

MULTITUDE

VINCENT HEDAN

illustrations : Dan Tennevich

© 2019 — Vincent Hedan

L'utilisation de ce contenu est autorisée dans le cadre de représentations non enregistrées, non diffusées (vidéo ou audio), et sans billetterie : prestations événementielles ou situations informelles (club de magie, famille, amis, etc.). Si ce contenu est présenté dans le cadre d'une représentation enregistrée et/ou diffusée et/ou avec billetterie, il faut alors faire une déclaration auprès de la SACD, avec l'accord de l'auteur.

La loi du 11 mars 1957 n'autorise, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, que « *les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à utilisation collective* » et « *les analyses et courtes citations, sous réserve que soient indiqués clairement le nom de l'auteur et la source* ».

DU MÊME AUTEUR

(disponible sur magic.VincentHedan.com)



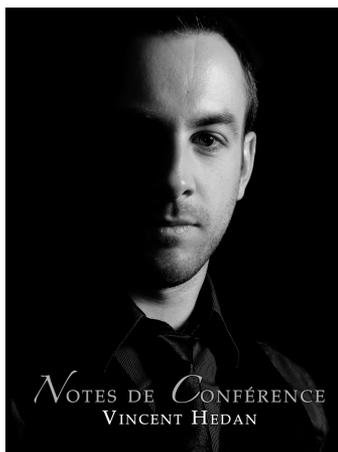
Le premier tome de cette série dévoile 13 routines de mentalisme facile et impressionnant.



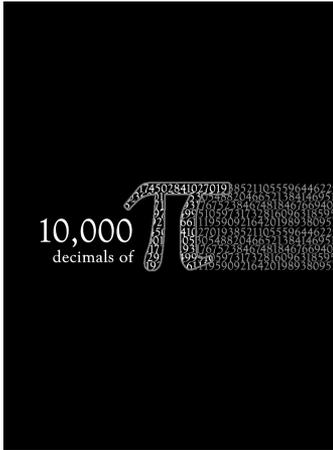
Le deuxième tome de cette série dévoile 11 nouvelles routines de mentalisme facile et impressionnant.



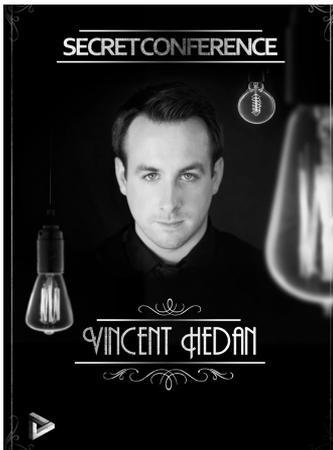
Babel vous permet de présenter des effets de *book test* miraculeux : divination, mémoire, etc.



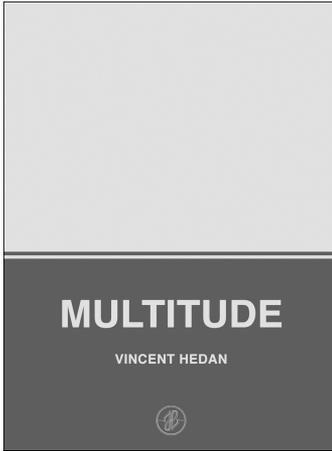
Mélange de cartomagie et d'objets du quotidien, ces notes reprennent les deux heures d'une conférence présentée partout dans le monde.



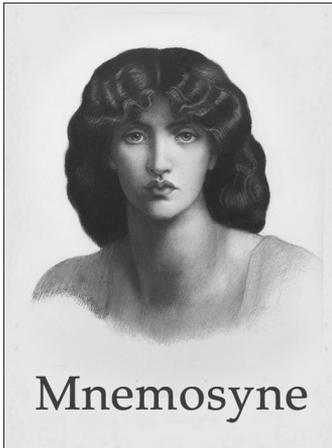
Pi est un effet de mémoire impossible avec les décimales de cette célèbre valeur mathématique.



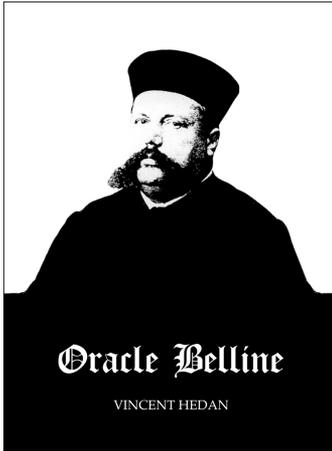
Cette conférence, filmée en français, vous invite à repenser votre façon de voir le mentalisme, et à intégrer de nouveaux miracles à votre répertoire.



Multitude dévoile le principe du jeu Multieffet, ainsi que 16 routines incroyables du répertoire professionnel de Vincent Hedan.



Mnemosyne est un PDF gratuit détaillant plusieurs routines avec Mnemonica, sans avoir besoin de mémoriser le chapelet.



10 routines originales utilisant le célèbre jeu divinatoire Belline, sur le thème de la voyance, afin de créer un vrai lien émotionnel avec la personne en face de vous.

SOMMAIRE

PRÉFACE.....15

LE JEU MULTIEFFET21

DESCRIPTION DU JEU23

MANIEMENT DU JEU.....29

Coupe sur table.....30

Coupe de la spectatrice32

Coupe en mains34

Mélange à l'américaine sur table.....36

Mélange à l'américaine en mains.....37

Subtilité de Juan Tamariz.....39

Mélange de la spectatrice.....41

Mélange à la française.....42

Correction des erreurs44

LA ROUTINE49

DÉBUT51

CARTE SIMPLE.....57

VISION DU FUTUR.....77

JUMELLES.....87

OUT OF THIS MULTIWORLD101

FOLIE À 3	113
SANDWICH.....	127
TACTO MÁS QUE FINISIMO.....	135
IMPOSSIBLE	143
LE JEU & LA MAIN.....	161

ENCORE PLUS D'EFFETS..... 187

DIPROSOPUS.....	191
BONUS.....	197
BIDDENDEN.....	205
JUMEAUX ASSASSINS.....	215
CARRÉ MENTAL.....	221
JUMEAUX MONOAMNIOTIQUES	225
ZYGOSITÉ.....	235

VIDÉOS.....253

RÉFÉRENCES.....257

LA ROUTINE

VISION DU FUTUR

Effet

« Combien de fois vouliez-vous mélanger le jeu tout à l'heure ? Trois fois, d'accord. »

Le jeu est à nouveau mélangé.

« Je vous propose de recommencer, mais cette fois, je ne toucherai rien, pour éviter de tricher. Je vais étaler le jeu sur la table, me retourner et fermer les yeux. Pendant que je suis de dos, prenez n'importe quelle carte, regardez-la, montrez-la au public puis rangez-la dans l'étui du jeu. Je vous laisse faire. »

Le magicien étale le jeu face en bas sur la table, se retourne et ferme les yeux. La spectatrice prend n'importe quelle carte, la mémorise, la montre au public et la range dans l'étui.

« Ah, j'entends l'étui donc je pense que vous avez terminé ? Oui ? Merci. Avant de revenir vers vous, je dois être honnête : à l'endroit où vous avez pris votre carte dans le jeu, il y a peut-être un petit espace indiquant l'emplacement de votre carte. Pour éviter que cela soit un indice pour moi, veuillez refermer le jeu très délicatement s'il vous plaît. C'est fait ? Parfait, merci. »

Le magicien refait face au public.

« Maintenant je vais vous poser des questions sur votre carte et je vais vous demander de répondre à mes questions, mais de répondre uniquement dans votre tête. Comme c'est un peu bizarre, on va faire un exemple, pour s'entraîner. Par exemple, si je vous demande de penser à la famille de votre carte, peut-être que vous pensez à du carreau, mais c'est uniquement dans votre tête, pas à voix haute. Et si je vous demande de penser à la valeur de votre carte, peut-être que vous pensez à un valet, mais c'est uniquement dans votre tête, pas à voix haute. Donc si, par exemple, la carte précise à laquelle vous pensez en ce moment, c'est le valet de carreau, c'est quelque chose que vous gardez dans votre tête, pas à voix haute. »

Le magicien lance un regard malicieux au public qui réagit pour confirmer que le valet de carreau de l'exemple est bien la carte pensée par la spectatrice !

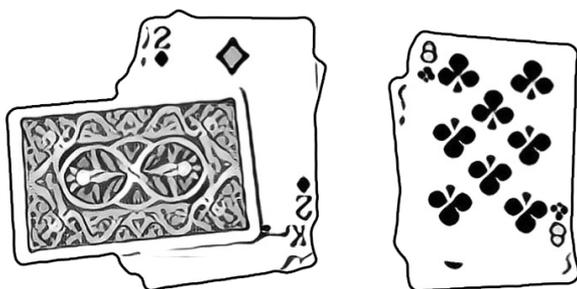
JUMELLES

Effet

Le jeu est mélangé puis deux paquets d'une vingtaine de cartes sont distribués ; un paquet pour le spectateur, un autre pour le magicien.

Dans son paquet, le spectateur regarde une carte et s'en souvient. Dans son paquet, le magicien retourne une carte, sans la montrer, mais en la laissant dépasser face en bas.

Quand on compare les deux paquets, on se rend compte que la carte du spectateur et celle du magicien sont au même niveau dans leur paquet. En plus de ça, la carte retournée par le magicien est la jumelle de la carte du spectateur !



Méthode

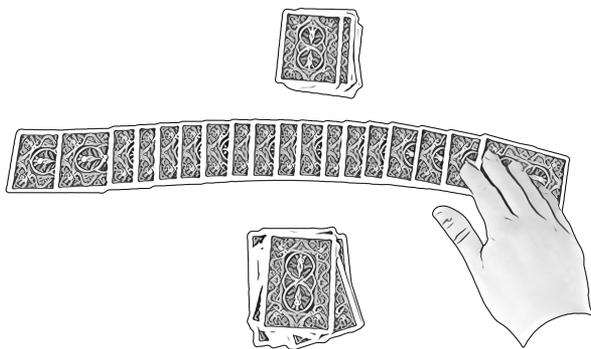
Voici un nouvel exemple d'un effet qui nécessite habituellement une préparation, un arrangement, un calcul ou de la technique et qui peut, grâce au jeu Multieffet, devenir complètement automatique.

OUT OF THIS MULTIWORLD

Effet

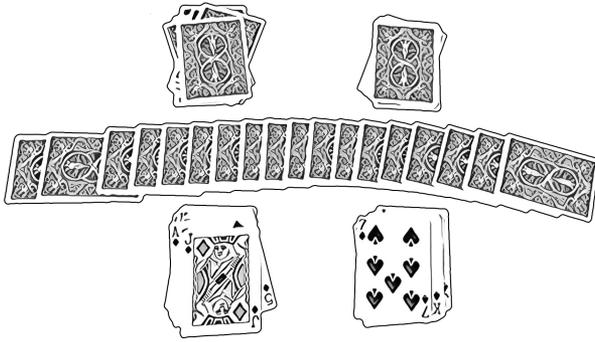
Le jeu est mélangé puis deux paquets d'une vingtaine de cartes sont distribués ; un paquet pour la spectatrice, un autre pour le magicien.

Le reste du jeu est étalé face en bas pour former une ligne séparant la spectatrice du magicien, qui explique que cette ligne représente un miroir et que la spectatrice est le reflet du magicien.



Si le magicien pose une de ses cartes à sa gauche sur la table, la spectatrice pose une de ses cartes en face ; si le magicien pose une de ses cartes à droite sur la table, la spectatrice pose une de ses cartes en face. La seule différence entre le magicien et la spectatrice,

c'est que le magicien distribue ses cartes faces en l'air ; la spectatrice distribue ses cartes faces en bas. En suivant cette logique, le magicien et la spectatrice distribuent toutes leurs cartes en étant le reflet de l'autre.



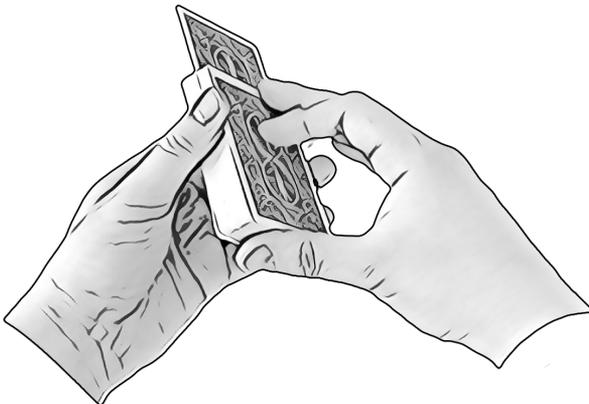
À la fin, le public peut voir que le magicien a distribué ses cartes faces en l'air pour former une pile de cartes rouges et une pile de cartes noires. La spectatrice, elle, a distribué ses cartes en aveugle, faces en bas. Pourtant, quand elle retourne le paquet de cartes qu'elle a formé en reflet des cartes rouges du magicien, le public voit qu'elle aussi a uniquement posé des cartes rouges dans cette pile ! De la même façon, quand elle retourne le paquet de cartes qu'elle a formé en reflet des cartes noires du magicien, le public voit qu'elle aussi a uniquement posé des cartes noires dans cette pile !

IMPOSSIBLE

Effet

« Je vous disais que ce talent était inutile, mais ça n'est pas tout à fait vrai. Par exemple, si vous voulez tricher lors d'une partie de cartes et que vous savez qu'il y a un as en vingt-troisième position, vous êtes capable de couper exactement dessus et de vous en servir pour avoir l'avantage. Pour faire cela, il faut d'abord être capable de suivre la carte que l'on veut dans un jeu. Je vais vous montrer. »

Le jeu est mélangé et une spectatrice choisit librement une carte qui est montrée au public. La spectatrice replace sa carte dans le jeu, en la laissant dépasser de moitié.



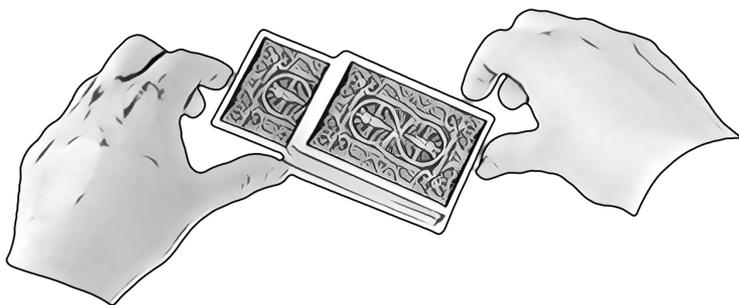
« Pour l'instant, votre carte est facile à suivre, car on la voit dépasser. Si je coupe le jeu, je dois estimer le nombre de cartes coupées pour calculer la nouvelle position de votre carte. »

Le magicien coupe le jeu et complète ; la carte choisie dépasse toujours du jeu.

« C'est encore plus difficile pour moi si c'est quelqu'un d'autre qui coupe, car je dois estimer le nombre de cartes que vous coupez pour calculer la nouvelle position de la carte. »

La spectatrice est invitée à couper et à compléter la coupe ; la carte choisie dépasse toujours du jeu.

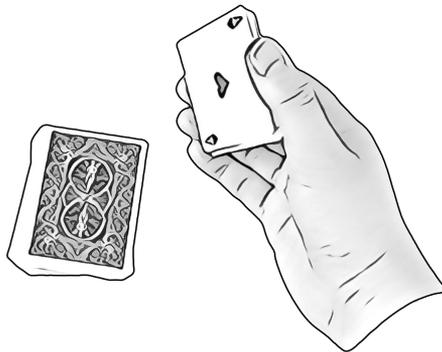
« Et bien sûr, pour l'instant c'est facile, car votre carte dépasse. C'est encore plus difficile si elle est égalisée avec le reste du jeu et que vous coupez plusieurs fois. »



Le magicien égalise lentement la carte choisie avec le reste du jeu puis la spectatrice coupe et complète à plusieurs reprises, perdant ainsi sa carte dans le jeu ; pendant ce temps, le magicien semble se concentrer sur les quantités coupées par la spectatrice.

« Bien, malgré vos coupes je crois que j'ai réussi à suivre votre carte. Je pense être capable de couper exactement votre carte. »

Le jeu est posé face en bas sur la table. Le magicien se concentre, approche sa main du jeu, coupe un petit paquet et en montre la carte de face.



Malheureusement, la spectatrice fait remarquer que cette carte n'est pas du tout sa carte choisie.

*« Ah, mais si vous vous souvenez, j'ai dit que j'allais "couper exactement votre carte", pas que j'allais "couper exactement **sur** votre carte". Quelle était votre carte ? Le six de pique ? Voyons voir... »*

Le magicien étale le paquet coupé face en bas sur la table et montre qu'il contient le nombre exact de cartes nécessaires pour épeler le nom de la carte choisie !

« *Mais c'est peut-être un peu confus, donc j'ai aussi coupé **sur** votre carte.* »

Le magicien retourne la carte de coupe sur le reste du jeu : c'est bien la carte choisie !



LE JEU & LA MAIN

Effet

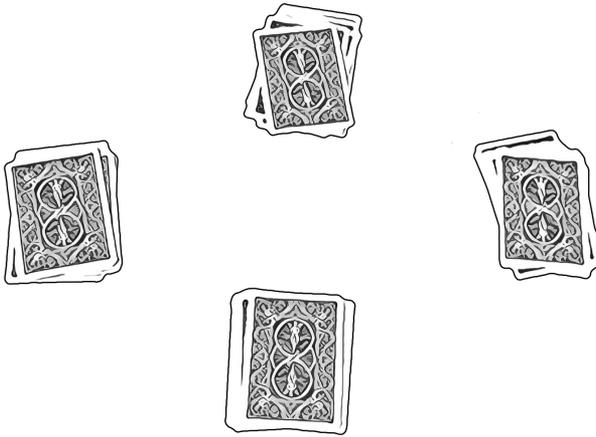
Le jeu est mélangé et coupé plusieurs fois. Un spectateur couvre les yeux du magicien avec ses mains.

Privé de la vue, le magicien commence à distribuer quatre paquets faces en bas sur la table. Si le spectateur ou une autre personne dans le public dit « *Stop* » à n'importe quel moment, le magicien s'arrête pour mélanger le jeu puis il reprend sa distribution. Ces interruptions peuvent se produire à plusieurs reprises avant que le magicien ait terminé de distribuer toutes les cartes. Quand il a fini, le spectateur retire ses mains et le magicien rouvre les yeux.

« Récapitulons ce qui vient de se passer. Le jeu a été mélangé plusieurs fois puis j'ai distribué les cartes en aveugle, assez rapidement, et en mélangeant à nouveau dès que vous le demandiez.

Si on regarde les cartes sur la table, on remarque qu'il semble y avoir environ un quart du jeu dans ce premier paquet... et environ un quart du jeu dans ce deuxième

paquet... pareil dans ce troisième paquet... ainsi que dans le dernier paquet.



Et si on regarde les cartes que j'ai distribuées en aveugle dans chaque paquet, on peut voir que tous les cœurs sont dans ce paquet... »

Le magicien prend le premier paquet et retourne les cartes une par une faces en l'air : il contient tous les cœurs !

« *Tous les trèfles sont ici... »*

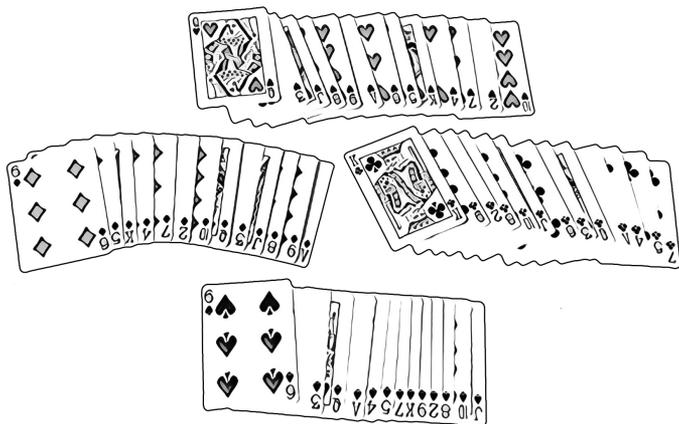
Le magicien prend le deuxième paquet et retourne les cartes une par une faces en l'air : il contient tous les trèfles !

« *Tous les piques sont ici...* »

Le magicien prend le troisième paquet et l'étale face en l'air : il contient tous les piques !

« *Et bien sûr tous les carreaux sont ici...* »

Le magicien prend le dernier paquet et l'étale face en l'air : il contient tous les carreaux !



Méthode

C'est mon final préféré pour la routine, et c'est un climax aussi impressionnant qu'impossible pour le public, qu'il s'agisse de profanes ou de magiciens. L'effet est réalisé sans aucune technique, sans change de jeu, sans arrangement particulier, vous êtes réellement aveugle pendant toute la séquence et tout peut être examiné à la fin.

Il y a plusieurs façons de présenter cet effet. Vous pourriez mélanger le jeu puis le parcourir rapidement face en l'air en faisant semblant de le mémoriser, puis présenter la distribution des quatre cartes comme une démonstration de mémoire : vous êtes capable de séparer les quatre familles, car vous vous souvenez de l'ordre. Personnellement, je n'utilise pas souvent cette approche et je présente cet effet presque comme de la « magie », un phénomène inexplicable et inexplicable où quelque chose d'impossible se produit. À vous de décider ce qui convient le mieux au ton de votre présentation.

**ENCORE PLUS
D'EFFETS**

Vous l'avez compris, la force du jeu Multieffet réside dans sa polyvalence, ainsi que dans le fait que les effets commencent et finissent souvent dans la même position.

Cela vous permet de considérer chaque effet comme un bloc de construction. Pendant un spectacle, vous pouvez choisir les blocs de constructions les plus susceptibles de plaire au public spécifique que vous avez devant vous, puis de les combiner pour créer une séquence intéressante.

Voici donc encore plus d'effets avec cet outil polyvalent. Chacun aborde une utilisation originale ou un principe différent du jeu.

JUMEAUX ASSASSINS

Effet

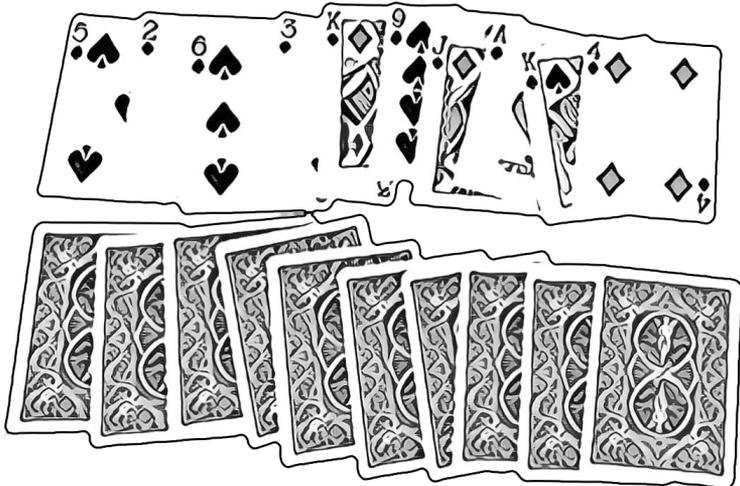
Un jeu est mélangé et le magicien se retourne. Le spectateur choisit librement une carte, la montre au public et la garde. Le magicien sort son portefeuille, dans lequel se trouve une carte : la jumelle de la sélection !



ZYGOSITÉ

Effet

Le jeu est séparé en deux moitiés, une pour le magicien et une autre pour le spectateur. Le magicien pose une de ses cartes face en bas sur la table. Si le spectateur pense que cette carte est rouge, il place une de ses rouges face en l'air devant la carte du magicien. S'il pense qu'elle est noire, il place une noire. Le magicien pose ainsi plusieurs cartes faces en bas sur la table, suivi par le spectateur. À la fin de ce processus, une vingtaine de paires de cartes sont sur la table.



Le magicien propose de vérifier si le spectateur a réussi ce test. La dernière carte du magicien est rouge, et celle du spectateur aussi, mais en plus, ces deux cartes sont des jumelles ! Les autres paires sont également vérifiées : à chaque fois, les jumelles ont été réunies !

À chaque fois, ou presque, car le spectateur s'est trompé une seule fois, en plaçant un 9 de pique devant un as de cœur. Le magicien invite alors le spectateur à ouvrir la prédiction posée sur la table depuis le début. À l'intérieur, le spectateur trouve un papier sur lequel est écrit : « *Le spectateur fera une seule erreur, en plaçant un 9 de pique devant l'as de cœur* » !

