

**VOTRE ESPRIT
SERA TOUJOURS
MON TERRAIN DE JEU**

Vincent Hedan

relecture : René Dharpie

photo couverture : Grant Connoy

couverture & illustrations : Dan Tennevich

SOMMAIRE

INTRODUCTION	7
EGGMAN	11
MAIN DANS LA MAIN	21
JEU D'ÉQUIPE.....	33
POUR UNE POIGNÉE DE DOLLARS.....	47
L'ÉPELLATION DE MURPHY	63
RÉFLEXION : ARRÊTEZ DE M'EMBÊTER	73
LA TAILLE COMPTE	81
LA GARANTIE.....	89
CINQ ÉTOILES.....	105
IN THE AIR TONIGHT	115
DIEGO DÉGAGE	129
BELLA CIAO	137
RÉFLEXION : VOS MEILLEURES IDÉES	147

INTRODUCTION

Bienvenue dans le troisième et dernier volume de la trilogie *Votre esprit...* Le répertoire proposé ici adhère à la même philosophie que les deux livres précédents. Les effets sont simples et directs pour le public. Pas d'accessoire cher, pas de complice, et le niveau technique reste accessible à tous. Les thèmes évoqués vous permettent de créer facilement un lien avec les spectateurs. Enfin, j'essaye d'expliquer le processus créatif ainsi que la psychologie des textes fournis.

« Eggman » est une roulette russe automatique, avec une méthode sournoise et des accessoires inhabituels vous permettant de vous amuser avec le public.

« Main dans la main » est ma variante sur le thème classique du jeu Pierre Papier Ciseaux. Cet effet peut se présenter seul, ou comme phase d'introduction à la routine décrite ensuite dans le livre.

« Jeu d'équipe » invite plusieurs spectateurs à jouer contre vous à Pierre Papier Ciseaux. La surprise finale révèle que vous aviez prévu leurs décisions.

« Pour une poignée de dollars » est un pari mental impossible avec la spectatrice, durant lequel vous risquez de perdre des dizaines de dollars si vous n'avez pas deviné ses pensées correctement.

Dans « L'épellation de Murphy », les erreurs de la spectatrice deviennent une coïncidence improbable, à l'issue de laquelle la carte choisie est retrouvée.

« Arrêtez de m'embêter » est le premier des deux textes théoriques de cet ouvrage, et s'intéresse à la question des spectateurs récalcitrants, en suggérant des astuces simples à mettre en place pour éviter ce genre de comportements.

« La taille compte » donne encore une fois le pouvoir à la spectatrice, en montrant qu'elle a, à son insu, un talent d'estimation très efficace.

« La garantie » est ma solution pour un effet de poker mental imaginé par Ricky Jay. Lors d'une partie de cartes, les autres joueurs se voient offrir une liberté de choix très généreuse, ce qui ne vous empêche pas de gagner.

Dans « Cinq étoiles », deux spectateurs se font face pour voir qui possède les meilleures aptitudes ESP.

« In the air tonight » est, d'une certaine façon, un *chair test* sans chaise, avec un fort élément visuel et la participation de trois membres du public.

« Diego Dégage » est un effet mental avec deux cartes choisies, s'inspirant du phénomène des sourciers.

« Bella ciao » est un tour de close-up sur le thème du voyage, mais il peut être adapté à la scène ; sa révélation finale s'inspire d'une série télévisée bien connue.

« Vos meilleures idées » est le deuxième texte théorique de ce livre. Il clôt la trilogie avec une discussion sur les

sources d'inspiration, et des conseils pour augmenter votre créativité.

À plusieurs reprises, les notes de bas de page vous fournissent des références et des liens pour des œuvres ou du matériel mentionné dans le livre. Ces liens sont raccourcis pour vous faciliter la tâche. Il vous suffit de les recopier dans votre navigateur Internet (parfois en rajoutant <http://> devant le lien).

Je vous invite à lire ce livre (et les deux précédents) en gardant en tête les deux thèmes principaux contenus dans le titre : **esprit** et **jeu**. Quelle que soit la définition de votre spécialité (magie, mentalisme, illusionnisme, etc.), les effets présentés ici ont une forte composante cérébrale ; l'**esprit** est un domaine qui fascine le public, il ne vous reste plus qu'à présenter une démonstration digne de l'intérêt que les spectateurs vous accordent. Bien que cette discipline semble parfois trop sérieuse et solennelle, je vous encourage à ne pas oublier la notion de divertissement et de **jeu** avec le public. Créer un moment agréable pour tout le monde ne diminue pas l'impact de votre effet ; au contraire, sa composante humaine le rend encore plus magique.

Vincent Hedan

Paris, 2020