **Les Lectures et Transmissions de Pensées**

*Et si vous étiez capable de lire dans les pensées des uns et des autres ? De transmettre une ou plusieurs informations à votre partenaire ? Ce chapitre vous explique les bases de ce célèbre phénomène de music-hall...*

## Complice

**Thème** : Transmission de pensée

**Mise en scène possible** : Persuadez un de vos amis qu'il est capable de transmettre de l'information à sa compagne ou à n'importe qui d'autre.



Ce truc est très simple à faire et est vraiment très gonflé, mais personnellement j'adore le faire quand j'en ai l'occasion.

Cette expérience et la suivante vont vous montrer comment utiliser des spectateurs à votre avantage.

Il arrive que certains magiciens utilisent des compères pour parvenir à leurs fins. Il s'agit de personnes qui auront à jouer un rôle.

Moins connu, le baronnage est beaucoup plus subtil et vous permet de réaliser des illusions "gonflées". L'idée, c'est de rendre complice un spectateur ou une spectatrice en direct.

Pour ce tour, par exemple, vous allez utiliser une technique très simple pour donner l'illusion qu'une spectatrice est capable de lire dans les pensées d'une autre personne.

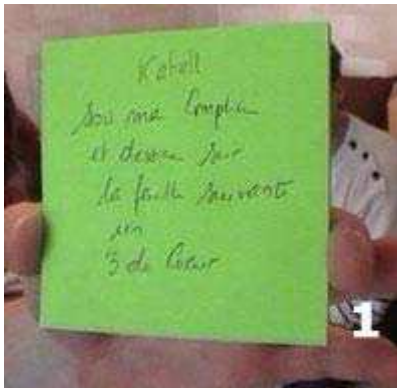
Il vous faut :

- un bloc papier style "Post-it"
- un stylo
- un jeu de cartes

**Préparation** :

Avant de commencer écrivez un message sur la première feuille du bloc papier. Dans mon exemple, j'ai écrit "*Katell, sois ma complice et dessine sur la feuille suivante un 3 de coeur*", **photo 1**.





Préparez une carte en 10ème position pour la forcer avec le forçage 10/20 que je vous ai expliqué un peu plus tôt.

**Présentation :**

Déposez face en bas sur les genoux de la spectatrice le bloc papier et le stylo.

Donnez le jeu au spectateur et demandez lui un nombre entre 10 et 20. Supposons qu'il vous dise "12".

Demandez lui de déposer 12 cartes faces en bas sur la table.

Pendant ce temps, retournez le bloc papier et mettez-le directement dans les mains de la spectatrice. Elle ne manquera pas de lire ce que vous avez écrit alors que vous, de votre côté, attirez l'attention sur le spectateur en vérifiant qu'il s'exécute correctement.

Avant que la spectatrice ne bronche, reprenez brièvement le bloc papier, au besoin faites lui un clin d'oeil et enlevez la première feuille comme si vous veniez de vous rendre compte qu'elle n'était pas vierge, **photo 2**, et chiffonnez la.



Faites cette action négligemment, ça passera comme une

lettre à la Poste.

Le spectateur prend connaissance de sa carte selon le forçage 10/20. La spectatrice est prête à vous seconder : elle inscrit ou dessine la carte choisie !

Impact garanti...

## A Travers La Bague

**Thème** : Transmission de pensée

**Mise en scène possible** : Persuadez un de vos amis qu'il est capable de transmettre de l'information à sa compagne ou à n'importe qui d'autre.



Dans cette expérience, vous allez une fois de plus utiliser le baronnage décrit ci-dessus.

Avant de commencer, notez le nom d'une carte sur la dernière phalange de votre majeur préféré. Dans mon cas, photo 1, il s'agit du 8 de Coeur. Ecrivez cette information lisiblement.

Voyons voir le truc. Quand vous empruntez la bague de la spectatrice, vous la tenez comme sur la photo 2 : le majeur est derrière l'index et cache l'information. Si, maintenant, vous repliez légèrement le majeur, l'information devient visible par la spectatrice à travers la bague, photo 3.

Il lui suffit alors de révéler la carte choisie : d'un côté le spectateur sera bluffé, de l'autre la spectatrice ne saura pas comment vous avez pu marquer cette carte à l'avance...

La carte, justement, parlons-en. Vous vous souvenez du forçage de cartes ? Il est très, très simple.

Cette expérience, qui ne trompe que votre ami et ceux qui l'entourent, vous permet de constater qu'on peut facilement utiliser une personne comme complice.



## *Les Secrets Du Mentalisme*

C'est tout l'art de la persuasion qui vous permettra de dérouter plus d'une personne.

Evidemment, il y a des chances pour que votre amie qui a "deviné" la carte choisie révèle le truc un peu plus tard. Mais ça n'a aucune importance, elle ne saura de toute façon pas comment vous aviez pu prévoir la carte choisie.

## **Les Coïncidences, Les Affinités**

*Le phénomène des coïncidences nous interpelle toujours : vous êtes en train de penser à une personne et cette personne vous appelle. Vous avez une idée et une autre personne a la même idée que vous. Coïncidence ? Télépathie ? Dans ce chapitre, vous allez apprendre à créer des coïncidences très troublantes...*

## Cartomancie

**Thème** : Coïncidence

**Mise en scène possible** : Invitez un couple à désigner 2 cartes afin de tester leur compatibilité !



Cette expérience se fait de façon totalement impromptue, avec n'importe quel jeu de cartes complet.

Faites mélanger un jeu par un spectateur. Récupérez-le et annoncez que vous avez des pouvoirs de cartomancie.

Pour illustrer vos propos, dites au public que vous allez tenter une expérience.

Étalez les cartes face à vous (**photo 1**) en prenant garde que personne ne voit par dessus votre épaule.

Regardez la carte du dessous, celle qui est face à vous (**photos 1 et 2**, ici c'est le 9 de pique ) et allez chercher sa carte jumelle, c'est à dire le 9 de trèfle (**photo 2**).

Posez cette carte face en bas (**photo 3**), sans la montrer. C'est important, car si vous la montrez les gens vont tout de suite voir que c'est la jumelle de la carte du dessous !

Procédez de la même façon avec la carte du dessus, pour nous le 5 de pique (**photo 4**) toujours en prenant garde de ne pas montrer la carte (**photo 5**).



Cette action doit se faire naturellement, sans que le public ne se doute que vous êtes en train de rechercher 2 cartes précises.

C'est toute l'importance de votre texte. Personnellement, j'annonce que je cherche deux cartes qui pourraient refléter la personnalité ou le trait de caractère de mes spectateurs.



Pour la première fois, retournez les cartes sur la paume des spectateurs (**photo 6**). Sur cette photo, on voit que la carte du dessous est le 9 de pique et que sa jumelle, le 9 de trèfle est dans la main droite du spectateur.

C'est par cette carte qu'il va donc falloir commencer.



Distribuez lentement les cartes sur la table, en partant du dessus du jeu (**photo 7**). Cette action inverse l'ordre des cartes, ce qui veut dire que le 5 de pique, l'autre jumelle, va passer SOUS le jeu. Retenez bien ça.

Dès que le spectateur dit "Stop", arrêtez-vous. Demandez-lui de confirmer et, s'il confirme, demandez-lui de poser sa carte face en l'air sur le tas de cartes (**photo 8**).



S'il ne confirme pas, ou s'il veut continuer un peu, continuez à distribuer les cartes.

**Photo 9** : vous allez maintenant tout simplement déposer le reste du jeu sur la carte face en l'air. En fait, à l'insu du public, vous mettez carrément le 9 de pique sur le 9 de trèfle (**photo 10**) !



Vous reprenez le jeu et vous recommencez à distribuer les cartes une à une, comme pour le 9 de trèfle (**photos 7, 8 et 9**).

De la même façon, dès que le spectateur dit "Stop", vous lui proposez de mettre la seconde carte (ici le 5 de pique) face en l'air, sur le tas.



Et vous posez sur le tout le reste du jeu en mettant en contact, sans le dire, le 5 de pique et le 5 de trèfle (**photo 11**).

Il ne vous reste plus qu'à étaler en ruban le jeu et à isoler les 4 cartes (**photo 12**).



Rappelez ce qu'est une carte jumelle et faites constater que votre spectateur a dit "Stop" justement sur les 2 cartes jumelles du 9 de pique et du 5 de trèfle !



## Troublantes Affinités

**Thème** : Coïncidences

**Mise en scène possible** : Au cours d'une soirée, invitez les différents couples à écrire leur prénom sur un bout de papier. Invitez un de ces couples : sera-t-il capable de retrouver le prénom de l'autre ?



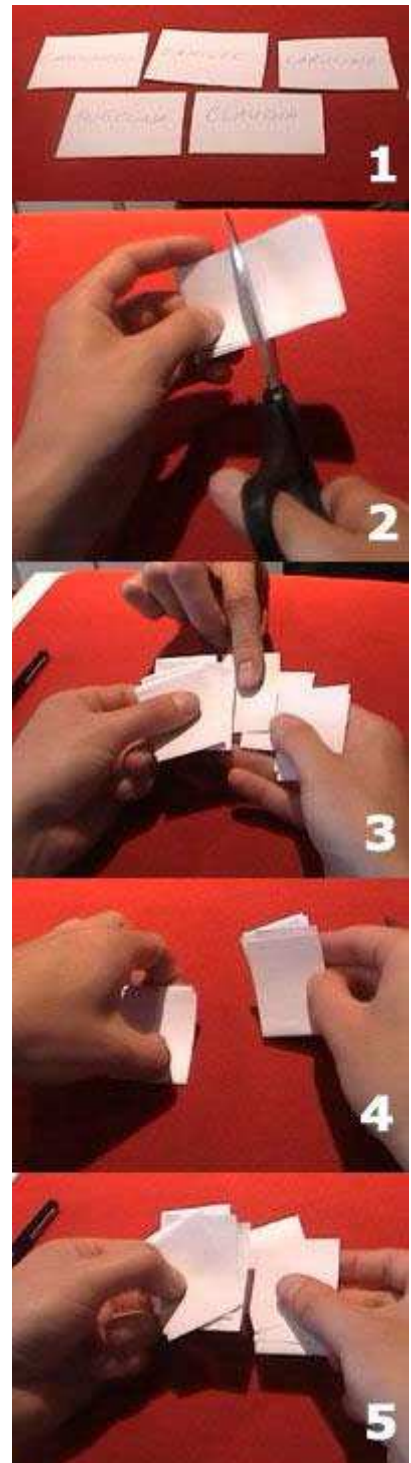
Demandez à un spectateur ou une spectatrice de vous écrire 5 prénoms du sexe opposé. Des personnes avec lesquelles il ou elle a des affinités (**photo 1**).

Rassemblez les 5 papiers et coupez-les en 2 à l'aide d'une paire de ciseaux (**photo 2**).

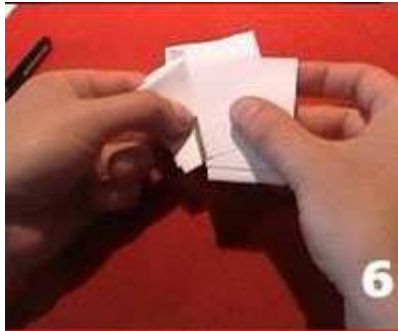
Rassemblez l'ensemble, sans rien mélanger : vous avez donc deux piles de 5 papiers que vous mettez l'une sur l'autre (**photo 4**).

Faites choisir un des demi-papiers (**photo 3**) et coupez à l'endroit où le papier a été choisi. Concrètement, si la personne choisit le troisième papier mettez les 2 papiers supérieurs sous les autres. Si cette même personne choisit le neuvième papier, mettez les 8 supérieurs sous le dixième (**photos 3, 4, 5 et 6**).

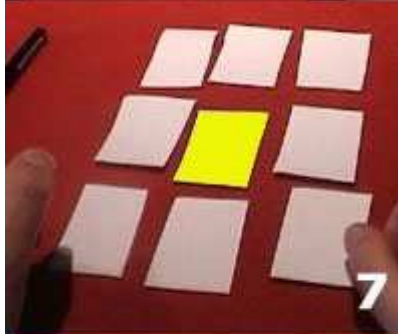
Une fois que c'est fait, vous distribuez le reste des papiers de gauche à droite pour former un carré de 9 papiers (3 sur 3) : automatiquement, l'autre moitié du papier choisi se retrouvera au centre (**photo 7**).



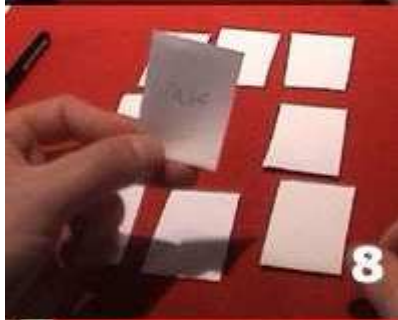




Vous avez donc devant vous 9 papiers avec, au centre, l'autre demi papier choisi (**photo 8**). Pour plus de clarté, j'ai coloré ce demi papier en jaune.



Demandez au spectateur de poser le verre à l'intersection de 4 papiers de son choix (montrez-lui, **photo 9**). Le choix est libre mais ce qu'il ne sait pas forcément, c'est qu'en procédant de la sorte, il inclura forcément le papier du milieu (**photo 9**) !!



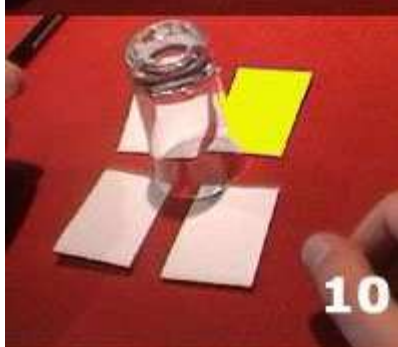
Admettons qu'il choisisse les 4 papiers inférieurs (**photo 10**).

Vous allez maintenant procéder à une élimination au "choix équivoque". C'est à dire que vous allez vous adapter aux choix de votre spectateur.



Vous avez devant vous les 4 papiers. Donnez un stylo au spectateur et demandez lui de le poser sur deux papiers de son choix (**photos 11, 12 et 13**).

Dans tous les cas, vous allez conserver le papier qui vous intéresse (en jaune). Sur la **photo 11**, le stylo est posé sur deux papiers qui ne vous intéressent pas : vous les éliminez.



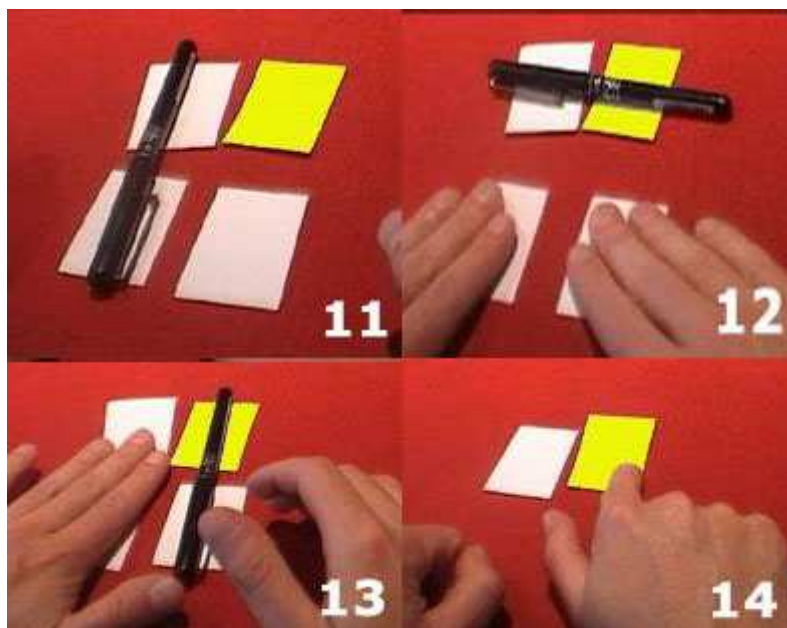
Sur la **photo 12**, au contraire, le stylo est posé à cheval sur le papier que vous voulez conserver et un autre. Vous éliminez les deux autres.

Sur la **photo 13**, même situation, vous éliminez ceux qui ne sont pas sélectionnés.

Il vous reste 2 papiers (**photo 14**). Demandez au spectateur de poser sa main sur l'un ou l'autre. Quelque soit son choix, s'il pose sa main sur le papier qui vous intéresse, dites " ok, très bien, on va conserver celui-là ". S'il pose sa main sur l'autre dites "très bien, voulez vous bien l'éliminer comme les autres ?"

Il ne vous reste plus qu'à faire constater l'étrange affinité...

*Les Secrets Du Mentalisme*



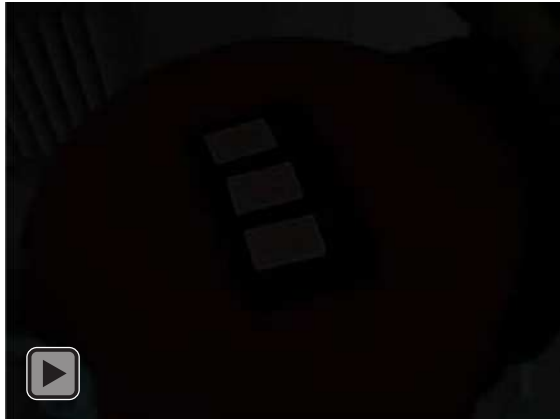
# **La Divination Ou L'Art De Deviner**

*Deviner... C'est un mot que vous connaissez depuis longtemps : déjà tout petit, vous vous amusez aux "devinette". Deviner, c'est faire preuve d'intuition. Un devin lit dans sa boule de cristal par exemple. Dans ce chapitre vous tenterez, vous aussi, de deviner les choses...*

## Avec 3 Objets

**Thème** : Divination

**Mise en scène possible** : Est-il possible de deviner le choix des autres ? Sans aucun indice ? C'est ce que vous allez essayer de prouver. Cette expérience m'a permis de troubler bon nombre de confrères...



Il vous faut 3 objets similaires : cartes, pièces, tasses, verres : qu'importe, pourvu qu'ils soient identiques.

Alors, où est le truc ?

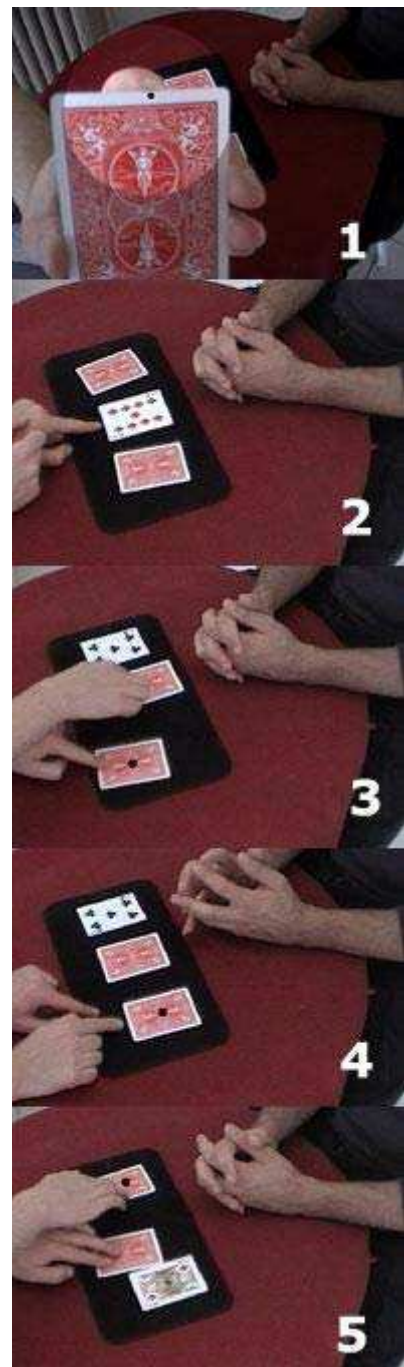
C'est très simple : il vous suffit de marquer ou de repérer une marque sur la carte (ou l'objet) du milieu.

**Photo 1**, j'ai volontairement exagéré la marque de la carte. Ce qu'il faut, c'est une marque suffisamment visible pour vous, mais invisible pour le public.

Souvent, en observant attentivement les objets, vous trouverez une différence entre eux.

L'objet marqué est au milieu. Comment deviner celui qui a été choisi ? C'est très simple. Rappelez-vous de la règle du jeu : le spectateur doit choisir un objet et inverser la place des deux autres. Tout est là.

Plusieurs possibilités : (pour mieux suivre, sur les photos, la carte marquée a un point noir sur le dos)



L'objet marqué n'a pas changé de place (**photo 2**). Alors, fatalement, c'est cet objet qui a été choisi car il n'a pas été inversé !

L'objet marqué se retrouve à votre droite, **photos 3 et 4**. Alors vous en déduisez que l'objet choisi est celui de gauche.

L'objet marqué se retrouve à votre gauche, **photo 5** : alors c'est l'objet de droite qui a été choisi.

Simple, mais rusé non ?

## Expérience

**Thème** : Divination

**Mise en scène possible** : Cette expérience n'est pas infaillible. Qu'importe : elle se rapproche le plus de ce qu'on pourrait appeler l'art d'induire les gens. Essayez-la un soir de pleine lune : affirmez qu'il est souvent possible, les soirs de pleine lune, de deviner le comportement et les choix des gens...



Cette expérience ne marche pas avec tout le monde. Si vous voulez un maximum de réussite, choisissez une personne qui croit à l'astrologie, la voyance etc...

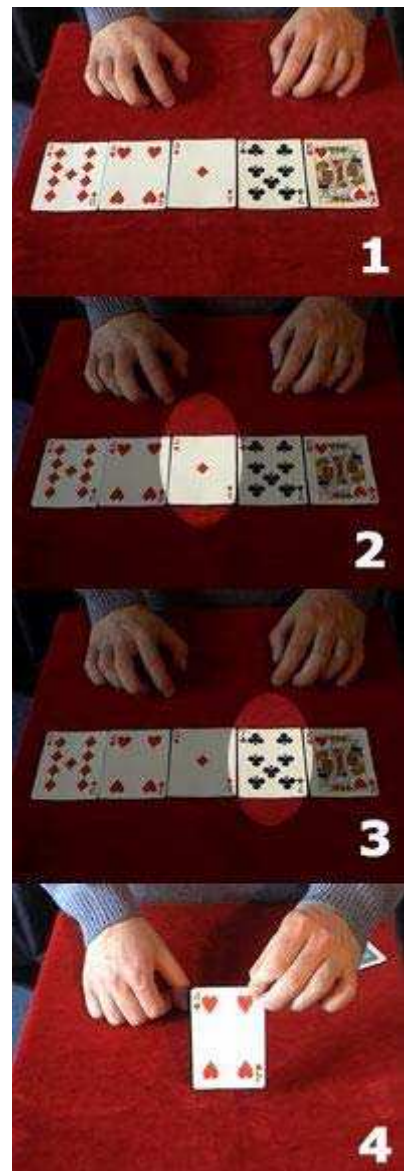
En fait, il n'y a aucun truc. Et c'est ça qui est fort. Tout repose sur plusieurs astuces psychologiques qui devraient vous étonner.

Tout d'abord, il y a le choix des cartes. Elles ne sont pas si innocentes que ça ! Il vous faut impérativement ces 5 cartes, que vous disposerez de gauche à droite :

- l'as de coeur
- le 7 de trèfle
- l'as de carreau
- le quatre de coeur
- le neuf de carreau (**photo 1**)

Tout va se jouer sur votre annonce : dites que vous allez tenter de deviner la carte à laquelle ils ont pensé parmi 5 différentes.

Et là vous précisez exactement ça : "Vraiment, j'aimerais que vous vous laissiez aller dans votre choix.



Car vous pourriez penser que j'ai disposé l'as au milieu pour vous influencer (**photo 2**). Ou que le 7 est la seule carte noire (**photo 3**).

En procédant de la sorte, 9 fois sur 10 les gens choisiront le 4 de coeur. Pourquoi ? Tout simplement parce que dès le début vous attirez l'attention sur l'As et le 7. Ainsi, si le spectateur avait envisagé de choisir mentalement l'une ou l'autre carte, vous avez mis à mal leur premier choix en suggérant que vous pouviez deviner qu'il choisirait ces 2 cartes tellement évidentes.

Il reste donc le roi, le 4 et le neuf. D'emblée, on peut éliminer le 9 : par expérience, c'est une carte qui n'est jamais choisie.

Quant au roi de coeur, elle n'est pas souvent désignée. Sans doute parce qu'elle fait trop élevée.

Quoiqu'il en soit, dans 90% des cas votre spectateur choisira le 4 de coeur (**photo 4**). Et vous, vous aviez choisi quoi ?

## Deviner Un Mot Dans Un Magazine

**Thème** : Divination

**Mise en scène possible** : Après avoir expliqué aux spectateurs qu'un individu se rappelle généralement du premier mot d'une ligne, avancez l'hypothèse que vous êtes capable de capter cette trace mnésique...



Cet effet est très fort. Vous pouvez le faire n'importe où, n'importe quand avec n'importe quel magazine.

Tout ce que vous avez à faire est une petite préparation, que vous pouvez même faire devant vos spectateurs sans qu'ils ne se rendent compte de quoi que ce soit !

Ouvrez le magazine de votre choix à peu près au milieu. Mémorisez le premier mot de chacune des deux pages.

Forcez maintenant l'ouverture de cette page en ouvrant complètement le magazine (**photo 1**). Pliez bien fort. Si vous faites ça devant les spectateurs, faites-le tout en parlant, comme si vous lisiez votre magazine. En effet, ne vous arrive-t-il jamais d'ouvrir un magazine, de le feuilleter, de l'ouvrir complètement pour qu'il prenne moins de place ? C'est exactement ce qu'il faut faire ici si vous ne pouvez faire cette préparation tranquillement.

Croyez-moi, ça se fait tout seul : à ce moment de la soirée, vos amis ignorent complètement que vous allez leur présenter une curieuse expérience mentale !





Vous avez forcé l'ouverture du magazine ? Très bien, vous devriez obtenir une ouverture comme sur la **photo 2** (j'ai un peu exagéré pour que vous voyiez bien).

Si maintenant vous confiez ce magazine à un spectateur et que vous lui demandez de le prendre du bout des doigts par la grande tranche et de le lâcher par terre, le magazine va automatiquement s'ouvrir sur votre page.

En effet, en le lâchant, il se crée un appel d'air naturel qui s'engouffre dans l'ouverture (**photo 3**) et qui force donc la page voulue...

Il ne vous reste plus qu'à jouer de la comédie...

## **Les Calculs Prodiges**

*Voici un chapitre que j'affectionne tout particulièrement. Les prouesses mentales telles que mémoire prodigieuse, calcul mental prodige ont toujours suscité beaucoup d'intérêt. Quoi de plus bluffant que de résoudre un calcul compliqué en un rien de temps ? Essayez l'expérience qui suit : vous m'en direz des nouvelles.*

## Une Addition Ultra Rapide

**Thème** : Calculs Prodiges

**Mise en scène possible** : Le cerveau humain est-il capable de calculer plus vite qu'un ordinateur ? C'est ce que vous allez tenter de démontrer !



Voilà un excellent truc basé sur les principes "magiques" des nombres. J'ai toujours trouvé les nombres fascinants. Ce tour, quoique très simple à faire, reste très mystérieux à mes yeux.

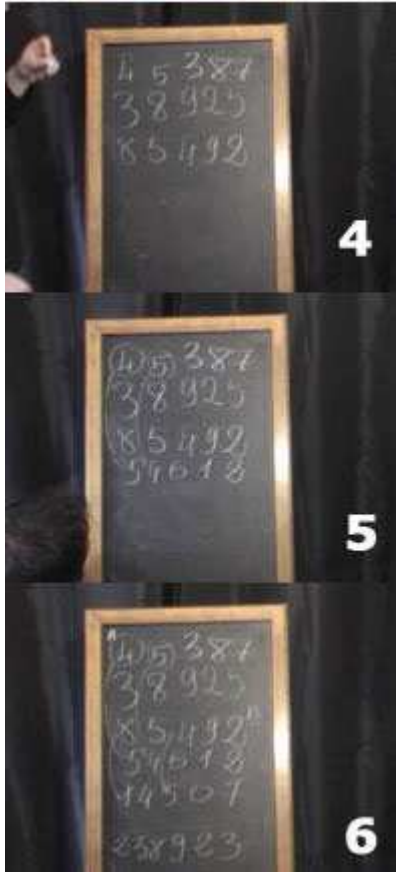
Le principe est simple : il vous suffit de demander à un spectateur de vous donner n'importe quel nombre à 5 chiffres. Ici, dans notre exemple, il s'agit de 38925.

Pour déterminer votre prédiction, vous allez retrancher 2 du nombre 38925 (**photo 1**). Ce qui vous donnera 38923.

Puis, vous allez tout simplement mettre un deux devant ce résultat : vous obtenez votre prédiction : 238923, **photos 2 et 3**.

Si votre spectateur vous avait donné le nombre 47326, vous auriez retranché 2 pour obtenir 47324. En mettant le 2 devant ce nombre, votre prédiction aurait été 247324. C'est aussi simple que ça ! Tout le reste est presque automatique.





Et si le nombre se termine par 1 ou 0 ? Par exemple : 98450. Pareil, vous soustrayez 2, ce qui donne 98448 et vous mettez 2 devant ce résultat : 298448.

Votre prédiction écrite, vous demandez maintenant à votre spectateur d'écrire deux nouveaux nombre, un au dessus du premier l'autre en dessous (**photo 4**).

Puis, à votre tour, inscrivez deux nombres à 5 chiffres, mais pas n'importe lesquels : vous allez tout simplement appliquer un principe, celui du chiffre 9.

Sur la **photo 4**, le spectateur a ajouté ce nombre au dessus du premier : 45387.

Votre premier nombre, à vous sera 54612 car si on les additionne on obtient 99999, **photo 5**.

Faites de même avec le second nombre. Celui du spectateur est 85492. Votre nombre sera donc 14507, **photo 6**.

S'il avait écrit 56236 vous auriez inscrit 43763. Vous

comprenez ?

Il ne vous reste plus qu'à faire faire l'addition et révéler votre prédiction !

Allons plus loin :

Voici deux autres façons de présenter ce tour :

1) Vous pouvez demander au spectateur d'écrire 3 nombres à 5 chiffres. Pendant qu'il écrit le premier, annoncez que vous allez vous retourner, ce que vous faites. Mais ce que vous ne dites pas, c'est que vous avez eu le temps de mémoriser le premier nombre inscrit.

Mentalement, prenez le et calculez votre "prédiction" en soustrayant 2 et en rajoutant 2 au résultat.

Une fois que le spectateur a inscrit ses trois nombres, retournez vous et écrivez le plus rapidement possible vos deux nombres en utilisant le principe du 9.

Puis retournez vous. Annoncez que d'un simple regard, vous pouvez trouver la somme de ces nombres. Jeter un coup d'oeil, retournez vous à nouveau et annoncez votre "résultat". Vous avez là un numéro de calcul prodige !

2) L'autre présentation possible est de demander à un spectateur d'écrire son premier nombre, de vous retourner et d'écrire votre "prédiction".

Donnez la à une tierce personne et annoncez que vous allez tenter de rajouter deux nombres pour obtenir le résultat que vous avez inscrit. Rajoutez rapidement ces 2 nombres et faites constater...

## **Et les Fantômes, Les Poltergeists ?**

*Je vous propose de terminer par un phénomène paranormal qui, selon les époques, fait beaucoup parler de lui : les fantômes. Existents-ils ? Y a-t-il une vie dans l'au-delà ? Je n'ai pas la réponse et ne vous influencerai d'aucune manière. Mais le fait est que ça intrigue...*

*Je vous propose une forme de gag visuel pour terminer ce vidéo-book... J'espère qu'il vous amusera !*

## Fantômes, Vous Avez Dit Fantômes ?

**Thème** : Poltergeist

**Mise en scène possible** : Pour finir sur une note plus légère, abordez le thème des fantômes, des poltergeists. Ils sont partout, affirmez-vous. Même dans la plus simple serviette...



Le truc est évidemment très simple. Rigidifiez le torchon, la serviette ou le mouchoir que vous utilisez en le tortillant sur lui-même (voir la vidéo).

C'est votre pouce qui fait tout le travail : pressez le fortement contre les autres doigts de façon à bien prendre le tissu en tenaille (**photo 1**).

Puis suivant que vous ramassiez le pouce ou qu'au contraire vous le tendiez le tissu se plie ou se déplie (**photos 2 et 3**).

Vous pouvez bien évidemment bouger le pouce vers la droite ou la gauche. Ce faisant, le tissu se pliera dans le sens désiré.

Pour noyer un peu tout ça, faites mine d'attraper un cheveu ou un fil imaginaire et entraînez-vous à synchroniser vos mouvements : rires garantis !

