

**THINKING
CARD
TO
THINKING
WORD**

MARKOBI

Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, 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* » (alinéa 1^{er} de l'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.



La carte au mot

Théories, Effet et étude de ses méthodes.

Auteur

Markobi

Mise en page

Thomas Riboulet

Corrections et relectures

Agnès Colas

Edition

3 Monkeys Publishing

Effet classique

Une carte est choisie ou pensée par le spectateur. Dans le cas où elle est choisie, elle est par la suite remise dans le jeu. Le magicien demande au spectateur de penser à un mot, sans le dire. Ce même spectateur prend alors le jeu qu'il lui tend (*le magicien peut aussi faire l'action lui-même, selon les préférences du moment ou de l'effet désiré*). Le jeu peut être mélangé par le magicien ou le spectateur. Le spectateur épelle silencieusement le mot auquel il a pensé et distribue une carte par lettre, à partir du dessus. A la fin, le magicien demande au spectateur quel était son mot : l'endroit où il s'est arrêté d'épeler correspond à la carte choisie ou pensée.

Effet parfait

(régulièrement obtenu une fois tous les concepts maîtrisés)

Le spectateur pense à une carte (*attention ! il ne la choisit pas dans le jeu*) puis mélange le jeu. Il pense ensuite à un mot, épelle silencieusement ce mot et distribue une carte par lettre : l'endroit où il s'est arrêté d'épeler correspond à la carte pensée (sans qu'il y ait eu la moindre manipulation. (*Comme nous le verrons plus tard : cela pourra arriver*)).

Au-delà des effets classique et parfait

Dans le registre de l'improvisation, la carte considérée peut être autre chose qu'une carte choisie ou pensée. Cela peut par exemple être :

- Un as que l'on retrouve, pour une sortie multiple d'as, chaque as étant sorti différemment.
- Une carte que l'on connaît, et que l'on fait voyager à un emplacement du jeu, dont la localisation dépend de la pensée du spectateur (*son mot pensé*).
- Un valet que l'on retrouve, tout comme les as ci-dessus (*ne nous cantonnons pas à un seul type de cartes*)
- Une carte qui correspond à une suite logique (*on a retrouvé par exemple le 4, le 5 et le 6 de cœur de façons différentes, et on se propose de retrouver le 7 avec la carte au mot. Encore une fois, même chose que ci-dessus, mais quand les valeurs changent, l'esprit du tour change*)
- Une carte qui obéit aux pensées
- Une carte qu'on a décrite comme magique, et qui se place à l'emplacement (*après épellation*) du mot que pense le spectateur
- Etc... : vos idées

Vous l'aurez compris, nous analysons ici un outil à intégrer à votre arsenal , que vous pourrez utiliser pour tous les effets que vous désirez effectuer, comme une bonne âme d'improvisateur doit aimer le faire.

MÉTHODES

Nous allons étudier les cas de figure classique et plus exceptionnels

Statistique utilisée

Empiriquement, j'ai conclu que la majorité des gens pensent à un mot de 5 ou 6 lettres, lorsque l'on demande de penser à un mot de façon spontanée à quelqu'un.

Technique

Vous l'aurez compris, il faut contrôler en 6^{ème} position la carte choisie, pensée ou considérée, à partir du dessus. Ensuite, le spectateur épelle mentalement son mot, et sans rien dire, il s'arrête à la carte choisie. Après remplacement de la carte par le spectateur au milieu du jeu, on peut contrôler la carte par un saut de coupe en 6^{ème} position ou par de faux mélanges, manipulations diverses et variées amenant la carte considérée en 6^{ème} position.

1) Effet parfait : mot de 5 ou 6 lettres* :

****On pourra néanmoins prévoir 7, 8 ou 9 lettres selon certains cas, évoqués ci-après.***

Selon votre expérience et votre intuition vous pourrez placer votre carte en 5^{ème} ou 6^{ème} position, mais dans notre exemple, la carte est placée en 6^{ème} position.

- Si le spectateur épelle un mot de 6 lettres : La carte est sur le paquet de cartes épelées.
- Si le spectateur épelle un mot de 5 lettres : La carte est sur le paquet de cartes non épelées : celui qui est dans la main du

spectateur qui épelle : c'est aussi fort que l'autre effet.

2) Effet repêché, si la statistique n'a pas opéré : (rappel : la carte désirée est ici considérée en 6^{eme} position à partir du dessus)

Mot de 4 lettres/ le spectateur a épelé 4 cartes :

Vous pouvez prendre le paquet des mains du spectateur, et faire une levée double.

Mot de 7 lettres/ le spectateur a épelé 7 cartes :

Vous pouvez prendre le paquet de cartes épelées sur la table et faire une levée double

Mot de 8 lettres/ le spectateur a épelé 8 cartes :

Vous pouvez prendre le paquet de cartes épelées sur la table, et faire une levée triple.

Mot de 9 lettres, le spectateur a épelé 9 cartes :

Vous pouvez prendre le paquet de cartes épelées sur la table, et faire une levée quadruple.

Mot de 10, 11 lettres, etc... :

Effectuez un saut de coupe de votre nombre de cartes au-dessus de la carte désirée :

10 lettres : saut de coupe de 4 cartes.

11 lettres : saut de coupe de 5 cartes.

12 lettres, saut de coupe de 6 cartes etc.

Saut de coupe

Vous pouvez également placer un saut de coupe s'il n'y a qu'une, deux, trois ou quatre carte(s) supplémentaire(s) sur le tas que vous reprenez (mot de 3, 7, 8 ou 9 lettres), dans les cas où vous pourriez vous rattraper avec une levée double ou multiple. Tout dépend de votre habileté à faire ce saut de coupe invisiblement. **Dans tous les cas, les levées multiples sont à votre service.**

Préparation technique en cas de saut de coupe, s'il y a trop de cartes

Faites un break du nombre de cartes à éliminer :

- A l'aide d'un pinky count
- En montrant les cartes et en les étalant tout en parlant, avant de les ré-égaliser pour prendre un break.

Exemples de phrases à ce moment :

1

*« vous avez choisi une carte parmi des cartes rouges »
(étaler les cartes rouges comme si vous montriez leur couleur, puis ré-égaliser pour prendre un break).*

2

« On est d'accord, vous avez pensé à un mot que vous voulez, pas à une carte (et pendant la phrase, comme il y a le mot « carte », vous pouvez un peu étaler les cartes et comme ci-dessus, prendre un break par la suite »

3

Etc...

Ensuite : faire le saut de coupe.

Reprendre le paquet est une action suspecte et qui n'est pas nette

Vous reprendrez le paquet, soit depuis la table, soit des mains du spectateur, toutes les fois où le spectateur n'aura pas épelé un mot de 5 ou 6 lettres.

Ce n'est évidemment pas aussi net que l'effet pur (*avec un mot de 5 ou 6 lettres*). Mais il faut toujours terminer les effets, dans les règles de l'art, et reconnaissons que lorsqu'on prend un risque pour tenter un bel effet, nous devons assumer un effet amoindri si ce risque penche du mauvais côté.

Cela dit, les dégâts sont limités...

Pourquoi ?

Si c'est une carte choisie ou pensée : au moment où vous reprenez le jeu pour votre repêchage d'effet (*mots à moins de 5 lettres, ou plus de 6 lettres*), vous n'êtes **pas censé connaître la carte** en question, ni **le mot** auquel a pensé le spectateur. Bien que vous ayez pu déduire le nombre de lettres de son mot en comptant le nombre de cartes correspondant à son épellation, le mot pensé par le spectateur reste secret, tant qu'il ne l'a pas révélé.

En clair, que vous touchiez le jeu ou pas, vous êtes censé être dans l'ignorance totale de deux inconnues : l'identité de la carte et l'identité du mot.

Nous sommes donc dans un temps faible.

Identité simple, masquée par une identité apparemment infinie

Nous masquons ici une **donnée simple** (*le nombre de lettres du mot qui correspond fatalement à un nombre qui ne sera pas 28 ou 52, mais normalement à un chiffre entre 3 et 8*) derrière une pensée apparemment **personnelle, unique, purement mentale, et donc introuvable**, une information qui ne nous intéresse que par sa **valeur chiffrée**.

Le résultat pour vous est le même que si vous demandez un chiffre entre 3 et 8 au spectateur. Cependant, si vous le faites, vous n'avez pas cette couverture psychologique, et passerez pour un piètre magicien.

Rappelons que le magicien demande au spectateur de penser à un mot, sachant que le dictionnaire en comporte des milliers. Alors que pour vous, il y a une chance sur deux ou trois de tomber sur le bon chiffre, pour le public, il y a une chance sur plusieurs milliers, que vous trouviez le bon mot.

Évidemment, c'est moins fort qu'une chance sur des milliers comme le stipulerait la dernière phrase sur le dictionnaire, le spectateur n'étant pas idiot, mais vous saisissez l'idée : dissimuler une statistique derrière une pensée.

(Autrement dit, avouons-le respectueusement : On se joue clairement du spectateur.)

C'est au final comme pour le chiffre : On dissimule derrière des pensée apparemment libres et personnelles, des **chiffres et statistiques simples**.

Au moment où vous repêchez votre effet, la carte n'étant ni en 5eme ni en 6eme position, le spectateur n'a toujours pas révélé son mot, et vous n'avez pas connaissance d'une information **strictement et rationnellement inconnue**, pour le spectateur.

Si vous savez manipuler, que pouvez-vous faire si vous n'avez aucune information ? Le spectateur sera attentif à vos manipulations, dès que vous aurez les informations qui pourraient selon lui vous donner des pistes. Au moment où vous aurez ces informations, vous ne manipulerez plus, or c'est à ce moment-là que l'attention du public sera à son apogée.

Information non révélée : **temps faible** (un temps de relâchement):

Vous pouvez manipuler

Informations révélées : **temps fort** (un temps où l'attention est focalisée sur vos actions) :

Vous avez fini de manipuler.

Pour le spectateur, l'attention démarre ici.

Vices et détails supplémentaires dans ce thème

- Si le spectateur a pour idée que vous connaissez sa carte, il ne peut en revanche pas déduire que vous connaissez son mot.
- Si le spectateur a pour idée que vous connaissez le nombre de lettres, il ne peut en revanche pas déduire que vous connaissez sa carte.
- Si le jeu a été mélangé, ces inconnues sont encore plus renforcées.
- Si la carte est perdue au milieu du jeu, et contrôlée en 5^{ème} position par un saut de coupe, pour le spectateur qui épelle, sa carte est censée être toujours dans le jeu, et personne ne suspectera une manipulation des cartes du dessus. La « *zone de suspicion* » est géographiquement séparée de la « *zone de toucher* ».

Comportement et attitude en cas de repêchage*

**si le spectateur pense à un mot constitué par plus ou moins de 4 ou 5 lettres, et que vous devez reprendre le jeu sur la table ou depuis les mains du spectateur, pour le manipuler (levées multiples ou sauts de coupe).*

Nous avons parlé de concepts psychologiques, et des **temps faibles** qu'ils entraînent. Mais soyons sérieux deux minutes :

Ces temps ne seront faibles que si votre comportement est cohérent avec les concepts qui les créent (qui ne se suffisent pas à eux même), et si votre attitude n'alarme pas le spectateur.

Lorsque vous vous rendez compte que vous allez devoir manipuler pour repêcher votre effet, vous devez, **en apparence, faire tout ce qu'il y a de plus normal.**

Prenez le jeu **comme si c'était évident** que vous deviez le prendre pour montrer ce qu'il se passe. Ne demandez pas au spectateur de vous donner le petit paquet qu'il a en main, dans le cas où vous devriez le faire, et ne lui arrachez pas non plus des mains. Prenez-le comme si c'était une évidence, comme si vous preniez une salière pour saler votre assiette, ou comme si vous preniez un objet pour en parler simplement.

Vous ne devez en AUCUN cas dégager une impression laissant à penser à la mise en place d'une quelconque procédure. Vous devez agir avec nonchalance et montrer que vous auriez très bien pu ne pas prendre le jeu dans vos mains. Le spectateur doit comprendre à travers votre attitude que c'est seulement plus confortable pour vous, ou que vous verrez mieux les cartes si vous les avez en main.

Le rythme et le timbre de votre voix ne changent pas entre la fin de l'épellation du mot et votre reprise du tas du spectateur, ou de celui posé sur table. Vous êtes strictement dans le même ton, puisque vous n'avez strictement rien de prévu (*du moins, c'est ce que le spectateur doit penser*).

Lorsque l'épellation du mot est terminée et que vous vous apprêtez à prendre un tas, vous devez commencer à parler, ou du moins à communiquer avec le spectateur.

Le moment de la passe devra être inclus dans une question, qui sera conclue APRES votre passe :

Exemples (et positionnement éventuel de la passe), si le public vous regarde pendant que vous parlez :

[illegible]

S'il vous semble que le public regarde vos mains, faites la passe pendant qu'il réfléchit à sa réponse, à la fin de votre phrase.

N'oubliez pas de garder un ton monocorde et d'adopter la même puissance de voix et le même rythme, en restant calme et posé.

- Pour vous, il y aura eu une courbe linéaire, un pic d'action, puis une courbe à nouveau linéaire.
- Pour le spectateur, toute la courbe aura été linéaire de bout en bout.

A vous, avec votre expérience, de trouver le bon équilibre, les bonnes phrases, le bon moment de la passe.

Compresser le spectateur, déduire des informations de son comportement, anticiper le nombre de lettres du mot pensé

Prenons l'exemple d'une carte choisie.

Pour un gain de temps, je vous laisserai déduire quels comportements adopter dans les autres cas de figure (*carte pensée, carte considérée et connue etc...*).

Pendant que la carte est remise dans le jeu, demandez au spectateur, **sans donner d'importance** à cette requête, de penser très vite à un mot. Le fait qu'il soit **déjà en train de réaliser ou observer une action** (*carte remise dans le jeu*), **limite sa faculté** à penser à un mot compliqué. Il pensera beaucoup plus facilement à « *chat* », « *chien* » ou autres mots simples que tout le monde connaît.

Le fait que vous ne donniez pas d'importance à votre question « *vous pouvez penser à un mot ?* », et le fait que le spectateur pense déjà à une carte se télescopent alors, et le spectateur sera enclin à choisir un mot simple. Mais ce faible degré d'importance accordé à la question susmentionnée doit être servi par une attitude générale cohérente. Prenez bien en compte le fait de formuler la question **rapidement, de façon très brève, d'une voix peu accentuée**, en rythme. Montrez que la question vient en apparence de **vous traverser l'esprit**.

En résumé :

- 1) Vous posez la question en même temps qu'une action**
- 2) Votre voix reste neutre.**

En théorie, cette deuxième caractéristique peut suffire, mais pour maximiser les chances, tous les détails sont importants.

Vous venez d'ouvrir un champ de réflexion faible pour le spectateur : il a alors dans son esprit embrouillé quelques mots simples auquel il peut penser : mais il a tout à fait le choix d'élargir son panel lexical au fil des secondes. Il convient alors de refermer immédiatement la porte qui vient de s'ouvrir chez lui.

Donc juste après la requête, posez très rapidement une nouvelle question : « *c'est bon vous avez pensé à un mot ?* ».

Si vous êtes dans un rythme cohérent, vous ne passerez pas pour l'escroc que vous êtes. Concrètement, vous étouffez toute réflexion chez le spectateur.

Réaction du spectateur et informations à lire (construction d'une intuition)

Vous connaîtrez toutes ces réactions par votre expérience en situation. Listons des exemples pour comprendre ces réactions et roder votre intuition :

Après l'enchaînement des deux questions « *vous pouvez penser à un mot... ?* » ... « *c'est bon, vous avez un mot ?* », le spectateur vous dit :

- un Mot de 5 ou 6 lettres :
- « *oui !* » ou « *ok !* » immédiatement, dans la seconde
- « *euhhh... Oui !* » ou « *euhh.. ok !* » dans les quelques secondes
- « *attends...(réflexion relativement courte) c'est bon !* »

Exemples de mots pensés dans ce cas de figure : Chien, Chat, perdu, chaise, pain, perdu, maison...

Si le spectateur a l'air d'avoir réfléchi :

- « *heum... Okay...* » avec un « *ok* » mélodique, note haute sur le « *O* », et descendante sur le « *kay* » : le spectateur est content et satisfait : il a dû penser à un mot qu'il aime bien, et pas à un des mots simples qui arrivent à l'esprit de tous par défaut.
- Même chose si vous sentez une mélodie de voix animée d'une personnalité lors de la réponse du spectateur. En clair, s'il a l'air d'avoir réfléchi et franchi la barrière des mots simples qu'on a essayé de lui imposer, soyez prévoyant.
- Etc, c'est quelque chose à sentir, et vous le sentirez.

Il vous faut envisager que le spectateur a pensé à un mot de 7 ou 8 lettres (*prévoir de contrôler la carte en 7^{eme} position*).

La voix et son attitude traduisent chez le spectateur de la réflexion, et non un désir de vous nuire.

Exemples de mots dans ce cas de figure : baleine, souriant, saucisse, fenêtre....

Si le spectateur a décidé de nuire au magicien et l'affiche clairement.

- Sa réflexion dure plusieurs secondes, et est empreinte d'un

sourire narquois.

- Ses yeux durant sa réflexion sont vers le haut, et cela dure un moment.
- Le « *hummmmm* », ou le « *attends.... c'est bon !* » durent assez longtemps pour que vous vous rendiez compte que le mot va être compliqué
- Le spectateur se trahit lui-même en vous disant que ça ne va pas être facile pour vous.
- Etc ! Une fois le principe compris, vous avez le concept en tête

Il vous faut envisager que le spectateur a pensé à un mot longs (*9 lettres et plus*) : prévoir la carte en 9^{ème} ou 10^{ème} position, selon votre humeur et votre expérience :

Parfois, le spectateur se montre juste d'humeur pénible. Mais il peut aussi le faire involontairement : tant que sa réflexion a l'air poussée, prévoyez une position adaptée (la 10^{ème} position me semble idéale, mais selon votre intuition, vous pouvez prévoir 9 ou 11).

Exemples de mot dans ce cas de figure : Onomatopée, chipolata, surligneur...

Changement stratégique en cours de route :

Si vous aviez anticipé la carte en N ième position, et qu'en cours de performance, avant que le spectateur n'épelle sa carte, il vous donne un quelconque indice indiquant que vosre intuition vous a trompé, reprenez le jeu des mains du spectateur, et rajoutez/enlevez des cartes selon votre nouvelle déduction et votre cas de figure.

Exemple 1 :

Vous avez préparé la carte en 6^{ème} position (*mot simple*), et pendant que vous discutez avec lui, il vous avoue « *ah ah, si tu trouves mon mot, t'es quand même fort* ».

Le mot sera probablement un mot de 9 à 11 lettres : laissez votre intuition vous guider pour votre correction

Exemple 2 :

Vous avez préparé la carte en 10^{ème} position parce que vous avez pensé que votre spectateur allait être pénible, et le spectateur vous dit « *bon, en même temps, il n'est pas compliqué, mon mot* ».

Le mot sera probablement de 5 ou 6 lettres. Corrigez votre erreur.

Exemple 3 :

Vous avez préparé la carte en 6^{ème} position car vous pensiez que le spectateur serait de bonne composition, et finalement, soit vous percevez du vice chez lui, soit il vous annonce quelque chose comme « *je suis un vicieux. En tout cas, bonne chance* ».

Le spectateur aura dit « ok » rapidement quand vous lui avez demandé de penser à un mot. Donc, vous en avez déduit fallacieusement qu'il n'a pas réfléchi. En réalité, il a réfléchi rapidement. Corrigez donc votre erreur et préparez la carte à une position plus haute, selon votre intuition.

Évidemment, ces exemples sont illustratifs. La réalité sera dans vos interactions.

Effectuez cette manœuvre de rajout ou de retrait, par exemple

- à l'aide d'un saut de coupe
- au culot pendant que vous parlez, à l'aide de faux mélange à la française en rajoutant quelques cartes
- à l'aide de contrôles de votre répertoire permettant d'ajouter ou d'enlever une ou plusieurs cartes sur le dessus (*boucles etc*)

Vous pouvez « *justifier* », ou tout du moins rendre naturelle cette action qui ne l'est pas, avec une attitude nonchalante, prouvant que vous êtes seulement en train de communiquer avec le spectateur, et rien de plus. Une fois la correction effectuée, rendez le jeu au spectateur et sans en parler ! Vous venez de faire quelque chose de manière automatique, vous n'avez même pas réfléchi en apparence au fait que vous repreniez le jeu de ses mains, ou que vous avez fait bougé des cartes (*pendant votre contrôle lors de la correction*).

Exemples de discours pendant que vous reprenez le jeu et faites l'action de correction (la manipulation suspecte):

« Ah oui, j'ai oublié de préciser, j'utilise des cartes Bicycle parce que je les aime bien/ parce qu'elles sont rouges (ou autres banalités). »

« Ce sont mes cartes préférées, ne les faites pas tomber, car comme vous le voyez, elles sont quand même belles, je les aime bien »

« Euhm... j'ai envie de toucher mes cartes une dernière fois... elles sont trop belles »

Ou tout autre discours qui soutient une attitude sans temps fort, négligemment, qui se laisse porter par le vent, tout en légèreté ; et qui n'a pas l'air de s'appuyer sur une procédure ou des actions ayant un lien avec le tour.

Vous pouvez dire n'importe quoi, et même des choses stupides, ça ne sera grave que si cette stupidité vous trahit. Sinon, cela fera vivre votre tour, et votre éventuel personnage.

Petit détail sur l'effet

Pour ma présentation personnelle, je choisis le plus souvent de demander au spectateur d'épeler mentalement son mot (*sans le faire à voix haute*). Selon moi, cela préserve l'identité mystère du mot pensé par le spectateur.

Si pour des raisons qui sont les vôtres, vous trouvez plus judicieux que le spectateur épelle à voix haute, il vous appartient d'agir en conséquence. Dans certains cas, cela peut être plus sympathique, amusant ou interactif. (Épeler « *carotte* » ou « *ouistiti* » peut donner un ton joyeux à votre effet).

Le point faible de l'annonce à voix haute réside dans le fait que le magicien disposera d'un renseignement. Si vous êtes dans le cas du repêchage, voire même sans repêchage, ce renseignement rendra l'effet beaucoup moins magique aux yeux des spectateurs.

Cela dit, dans d'autres cas, par exemple si vous n'avez rien à repêcher, et que vous avez contrôlé la carte à la bonne position (*rien à corriger ni à toucher*), l'effet pourrait être préservé dans sa qualité, malgré l'épellation à voix haute. A vous de voir.

Pensez à élargir votre arbre créatif :

Comme d'habitude, pensez à élargir vos idées, sachez vous adapter et songer à des méthodes qui n'ont rien à voir avec celles que vous utilisez, mais qui s'y rattachent naturellement.

Voici quelques exemples d'effets qui auront une **méthode d'exécution avec des paramètres différents**, mais que l'on pourrait **imaginer** à partir de notre dernière thématique. Dans chacun des cas suivants, on terminerait avec un mot dans la tête du spectateur, mais les instructions pour le choix du mot, ainsi que les indices permettant de jauger la longueur du mot choisi, ne seraient plus les mêmes :

- Demander à un spectateur d'ouvrir le dictionnaire à n'importe quel endroit et de retenir n'importe quel mot.
- Demander à un spectateur de penser à quelqu'un qu'il connaît, et de garder son nom en tête.
- Demander à un spectateur de penser à son poisson préféré.
- Demander à un spectateur de penser à un enchaînement de lettres de l'alphabet qui n'a aucune cohérence.
- Demander à un spectateur de penser au nom d'un homme politique.
- Demander à un spectateur de penser au nom d'une de ses ex.
- etc...



www.3monkeys-publishing.com

**THINKING
CARD
TO
THINKING
WORD**

MARKOBI