V.D Créations

INTUITIO

(la suite de RORSCHACH)

Bienvenue dans INTUITIO, la suite de RORSCHACH. Et oui, l'enquête n'est pas terminée et Lamblin n'en a pas encore fini avec le Boucher. J'ai créé INTUITIO pour plusieurs raisons :

Tout d'abord car RORSCHACH est clairement mon best-seller et les personnes qui l'utilisent aiment tellement son climax et son ambiance que je n'imaginais pas les laisser sur leur faim.

D'autre part, quand on me demande de performer quelque-chose de percutant lors d'un salon, c'est toujours RORSCHACH que je propose en priorité. Je suis atteint du même syndrôme que vous et, moi aussi, j'avais envie de rester encore un peu dans cette belle ambiance bien glauque (ou alors de décliner RORSCHACH dans d'autres versions comme THE CHOCOLATE FACTORY, une version pour le jeune public).

Enfin, cela faisait un petit moment que, dans mon éternelle recherche d'innovation, j'avais envie de proposer une suite à une routine, un peu comme si vous regardiez la saison 2 de votre série préférée. A ma connaissance, ça n'a jamais été fait... Et RORSCHACH était la routine idéale pour développer l'idée d'une suite.

RORSCHACH laissait le participant assimiler le fait d'être un tueur en série coupable de cinq horribles meurtres et INTUITIO va se focaliser, sous la forme d'une sorte de routine de match ESP à double variable, sur la suite de la confrontation entre Lamblin et le Boucher, à savoir la recherche du modus operandi utilisé.

INTUITIO est fourni avec un fichier audio que vous pouvez télécharger sur le site vdcreations.fr (via l'espace téléchargement) et vous y trouverez aussi un fichier audio enchaînant RORSCHACH et INTUITIO.

Vous devez avoir entre les mains une petite pochette contenant vingt cartes. dix vous seront destinées (vous continuerez à jouer le rôle de Lamblin) et dix seront confiées au participant qui incarnera le Boucher.

Il s'agit en réalité de deux séries de dix cartes représentant deux à deux la même information.

L'arme du crime :

Le lieu du crime :

Le sédatif utilisé :

L'heure du crime :

Le mobile du crime :

Le petit miracle qui va suivre va être rendu possible en partie grâce à l'utilisation d'ambigrammes (pour le mobile du crime) et je remercie chaleureusement Olivier Dequin de m'avoir,donné cette idée, ce qui m'a permis de pouvoir concrétiser ma vision d'INTUITIO.

Voici l'arrangement des dix cartes destinées au spectateur :

Et voici l'arrangement des dix cartes destinées au magicien :

Les paires de cartes *heure du crime*, *sédatif utilisé*, *lieu du crime* et *arme du crime* peuvent être interverties mais il est essentiel que le deck du magicien contienne les deux cartes *mobile du crime* sous leur forme rédigée. C'est l'ambigramme dont je vous ai parlé précédemment.

Un ambigramme est un dessin (ou un texte) lisible selon différents points de vue grâce à un jeu de symétrie. Les cartes *amour* et *haine* peuvent représenter soit l'un soit l'autre selon l'orientation de la carte.

Autre particularité des cartes qui va permettre de réaliser la routine : le marquage. Comme nous l'avons vu précédemment, les cartes vont par paire et chaque dos est marqué afin de permettre au magicien de pouvoir savoir si la carte jouée par le participant est la première ou la deuxième de la paire. Le marquage est situé au niveau de l'œil représenté sur le torse du personnage au dos des cartes. L'œil correspondant aux cartes 1 est plein alors que celui correspondant aux cartes 2 comporte deux petits points blancs.

Pour l'arme du crime, la carte 1 représente les ciseaux et la carte 2 le couteau (ordre alphabétique). Pour le lieu du crime, chez lui est la carte 1 et dans la ruelle est la carte 2. Pour le sédatif utilisé, la carte 1 représente les comprimés et la carte 2 l'injection. Pour l'heure du crime, les deux cartes sont dans l'ordre chronologique et pour le mobile du crime, amour est la carte 1 et haine est la carte 2. Il n'y a quasiment rien à retenir…

… et c'est grâce au principe du temps d'avance que vous allez maintenant pouvoir prouver votre intuition.

Si vous performez INTUITIO de façon indépendante, lancez la bande son, distribuez les 10 cartes à votre spectateur et prenez les vôtres en main. Vous être prêt. Le seul point de vigilance sera d'être parfaitement synchronisé avec l'audio. Si vous venez de performer RORSCHACH en ayant lancé l'audio enchaînant les deux routines, débarrassez le tapis des cartes de RORSCHACH et c'est parti pour INTUITIO.

Entrons sans plus attendre dans le vif du sujet.

Déroulé de la routine :

1/ Vous avez vos 10 cartes en main et le participant également. Les deux premières cartes de votre paquet faces visibles sont amour et haine, celles du paquet du participant sont les ciseaux et le couteau. Prenez ces cartes en main (posez le reste sur la table) et invitez le spectateur à faire comme vous. Attention, il est très important que le participant ne voie pas vos cartes.

2/ Lorsque l'audio indique que Lamblin laisse s'exprimer son intuition au sujet de l'arme du crime, posez face cachée sur la table la carte amour et invitez le participant à déposer, comme vous, l'une des deux cartes qu'il a en main (le couteau ou les ciseaux) face cachée en vis-à-vis de la carte que vous venez de déposer. Mettez la carte non jouée à l'écart et invitez le spectateur à en faire autant. Vous venez de créer un temps d'avance qui va vous servir pendant toute la routine car vous savez désormais quelle carte, du couteau ou des ciseaux, il vient de jouer.

3/ Les deux cartes suivantes de votre main sont donc maintenant le couteau et les ciseaux alors que celles du participant sont maintenant chez lui et dans la ruelle. Prenez tous deux ces deux cartes en main et, lorsque l'audio indique que Lamblin laisse s'exprimer son intuition quant au lieu du crime et après avoir pris connaissance de la carte jouée précédemment par le spectateur grâce au marquage, jouez cette carte et invitez le à déposer en vis-à-vis l'une de ses deux cartes correspondant au lieu du crime. Vous venez de répondre à la question précédente et vous savez maintenant quel lieu il a joué. Ecartez les cartes non jouées.

4/ Prenez, vous et le spectateur, les deux cartes suivantes en main (les lieux du crime pour vous et les sédatifs pour lui). Après avoir pris connaissance de la carte lieu jouée, jouez la vôtre et invitez le participant à jouer l'une de ses deux cartes sédatif en vis-à-vis de la vôtre. Je pense que vous avez maintenant compris le principe. Ecartez les cartes non jouées.

5/ Prenez, vous et le spectateur, les deux cartes suivantes en main (les sédatifs pour vous et les heures du crime pour lui). Après avoir pris connaissance de la carte sédatif jouée, jouez la vôtre et invitez le participant à jouer l'une de ses deux cartes heure du crime en vis-à-vis de la vôtre. Ecartez les cartes non jouées.

6/ Prenez, vous et le spectateur, les deux dernières cartes en main (les heures du crime pour vous et les mobiles pour lui). Après avoir pris connaissance de la carte heure du crime jouée, jouez la vôtre et invitez le participant à jouer l'une de ses deux cartes mobile en vis-à-vis de la vôtre. Ecartez les cartes non jouées. Voila. Nous en avons terminé avec cette phase.

7/ Dans la mesure où il y a un décalage entre les cartes en vis-à-vis, il va falloir ramasser les cartes jouées par le spectateur et celles du magicien de façon différente. Rassemblez tout d'abord les cartes jouées par le participant en une seule pile en veillant à ce que la première carte jouée soit sur le dessus de la pile et que la dernière jouée soit dessous. Vous pouvez, par exemple, vous servir de la dernière carte jouée comme d'une pelle pour ramasser les autres cartes dans l'ordre en les plaçant une à une par-dessus, ou alors tout simplement ramasser les cartes une à une dans l'ordre où elles ont été jouées. Au vu de la méthode qu'il va falloir utiliser pour ramasser les cartes du magicien, la première méthode me semble à privilégier car elle attirera moins l'attention du spectateur.

8/ Pour ramasser les cartes jouées par le magicien, prenez en main la première carte jouée et utilisez la comme une pelle pour ramasser les autres cartes en commençant par la dernière. Ainsi, la première carte jouée se retrouve donc sous le paquet et il n'y a plus de décalage.

9/ Enfin, tout en restant synchronisé avec la bande son, révélez les quatre premières paires deux à deux. Des blancs ont été laissés dans le fichier audio pour que vous puissiez énoncer le nom des cartes choisies.

10/ Pour les deux dernières cartes, révélez tout d'abord la carte jouée par le spectateur puis révélez la vôtre, en la retournant vers l'avant ou sur le côté afin que l'ambigramme soit dans le bon sens de lecture pour correspondre à la carte du spectateur, soit l'amour, soit la haine. Vous pouvez également prendre les deux cartes en main et, avant de redéposer les deux sur la table, retourner secrètement vôtre carte pour que l'ambigramme soit dans le bon sens.

Voilà, c'est tout. Rien de bien compliqué mais, si vous rencontres des difficultés, n'hésitez pas à me contacter.

J'espère que vous passerez du bon temps grâce à INTUITIO et que vous émerveillerez vôtre public.

A bientôt pour d'autres aventures.

Amitiés.

Vincent.