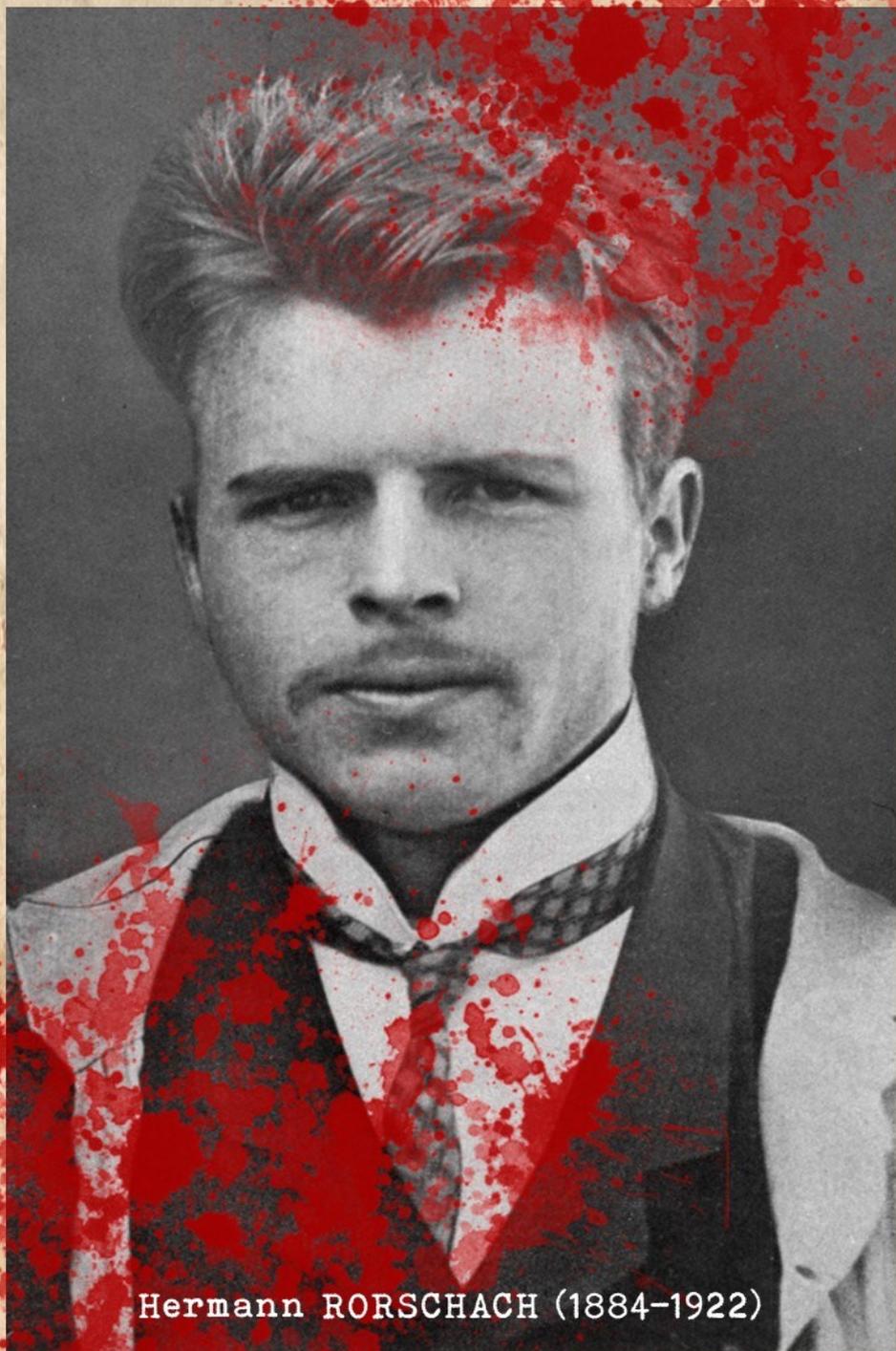


V.D CREATIONS

RORSCHACH

LIVRET DU PRATICIEN





Hermann RORSCHACH (1884-1922)



Bienvenue dans RORSCHACH, un test de personnalité d'un nouveau genre. Dans cette toute nouvelle expérience, basée sur le test du même nom, vous allez pouvoir jouer le rôle d'un médecin psychiatre alors que votre spectateur incarnera votre patient. Avouez que c'est un bon début !

Mais tout d'abord, un peu d'histoire :

Hermann RORSCHACH, né à Zurich le 8 novembre 1884 et mort à Herisau le 2 avril 1922, est un psychanalyste suisse renommé pour avoir mis au point un test projectif de psychodiagnostic nommé test de RORSCHACH, plus couramment connu sous le nom de test des tâches d'encre.

Ce test consiste en une série de planches graphiques présentant des tâches symétriques non figuratives qui sont proposées à la libre interprétation de la personne évaluée. Le thérapeute analyse ensuite les réponses données et peut ainsi dresser un profil psychologique de la personne évaluée.

Ce sont ces motifs étranges, en m'inspirant pour cette création d'une routine de cartomagie classique que j'affectionnais déjà auparavant tout particulièrement, qui m'ont donné l'idée de créer RORSCHACH. Je me souviens avoir vu une présentation de cette routine dont le nom ne m'est jamais revenu par Liam Montier mais, comme très souvent dans le répertoire magique, il est très probable qu'elle ait été créée par quelqu'un d'autre.

Cela dit, comme je me plais toujours à la faire dans ma magie et même s'il a été conçu à partir d'un tour de cartes, la routine de base a subi plusieurs modifications et RORSCHACH se rapproche désormais davantage de l'univers de la psychologie et, de ce fait, ce n'est plus un tour de cartes.

Plusieurs possibilités d'arcs narratifs permettant une importante immersion du spectateur (ou plutôt du patient) dans l'expérience, un brin de mise en scène, l'étrangeté des motifs représentés sur les cartes et un climax en deux temps qui va finir d'achever littéralement le public...

... Voici les ingrédients qui feront de RORSCHACH un tour qui ne vous quittera plus.

TEST SIMPLE

Ce dont est témoin le spectateur :

Le magicien présente une à une au spectateur dix cartes. Sur chacune d'elles figurent une tâche d'encre. Chaque tâche est différente à l'exception de celles figurant sur la cinquième et la sixième carte qui sont identiques et de couleur rouge.

Il explique au spectateur que l'expérience ne va porter que sur ces deux cartes rouges, prend le paquet face cachée en main et, successivement, dépose les cinq premières cartes faces cachées en une pile sur la table. L'une des deux cartes illustrées d'une tâche rouge se retrouve alors naturellement sur le dessus de cette pile.

Il retourne les cinq cartes restantes en une pile de cartes faces visibles à côté de la pile précédemment constituée. La deuxième carte à motif rouge se retrouve alors sous ce paquet.

L'expérience sera concluante si, après plusieurs manœuvres consistant à former cinq groupes de deux cartes, les deux cartes à motif rouge sont rassemblées dans une même paire.

Pour cela, le magicien va, quatre fois par exemple pour commencer, prendre la carte supérieure de l'un des deux paquets pour la passer sous ce même paquet. Le spectateur va choisir le paquet par lequel il souhaite que le magicien débute l'expérience et, pour corser le tout, lorsque le spectateur se manifestera, le magicien posera alors immédiatement le paquet qu'il tient en main et poursuivra l'expérience avec l'autre. Le choix est totalement libre. Ainsi, le spectateur peut choisir le paquet qu'il souhaite pour commencer et forcer le magicien à changer de paquet après chaque carte transférée s'il le désire.

A l'issue de ces quatre transferts, le magicien prend la carte supérieure de chaque paquet et les dépose en l'état face à lui. Si la carte face visible est une carte à motif rouge, il dépose ces deux cartes devant le spectateur.



Il renouvelle cette même procédure en transférant cette fois-ci trois cartes, puis en transférant cinq cartes puis, enfin, sept cartes.

A la fin de l'expérience, cinq paires de cartes constituées d'une carte face cachée et d'une carte face visible sont présentes sur la table, la paire dans laquelle figure une carte rouge face visible étant placée devant le spectateur.

Pour ménager le suspens quant à la possible réussite de l'expérience, le magicien révèle paire après paire en commençant par celles situées face à lui les cartes faces cachées en prenant soin, après chaque révélation, de faire constater au spectateur que les symboles ne correspondent pas et qu'ils ne sont pas rouges. Après chaque révélation, il retourne les paires faces cachées comme une seule carte. Enfin, il dévoile la carte face cachée de la paire figurant face au spectateur. Il s'agit bien des deux cartes rouges.

Mais ce n'est pas tout ! Après quelques précieuses secondes permettant au spectateur de savourer la réussite de l'expérience, le magicien retourne successivement les quatre cartes demeurant faces cachées et, fait complètement incompréhensible, les symboles figurant sur les quatre paires de cartes noires sont identiques deux à deux.

COMMENT FONCTIONNE LE TEST ?

Vous disposez de dix cartes sur lesquelles figurent des symboles tirés du test de RORSCHACH, quatre cartes noires à dos uni, deux cartes rouges à dos uni et quatre cartes doubles-faces.

Pour la préparation de ces dix cartes, commencez par constituer une séquence avec les quatre cartes noires à dos uni faces visibles (peu importe leur ordre). Ajoutez à cette séquence les deux cartes rouges faces visibles. Enfin, constituez la même séquence avec les cartes doubles-faces qu'avec les quatre premières cartes placées et retournez ces quatre cartes comme une seule sur l'ensemble. Votre montage doit ressembler à celui présenté sur la **PHOTO 1**. Pour mieux associer les étapes suivantes aux photos de démonstration, je vous conseille, dans un premier temps, de monter votre jeu de la même manière que le mien.

En tenant le paquet face en l'air, faites défiler une à une les cartes devant le spectateur pour lui montrer que tous les symboles sont différents à l'exception des deux cartes rouges qui sont identiques et qui sont placées en cinquième et en sixième position. Insistez bien sur ce point pour qu'il puisse bien suivre ce qui va se passer ensuite.

Retournez ensuite le paquet face en bas et, une à une, distribuez les cinq premières cartes en une pile face en bas et en montrant à chaque fois le symbole figurant sur la carte au spectateur. Attirez son attention sur le fait que la dernière carte distribuée est une carte rouge et que celle-ci figure maintenant sur le dessus de la pile qui vient d'être constituée.

Retournez le reste des cartes tenues en main faces visibles, éventaillez les cartes pour montrer au spectateur la carte rouge figurant sous le paquet et posez le paquet face visible à côté du premier. Vous avez donc deux paquets de cinq cartes devant vous, comme sur la **PHOTO 2**, un paquet face cachée (sur le dessus duquel figure une carte rouge) et un paquet face visible (sous lequel figure la deuxième carte rouge).

Ce qui va suivre peut paraître compliqué à expliquer mais, en fait, c'est très simple et, surtout, complètement automatique. A quatre reprises, vous allez passer des cartes supérieures d'un paquet sous ce même paquet et il est très important que ce nombre de cartes soit **4** pour la première phase, **3** pour la deuxième, **5** pour la troisième et **UN NOMBRE IMPAIR** pour la dernière. Pour le reste, le spectateur va avoir le choix du paquet par lequel vous allez commencer et va pouvoir vous forcer à changer de paquet selon son désir... mais cela n'aura absolument aucune incidence sur la réussite de l'expérience.

Pour la première phase, imaginons que le spectateur désigne le paquet face visible pour commencer l'expérience. Prenez ces cartes en main, expliquez-lui que vous allez passer une à une quatre cartes du dessus sous le paquet et qu'il peut vous interrompre quand il le souhaite (avant, bien sûr, que vous ayez transféré les quatre cartes) pour que vous continuiez avec l'autre paquet. Ainsi, il pensera avoir le choix d'influer sur le résultat. Transférez la carte supérieure sous le paquet, lentement, pour lui laisser le temps d'intervenir, puis une deuxième. Imaginons que le spectateur vous interrompe à ce moment. Posez ce paquet en l'état, prenez le paquet face cachée, puis transférez une première carte supérieure sous le jeu, puis une deuxième pour, au final, avoir transféré quatre cartes en tout. Le spectateur peut vous interrompre plusieurs fois par phase, cela n'affectera en rien le résultat. Dans notre exemple, vous êtes maintenant dans la position illustrée par la **PHOTO 3**. La carte supérieure du paquet face visible n'étant pas une carte rouge, prenez la carte supérieure du paquet face visible et placez-la devant vous puis celle du paquet face cachée et placez-la sur la première de façon à constituer la première paire. Maintenant que vous avez compris le principe, ça va aller plus vite.

Pour la deuxième phase, imaginons que le spectateur choisisse le paquet face cachée comme paquet de départ. Commencez à transférer une carte du dessus de ce paquet vers le dessous, puis une deuxième. S'il vous interrompt à ce moment, changez de paquet et transférez la carte supérieure de ce paquet sous celui-ci. Pour rappel, pour cette phase, il ne faut transférer que 3 cartes. Dans notre exemple, vous êtes maintenant dans la position illustrée par la **PHOTO 4**.

La carte supérieure du paquet face visible étant une carte rouge, prenez la carte supérieure du paquet face visible et placez-la devant le spectateur puis celle du paquet face cachée et placez-la sur la première de façon à constituer la deuxième paire comme illustré par la PHOTO 5.

Renouvelez l'opération en transférant cette fois cinq cartes au total. Imaginons que le spectateur choisisse le paquet face visible comme paquet de départ et qu'il ne vous interrompe pas. Transférez donc une à une cinq fois la carte supérieure de ce paquet sous les autres. Dans notre exemple, vous êtes maintenant dans la position illustrée par la PHOTO 6. La carte supérieure du paquet face visible n'étant pas une carte rouge, prenez la carte supérieure du paquet face visible et placez-la devant vous puis celle du paquet face cachée et placez-la sur la première de façon à constituer la troisième paire comme illustré par la PHOTO 7.

Recommencez une dernière fois en transférant un nombre impair de cartes, imaginons 7 cartes dans notre exemple, le paquet face caché ayant été choisi comme paquet de départ et le spectateur ayant décidé de ne pas vous interrompre. La position des cartes, dans ce cas, reste inchangée. La carte supérieure du paquet face visible n'étant pas une carte rouge, prenez la carte supérieure du paquet face visible et placez-la devant vous puis celle du paquet face cachée et placez-la sur la première de façon à constituer la quatrième paire comme illustré par la PHOTO 8.

Ramassez enfin les deux cartes restantes et placez-les comme les autres, comme sur la PHOTO 9. A la fin de la procédure, quel qu'en ait été le déroulement, quatre paires de cartes sont placées devant vous et une, la plus importante à ses yeux, devant le spectateur.

La tentation serait grande de vouloir dévoiler tout de suite si l'expérience a fonctionné et si le spectateur a devant lui les deux cartes rouges et il est de bon ton de ménager un peu le suspens. Actuellement, on peut considérer que le spectateur a une chance sur cinq d'avoir réussi le test.

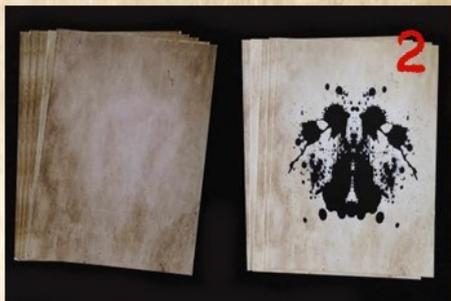
Une à une, vous allez dévoiler vos paires de cartes de façon à ne pas dévoiler l'usage d cartes doubles-faces.

Pour cela et pour chaque paire placée devant vous, il va vous falloir dévoiler la carte face cachée (PHOTO 10) en laissant au spectateur le temps d'imprimer que les symboles figurant sur les cartes sont différents, la glisser face visible sous l'autre carte face visible (PHOTO 11) et, enfin, retourner les deux cartes comme une seule sans flasher le symbole figurant sur la double-face (PHOTO 12). Répétez l'opération pour les trois autres paquets placés devant vous. Vous êtes alors dans la position illustrée par la PHOTO 13 et il ne reste plus qu'une paire à dévoiler.

Dévoilez enfin simplement la carte placée face cachée devant le spectateur (PHOTO 14) et laissez-le savourer la réussite de l'expérience... avant de retourner une à une chacune des cartes faces cachées placées devant vous (PHOTO 15) en attirant l'attention du spectateur sur le fait que chaque paire est constituée de deux cartes identiques.

Vous trouverez ci-après une de mise en scène qui permettra à RORSCHACH de déployer tout son potentiel, chaque action ou manipulation étant justifiée en lien avec le scénario. Que cela ne vous empêche pas pour autant de créer vos propres histoires !





10



CONFRONTATION PSYCHOLOGIQUE

L'enquête piétinait depuis maintenant deux bonnes années. Deux années que le commissaire Lamblin bossait sur le dossier rebaptisé *La boucherie de Saint-Ouen* par tous ceux qui avaient eu vent de l'affaire. Quatre corps dénudés et atrocement mutilés retrouvés dans la même ruelle entre le 2 novembre 1951 et le 18 février 1953. Quatre corps sur lesquels Le Boucher avait pris soin, comme pour répertorier ses victimes, d'inscrire la date du meurtre avec leur propre sang. Quatre corps qui hantaient ses journées et ses nuits. Il n'en dormait presque plus et, dès qu'il parvenait à fermer les yeux quelques secondes, la vision atroce de ces corps meurtris le sortait brutalement de son sommeil, un peu comme si cette chair humaine cherchait à lui prouver que, finalement, la vie n'avait aucune espèce d'importance.

Les autres affaires auxquelles il était affecté passaient au second plan et, chaque jour, c'est un peu comme s'il passait en pilotage automatique. Il fumait cigarette sur cigarette, trouvait parfois un peu de réconfort dans l'alcool et arpentait tel un zombie les couloirs du 36 quai des orfèvres en quête d'une libération nécessaire à sa survie.

Ne supportant plus son état et son obsession, sa femme avait quitté la maison un beau matin de juillet 1954, le séparant dans le même temps de sa fille de 9 ans qui était sa seule raison de ne pas sombrer définitivement dans la folie. Il avait dû déménager pour un studio miteux qu'il n'avait, bien évidemment, pas le goût d'entretenir et ce minuscule vingt mètres carrés était aussi habité par Le Boucher tant les copies d'éléments du dossier étaient placardées sur tous les espaces disponibles.

En ce matin pluvieux de mars 1955, Lamblin arborait sa plus belle tronche de déterré lorsqu'un appel téléphonique lui fit presque lâcher sa tasse de café tant il le sortit de ses sombres pensées. Après un peu plus de deux ans de tranquillité, on venait de découvrir un nouveau corps sans vie au beau milieu de la ruelle de la mort. Le Boucher rôdait donc toujours...

... Toujours, mais peut-être plus pour longtemps car, cette fois-ci, lors de son arrivée sur les lieux du meurtre, la patrouille de police avait trouvé, dans un recoin sombre de la ruelle, un homme aux vêtements complètement déchirés et presque entièrement couvert de sang. Il était prostré en position fœtale et tremblait de tous les membres.

L'équipe avait déjà déféré le suspect au 36 lorsque Lamblin arriva à son tour sur les lieux. Il se couvrit la bouche et le nez d'un vieux mouchoir pour examiner le corps de la jeune femme pour éviter de laisser transparaître une forte envie de vomir. L'enfer venait de se rappeler à lui de la façon la plus brutale qui soit. Le mode opératoire semblait en tous points identique à celui des précédentes victimes. Corps meurtri de multiples entailles dont certaines très profondes, visage tuméfié et, sur l'abdomen, inscrit en lettres de sang, la date du jour : 04/03/55. Rien de bien surprenant. La boucherie tristement habituelle. Une question le taraudait toutefois : Pourquoi diable Le Boucher était, cette-fois, resté sur les lieux ? Une seconde question lui vint ensuite dans la foulée de la première : Cet homme visiblement terrorisé était-il Le Boucher ?

Le trajet du retour au 36 lui parut une éternité. Il n'avait qu'une envie, ou plutôt un besoin irréprensible : En découdre définitivement avec cet homme. Et il savait déjà comment il allait s'y prendre.

De retour dans son bureau, l'homme l'y attendait déjà. Il avait été habillé des premiers vêtements corrects trouvés à la hâte, était menotté et attaché à sa chaise et tremblait toujours comme une feuille. L'atrocité du ou des crimes qu'il avait peut-être commis contrastait avec son état psychologique du moment. Il Paraissait si fragile, était complètement mutique et semblait n'avait aucune réaction.

Lamblin s'installa face à lui, fouilla dans le tiroir de son bureau et en sortit une vieille enveloppe qu'il avait utilisé tant de fois par le passé et dont il avait réservé l'ultime utilisation à l'arrestation du Boucher. Il en sortit dix cartons sur lesquels figuraient des tâches d'encre ne représentant rien de particulier mais qui dégageaient tout de même quelque-chose d'inquietant : un test de RORSCHACH.

Il montra les dix tâches d'encre au Boucher. Elles étaient toutes différentes sauf la cinquième et la sixième qui représentaient le même motif et étaient de couleur rouge et Lamblin lui expliqua que l'association des deux symboles rouges à la fin du test signifierait sans aucun doute possible sa culpabilité, tout au moins pour le meurtre du jour.

Il déposa ces dix cartons en deux piles, une face cachée et une face visible, chacune d'elle comptant un symbole rouge, une partie de son hypothétique culpabilité. Pour le suspect, qui semblait maintenant encore plus terrorisé, l'avenir allait dépendre des paires de cartons associés lors du test à venir... et il n'avait pas tort. Lamblin était-il donc devenu complètement fou ?

Lamblin pensa à la date du jour et choisit donc d'inverser quatre cartons d'une pile désignée auparavant par Le Boucher. Pour montrer son ascendant, il lui proposa même de lui demander, s'il en ressentait l'envie, de changer de paquet au cours de chaque phase du test.

Le regard déterminé de Lamblin signifiait qu'il était prêt à débiter le test et, après un moment d'hésitation, le cobaye désigna timidement l'un des deux paquets. Lamblin, semblant jouir de ce moment tant attendu, commença à inverser un, puis deux, puis trois, puis enfin quatre cartons en fonction des consignes données. Il sortit le carton supérieur de chaque paquet et les écarta en une paire.

Il se concentra ensuite sur le mois en cours, mars, et renouvela l'expérience en inversant trois cartons, toujours en suivant les consignes. Il écarta à nouveau la nouvelle paire formée.

Pensant maintenant à l'année 55, il renouvela pour finir deux fois l'expérience avec le chiffre 5.

Cinq paires constituée d'un carton face visible et d'un autre face cachée étaient maintenant disposées sur le bureau et le cobaye semblait fixer la face du carton à tâche rouge visible avec un regard intense et empli de terreur. Son destin était désormais scellé. Pourvu que les cartons rouges ne correspondent pas.

Lamblin révéla un à un chaque carton face cachée en prenant un plaisir non dissimulé à montrer au cobaye que les symboles ne correspondaient pas. Les chances de s'en sortir s'amenuisaient de seconde en seconde. Enfin, il révéla le carton couvrant la carte à symbole rouge. Le cobaye eut un mouvement de recul. Il avait influé sur le destin mais, malheureusement, pas en sa faveur car les deux symboles rouges étaient réunis devant ses yeux. Lamblin n'avait pas la certitude qu'il s'agissait du Boucher mais il avait au moins mis hors d'état de nuire le coupable de la victime retrouvée aujourd'hui.

Après quelques secondes d'un plaisir dont il ignorait être encore capable, Lamblin fut soudainement frappé d'une violente intuition. Et si cet homme était tout de même Le Boucher. Et si cette sensation de plaisir intense méritait d'être poussée à son paroxysme. Il commença à retourner délicatement un à un les cartons faces cachées des paires écartées. Ils correspondaient désormais tous deux à deux.

Il n'y avait plus aucun doute. Le Boucher venait bel et bien d'être démasqué.



