C.C. Éditions

Mark Elsdon

Mentalisme impromptu

Traduction française
Ludovic Gorges

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, composition
et mise en pages : Frantz Réjasse.
Traduction française : Ludovic Gorges.
Relecture et correction : Didier Laurini et Jean Valsen.

Le présent livre regroupe les livrets suivants :
Conversation as Mentalism (2012), *Conversation as Mentalism – Vol. 2* (2014), *Conversation as Mentalism – Vol. 3* (2015), *Conversation as Mentalism – Vol. 4* (2016), *Conversation as Mentalism – Vol. 5* (2016), *Dream Poker* (2012), *Fooling with Freud* (2014), *Simplex Reading System* (2010).

La présente version française est publiée en accord
avec monsieur Mark Elsdon.

© C.C. Éditions, mars 2023.

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

ISBN 978-2-914983-96-9

« Le premier assaisonnement de la conversation, c'est la vérité ; le second le bons sens ; le troisième la bonne humeur ; et le quatrième l'esprit. »

– Sir William Temple

« Trois sur quatre, c'est pas mal ! »

– Mark Elsdon

Sommaire

Introduction 11
Dé-joué 15
Mensonges 19
Seven 23
Donnez le change 27
Pouce ! 31
Le livre de cette année 35
Soixante-deux centimes 41
Au bout du fil 45
Un dernier pour la route 49
Déboussolé 55
Tri-mpromptu 61
Vic tonne 69
Magnétisme animal 75
Recherche annonce 79
Doigt-vination 85
Retour vers le futur 89
Book-test sans livre 95
Une enveloppe rouge 99
La clé (1) 107
Précognition 111
Miracle sans jeu 117

Heure après heure 121
Serialist 125
Pirouette et synchronicité 131
Capsules 137
La clé (2) 141
Mr. Ecope 143
Sans voix ! 149
Hyp-noeud-tisme 155
Calendaire 161
Télépathie du 21e siècle 167
Un anneau et deux mains 171
Rêve toujours 175
Bisou initial 181
Onvi 187
Dans les étoiles 195
AC/DC 201
Trois objets, un cerveau 203
C'est du lourd ! 207
Poésie en mouvement 211
Le stylo incapable de mentir 215
Machine de rêve 219
Gribouillages en pagaille 223
Livre-Page-Mot 227
Poker de rêve 231
Bluffer avec Freud 241
Le système SRS (Simplex Reading System) 265

Introduction

Un grand merci à vous d'avoir acheté ce livre. J'espère que la possibilité de réaliser quelque chose d'incroyable tout en bavardant avec un ami, un collègue ou un client potentiel pique votre curiosité. Le but des effets présentés ici (que nous appellerons MDC[1], pour « mentalisme de conversation ») est de vous offrir l'opportunité de présenter des tours de mentalisme quand vous n'avez littéralement rien sur vous : ni portefeuille truqué, ni nailwriter, ni boucle de fil invisible… En fait, absolument aucun accessoire ni gimmick.

La plupart des effets n'exigent guère davantage que le seul emploi des mots et de la langue. Il s'agit effectivement de jeux d'imagination où rien ne se produit de manière physique. Certains d'entre eux requièrent l'utilisation de quelques pièces de monnaie, d'un morceau de papier et d'un crayon, mais ces accessoires trouvent toujours leur pleine justification dans la mesure où ils font partie intégrante de la conversation.

Certains effets introduisent en douceur le thème des systèmes de mémorisation. Mais n'ayez crainte, c'est très facile ! Une fois

1. Dans la version originale, ils sont qualifiés de « Cam », pour *Conversation as Mentalism* (NdT).

que vous commencerez à vous intéresser au domaine, vous constaterez qu'il est possible de réaliser des effets incroyables à l'aide de la seule mémoire.

Enfin, plusieurs de ces MDC reposent sur l'équivoque, l'une des techniques de mentalisme étant à la fois les moins comprises et les plus sous-estimées. Si ce domaine ne vous est pas familier, ne soyez pas rebuté par le fait qu'il vous faudra mémoriser un petit script. Car l'équivoque se résume essentiellement à cela : des sorties multiples avec des mots. C'est le boniment qui fait tout. Je vous promets que ces effets déclencheront de fortes réactions dans le public, et les petits efforts que vous aurez consacrés à leur apprentissage seront amplement récompensés.

Dans tous les cas, rappelez-vous : votre interlocuteur doit avoir l'impression que le MDC s'inscrit spontanément dans le déroulement naturel de la conversation, et non que vous avez mentionné le film, le jeu ou l'énigme dans le but manifeste de lui faire un tour ! Alors amalgamez ces MDC à vos conversations quotidiennes, de la manière qui vous plaira. Par exemple, semez la graine en posant le thème de l'effet, « juste en passant » et effectuez plus tard la présentation proprement dite.

Autre point à garder à l'esprit : exploités au moment opportun, ces MDC ont le potentiel d'étonner et de mystifier vos interlocuteurs. Ne nous emportons pas, cependant. Aucun de ces effets ne vous propulsera sur les plateaux d'une grande chaîne de télévision. Mais c'est très bien comme ça, puisque ce n'est pas le but recherché des MDC. En revanche, si vous voulez donner un aperçu potentiellement fort de ce que vous faites à l'aide d'une poignée de mots, alors vous êtes au bon endroit.

Outre les méthodes, je vous ai généralement fourni, pour chaque MDC, une accroche de présentation ainsi que les grandes lignes de l'approche à adopter, ce qui vous servira pour la partie « conversation » de l'équation. Mais je ne vous ai pas livré de boniment complet, n'ayant aucune idée de la façon dont chacun de mes lecteurs s'exprime.

Dans leur essence même, ces MDC doivent s'articuler autour de votre conversation. Ainsi, vous demander de mémoriser un script rédigé par mes soins s'avérerait totalement contre-productif.

Ce qui m'amène à un dernier point. Au cours de la conversation, témoignez un intérêt sincère à ce que vous dit le participant. Rappelez-vous ce vieil adage sur l'importance de l'écoute[2] : « Si l'homme a deux oreilles et une bouche, c'est pour écouter deux fois plus qu'il ne parle. » Ne soyez donc pas pressé que votre interlocuteur achève son propos pour vous précipiter sur la partie « tour ». Il m'arrive parfois d'introduire le thème du MDC et de me retrouver engagé dans une conversation si intéressante que je ne me donne même pas la peine de présenter l'effet ! Rassurez-vous, personne ne sera lésé. Et vous aurez toujours l'occasion de réaliser l'effet un autre jour, alors ne passez pas à côté d'une conversation stimulante, une expérience unique et enrichissante susceptible de déboucher sur des liens d'amitié.

Pour finir, j'adresse mes remerciements à mon cher ami Andrew Brown, qui m'a autorisé à inclure l'une de ses merveilleuses créations.

J'espère que vous prendrez plaisir à lire ce livre et, plus encore, à enrichir votre répertoire avec cette nouvelle approche du spectacle.

Mark Elsdon

2. Attribué à Confucius (NdT).

le livre de cette année

Effet

Un book-test sans livre !

Pour info

Ce MDC s'appuyant fortement sur le travail du brillant Lee Earle, je ne peux qu'être d'accord avec lui quand il souligne que le terme *book-test* porte très mal son nom. Ce terme serait judicieux si nous tentions d'identifier un livre choisi par quelqu'un, mais ce n'est pas le cas puisque nous cherchons à deviner un mot ! Par conséquent, il serait plus exact d'appeler cela un *word-test*…

Dans le cas qui nous occupe, je parle à mon interlocuteur d'un livre que je viens de terminer et qui m'a profondément marqué. Je lui demande d'imaginer que je tiens ce livre et que j'en feuillette les pages, m'arrêtant sur plusieurs d'entre elles de façon aléatoire, et feignant de lire le premier mot imaginaire sur les pages en question…

Autrefois, j'utilisais une liste des films de Tom Cruise, des personnages de *Star Wars*, de *Harry Potter*, et d'autres listes diverses et variées. Si vous voulez donner l'impression que les mots proviennent d'un livre lu par votre participant, veillez à ce que votre liste de mots soit susceptible de figurer dans les dix titres de fictions les plus populaires du moment.

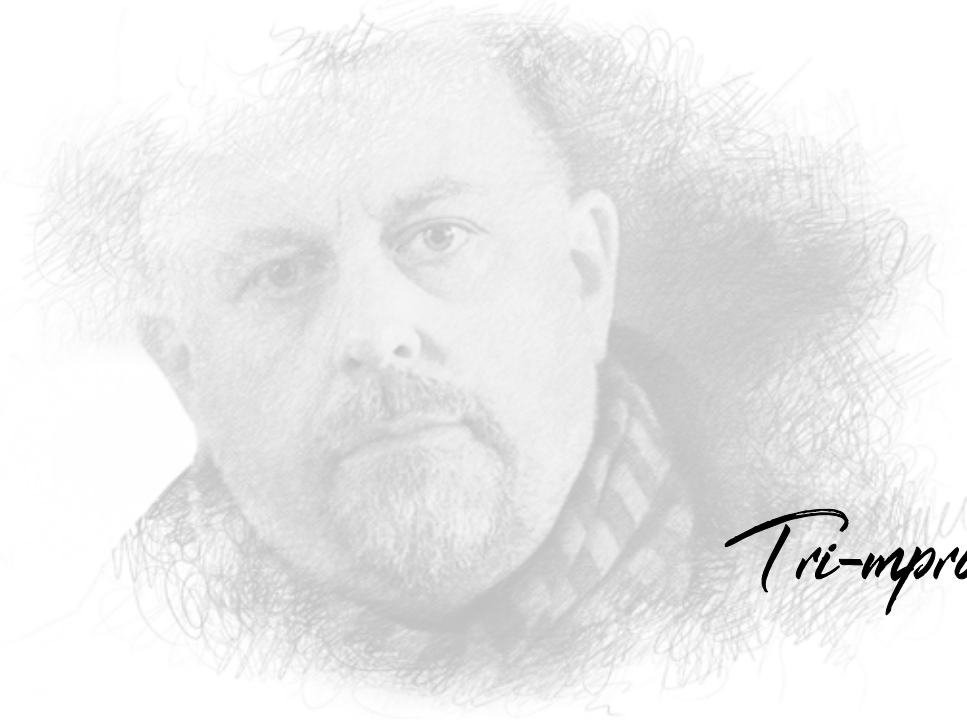
Soixante-deux centimes

Effet

Pendant que le mentaliste a le dos tourné, le participant prend trois de ses propres pièces et les place dans un ordre aléatoire sur la table. Le mentaliste lui donne alors quelques brèves instructions, aucune d'elles n'étant de nature à lui fournir le moindre indice quant au positionnement des pièces. Les trois pièces sont ensuite cachées par le spectateur. Malgré tout cela, le mentaliste localise chacune d'elles, et réussit même à identifier la date figurant sur la dernière pièce !

Pour info

Il s'agit de mon effet impromptu favori depuis bien longtemps, et c'est la toute première fois que je le dévoile en dehors du cercle de mes amis proches. Le cœur de la méthode (l'excellent processus de permutation) revient essentiellement à Dave Arch, qui l'a utilisé avec des couverts, et non avec des pièces (*Syzygy*, Vol. 3, nº 3, p. 185). La phrase que je prononce avant de donner mes



Tri-impromptu

Effet

Le mentaliste et le participant discutent de la possibilité de connaître suffisamment quelqu'un, par l'expérience ou l'observation, au point d'être capable de prédire ses actions dans une situation donnée. Le mentaliste explique alors qu'il a développé la mystérieuse faculté de prédire l'issue d'un simple jeu d'esprit.

Le participant pose trois objets de son choix sur la table, par exemple son portefeuille, son téléphone et sa montre. Le mentaliste écrit une prédiction qui est placée bien en vue sur le côté. Le volontaire choisit librement de mettre l'un des objets en face de lui, un autre en face du mentaliste et laisse le dernier au milieu de la table. La prédiction est lue : elle est parfaitement exacte.

Pour info

Cet effet est l'un de mes favoris et fait partie de mon répertoire depuis la fin des années 1990. Mon approche particulière

réussira pas à séparer le moindre doigt de Geri. Le plus drôle, c'est que Geri sera encore plus surprise que Tom… Et si vous avez choisi deux participants qui se connaissent (ou qui sont en couple), cela peut devenir très divertissant de voir Geri railler Tom pour sa soudaine « faiblesse ».

Pour conclure, demandez à Tom de prendre une grande inspiration. Claquez des doigts devant lui et dites-lui de se réjouir, car il a maintenant retrouvé son état normal !

Recherche annonce

Effet

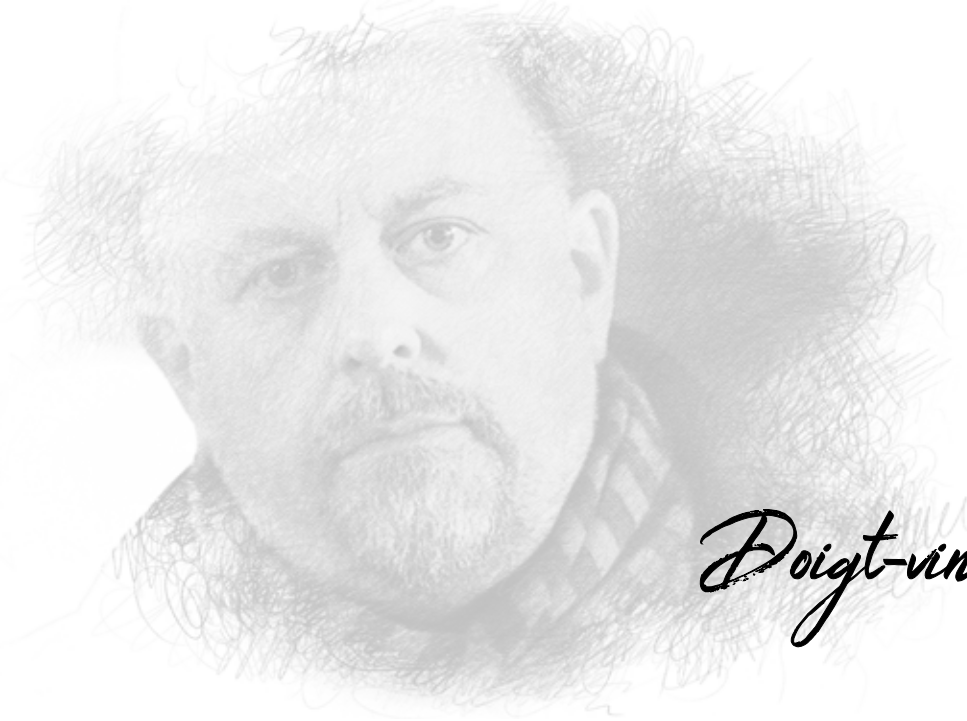
Remarquant un magazine que son interlocuteur vient de lire, le mentaliste lui demande s'il souhaite participer à un petit exercice de visualisation. Ce dernier acceptant de jouer le jeu, le mentaliste feuillette les dernières pages du magazine, d'où il arrache une page d'annonces ou de publicités.

Il la plie et la déchire à plusieurs reprises, tout en demandant au participant de choisir un nombre entre 1 et 16. Le participant va alors chercher le morceau correspondant au nombre choisi, et se focalise sur un mot ou une image y figurant.

Le mentaliste lit alors dans ses pensées en révélant l'information à laquelle il pense !

Pour info

Une fois que vous l'aurez appris, cet effet figurera à votre répertoire pour le restant de vos jours. Il est absolument parfait pour



Doigt-vination

Effet

Le mentaliste parle d'un livre qu'il a lu récemment, *The Finger Ratio* de John Manning. Les affirmations de Manning sont fondées sur des recherches scientifiques portant sur le ratio entre la longueur de certains doigts. Ces ratios sont calculés en fonction des proportions 5:3:1. Bien qu'il reste encore beaucoup à découvrir dans ce domaine, il semble que le ratio entre la longueur des doigts finira par trouver sa place dans la science moderne, réussissant là où la chiromancie a singulièrement échoué. Le mentaliste ajoute qu'il aimerait démontrer une autre propriété des mains, mais qui ne repose sur aucune base scientifique connue.

Le participant réalise à présent quelques choix aléatoires sur les doigts d'une main, effectuant des déplacements au hasard (il est véritablement libre de ses choix) d'un doigt à l'autre, jusqu'à ce que tous les doigts soient éliminés, sauf un. Le mentaliste ouvre sa main et montre qu'elle comporte l'inscription « Celui-ci », ainsi qu'une flèche pointant vers un doigt : il s'agit précisément du doigt choisi par le participant !

Un anneau et deux mains

Effet

Faisant part de ses observations multiples, le mentaliste explique que l'esprit humain est bien plus prévisible que les gens ne l'imaginent, et que leur apparente liberté de choix n'est rien d'autre qu'une illusion. Après quelques échanges, le mentaliste propose un petit jeu d'imagination pour prouver ce qu'il avance. Un participant fera trois choix distincts : un choix guidé par le hasard, un choix guidé par la mémoire d'une personne qu'il est le seul à connaître, et un choix guidé par un fait.

Le participant retire une bague de son doigt et la cache dans l'une de ses mains derrière son dos, pendant que le mentaliste a le dos tourné. Il transfère ensuite la bague d'une main à l'autre, à de multiples reprises, de sorte que le mentaliste ne puisse avoir aucune idée de la main où se trouve la bague. Le participant met ses mains devant lui et le mentaliste annonce immédiatement la localisation de la bague.

Pour info

Bien sûr, vous pourriez utiliser une pièce ou tout autre objet de petite taille, mais comme vous allez le voir, la bague est davantage justifiée dans ce contexte. Plutôt que de simplement révéler la localisation de la bague, vous pourriez aisément en faire une prédiction, en ayant placé votre propre bague dans la main correspondante. Cet effet peut également être réalisé au téléphone. Enfin, c'est un excellent prélude à ma routine *Tequila Hustler*.

Méthode et présentation

Après avoir introduit le thème de la conversation, demandez à un volontaire de retirer la bague qu'il porte à son doigt et de la cacher dans l'une de ses mains, derrière son dos. Vous lui dites maintenant de penser à n'importe quel nombre (pas de limite) et de transférer la bague autant de fois d'une main à l'autre.

Ensuite, il doit penser à la personne qui lui a offert la bague car il utilisera son prénom (s'il l'a achetée lui-même, il utilisera son propre prénom) : il transfère de nouveau la bague, et cela autant de fois que le prénom compte de lettres, en épelant celui-ci à chaque transfert. Par exemple, si la bague est dans sa main droite, et qu'il veut épeler le prénom Jenny, alors il transfère la bague en main gauche (J), en main droite (E), en main gauche (N), en main droite (N), et pour finir en main gauche (Y).

Précisez bien que vous n'avez aucun moyen de savoir à partir de quelle main il a démarré tous ces transferts, ni de connaître le prénom de son ami(e), ni de savoir par conséquent dans quelle main la bague a fini sa course…

Invitez-le enfin à réaliser une dernière série de transferts : si la bague est dans son poing droit, il devra épeler le mot « droit » dans sa tête en réalisant un transfert par lettre ; si la bague est dans son poing gauche, il fera de même, en épelant le mot « gauche ».

Étant donné le caractère aléatoire des transferts réalisés, avec le choix libre d'un nombre, puis d'un prénom que vous ne connaissez pas, toute cette procédure semble parfaitement honnête aux yeux du participant…

Bien sûr, c'est du grand n'importe quoi ! En vertu de la dernière épellation du mot « droit » ou « gauche », la bague se retrouvera forcément en main gauche. Tout ce qui précède n'est qu'un habillage. Révélez la localisation de la bague de la manière qui vous plaira !

Mentalisme impromptu

Vous trouverez ici de quoi présenter des effets de mentalisme quand vous n'avez littéralement rien sur vous : ni portefeuille truqué, ni nailwriter, ni boucle de fil invisible… En fait, absolument aucun accessoire ni gimmick !

La plupart des effets n'exigent guère davantage que le seul emploi des mots et du langage. Ce sont des « jeux d'imagination » où rien ne se produit de manière physique.

Tout au plus certains d'entre eux requièrent l'utilisation de quelques pièces de monnaie, d'un morceau de papier ou d'un crayon, mais ces accessoires trouvent alors leur pleine justification dans le contexte de la conversation.

Apprenez ces effets et vous serez en mesure, n'importe où et à n'importe quel moment, de proposer d'incroyables expériences de mentalisme !

Mark Elsdon

ISBN : 978-2-914983-96-9

Prix TTC France :
70,00 €