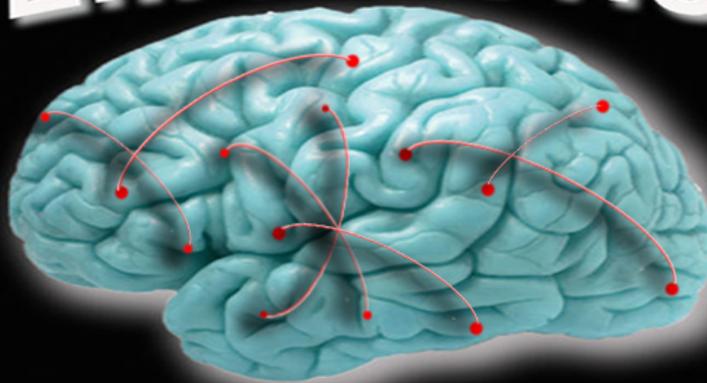


www.mentalistemagicien.be

SPECTACLE
DE
MENTALISME



EMOTIONS



MENTALES



Le spectacle
dont
vous
êtes le héros!

Introduction

Les spectacles de mentalisme sont encore relativement peu répandus en Belgique. Beaucoup les confondent encore souvent avec des spectacles de magie ou d'hypnose ; et pourtant il y a un monde entre ces disciplines !

Alors que le magicien classique s'adresse avant tout à votre vue pour troubler vos sens, ou que l'hypnotiseur tente de vous mettre « dans un état second » afin de vous faire accomplir telle ou telle chose; le Mentaliste lui s'adresse directement à votre esprit, il vous demande au contraire de tenter de développer l'attention de celui-ci, d'activer des zones cérébrales généralement laissées en friche. En s'appuyant sur des techniques comme le langage corporel, la suggestion ou la programmation neurolinguistique, il réalisera des expériences fascinantes et troublantes de prédictions, d'influence mentale, de télépathie, de suggestion, de télékinésie,...

Depuis la nuit des temps, les mystères de l'esprit ont toujours fasciné et intrigué l'homme. Il vous a certainement déjà été donné de voir, lors d'émissions de télévision ; des expériences de lecture de pensées dans lesquelles le mentaliste découvre un mot ou une pensée qui n'existe que dans l'esprit du spectateur; fait une prédiction au cours de laquelle un choix qui vient d'être posé, se révèle avoir été prédit bien avant; révèle le nom d'une personne que seul le spectateur choisi au hasard dans le public, connaît et à laquelle il vient de penser à l'instant,...

Toutes ces expériences semblent tellement incroyables qu'on s'imagine souvent que la personne est un complice, ou qu'il y a un trucage vidéo.

Et si désormais, vous pouviez assister en direct à toutes ces expériences ; mieux encore si vous étiez vous-même le sujet de ces expériences?

Bien plus qu'à un simple spectacle, c'est à un voyage aux confins de l'esprit et de ses méandres, que je vous convie !

Vos pensées peuvent-elles vraiment rester secrètes? Peut-on ressentir à distance les sensations d'un autre, deviner précisément les pensées d'une personne, ou encore les prédire avant même qu'elles ne naissent en vous? Etes-vous vraiment libre de vos choix? Que connaissons-nous vraiment des pouvoirs de l'esprit ?

L'homme n'utilise dit-on, que 10% de ses capacités cérébrales. Et si ensemble, nous essayions de voir ce que cela donnerait en utilisant un ou deux pourcent supplémentaires?...

Ce spectacle vous fera vous poser la question fondamentale de l'influence, du libre arbitre et de la liberté de penser; tout cela naturellement dans une ambiance divertissante, bienveillante et non dénuée d'humour!

Fiche Technique

Ce spectacle a été conçu afin d'impliquer un maximum de spectateurs dans le show en lui-même. A chaque expérience, une ou plusieurs personnes du public seront invitées à monter sur scène ; le public participera donc activement aux diverses expériences proposées, et ne se contentera pas d'être « simple spectateur ».

Il a par ailleurs été également conçu pour être particulièrement modulable et adaptable à tous les lieux, une « scène » traditionnelle n'étant absolument pas nécessaire (le public étant régulièrement invité à monter sur scène, cela constituerait même plutôt un handicap, qui risquerait de ralentir le rythme de la représentation) ; un simple « espace scénique », ou une estrade (pouvant accueillir jusqu'à 6 personnes) sont suffisants.

En revanche, il est utile de prévoir une allée centrale (ou des allées latérales) entre les sièges des spectateurs ; afin de pouvoir impliquer également les spectateurs des rangées du fond.

Aucun éclairage spécifique n'est nécessaire.

Un simple éclairage fixe de la scène, et un léger éclairage de type « pénombre légère » sur le public est demandé. Si le spectacle a lieu en journée et en plein air ; aucun éclairage n'est requis.

Pas de régie son.

Si la contenance de la salle le nécessite, il est juste demandé de pouvoir brancher un micro-casque sans fil, ainsi qu'un micro main sans fil ; sur un système d'amplification adéquat.

Le public se situera face à la scène. Pas de public latéralement à la scène, il ne bénéficierait pas dans ce cas d'une vue optimale sur le spectacle et les divers intervenants.

Présentation du spectacle

Le spectacle a une durée de 60 à 80 minutes.

Il se déroulera avec la participation active des spectateurs.

Il sera composé de diverses expériences de mentalisme : Prédications, Transmissions/Lecture de pensées, Influences mentales, Suggestions, Télékinésie, ...
Choisies notamment parmi les expériences ci-dessous :

(Liste à usage des organisateurs.

Merci de ne pas révéler au préalable la liste des expériences aux spectateurs,
afin de conserver un minimum d'effet de suspense et de surprise)

Les descriptions ci-dessous, ne sont que les explications pratiques des diverses expériences tentées ; elles ne reflètent aucunement l'ambiance globale du spectacle, les jeux, l'interaction avec le public, l'ambiance générale qui se dégage du spectacle, etc.

Voyage – Voyage :

- Deux spectateurs choisissent une ville au hasard. Le mentaliste leur demande de se concentrer sur celles-ci, d'essayer d'en ressentir l'ambiance, de se laisser envahir par les bruits qu'ils imaginent, les sensations tactiles qu'ils ressentent ... Sans toutefois ne jamais rien verbaliser, afin de ne surtout laisser transparaître aucune information au mentaliste ; celui-ci révèle cependant le nom de chacune de ces villes.

Picasso Vs Marceau :

- Cinq spectateurs sont invités à monter sur scène, il leur est remis à chacun une enveloppe en papier Kraft au dos de laquelle ils sont invités à faire un dessin sommaire de leur choix, alors que le mentaliste a le dos tourné.
Les 5 enveloppes sont alors rassemblées par l'un des participants qui les mélange avant de les remettre au mentaliste. Les enveloppes sont donc mélangées avant de les remettre aux participants, ainsi qu'avant de les remettre au mentaliste, afin qu'il n'existe aucune possibilité de fausser l'expérience.
Le Mentaliste parvient à réattribuer à chacun le dessin qu'il a effectué, en se basant simplement sur le « Body Language » (Langage Corporel) de chacun des participants.
Cette expérience est l'occasion d'une grande interaction avec le public, car le mentaliste les implique activement dans ses déductions ; en leur révélant les bases du « Body Language ».
Un moment toujours fort apprécié du public !

Ensuite chaque participant ouvre son enveloppe, chacune contenant l'un des cinq symboles ESP utilisés par le professeur Joseph Banks Rhine lors de ses études sur les Perceptions Extra-Sensorielles à l'Université de Duke (Cercle, Croix, Vagues, Carré, Etoile) et se concentre sur ce symbole ; une fois encore le mentaliste détermine le symbole exact de chaque participant.

Destiny's Poker :

- Quatre participants sont invités sur scène et se placent au choix chacun face à une des 4 « cibles » posées sur le sol. Chacun choisira ensuite librement un petit porte-monnaie parmi les 6 présentés. Les porte-monnaies sont ouverts et révèlent chacun un jeton de poker soit Rouge, soit Bleu.

Une personne du public est alors invitée à lire à haute voix, les prédictions qui lui ont été confiées au début de l'expérience.

Celles-ci révèlent :

- o La couleur des deux jetons restant sur la table (ceux non choisis par les participants)
- o La couleur des jetons de chacun des 4 participants

Il est ensuite demandé à chacun de retourner la cible face à laquelle il s'est installé librement au début du tour, et au dos de la cible se trouve la couleur du jeton choisi par lui, prouvant ainsi que tout était prévu, avant même le début de l'expérience !

Libre Arbitre ? Déterminisme ? Influence ? ...

Mental Phone Book :

- 6 Personnes sont impliquées dans le choix d'un numéro de téléphone au sein d'un annuaire de plus de mille pages (afin d'éliminer toute possibilité de « complice » !) : certains choisissent la page : centaines, dizaines, unités ; une autre la colonne, et enfin la position dans cette colonne.
Soit à raison de 1000 pages, 4 colonnes, une 100aine de numéros par colonne ; ils choisissent donc un numéro de téléphone parmi près de 400.000 numéros.
Le mentaliste révèle successivement : le numéro de téléphone, le nom, le prénom, ainsi que l'adresse choisie.
Bien évidemment l'annuaire est examiné au préalable et il s'agit d'un annuaire tout à fait normal !

Book Test :

- Un livre est confié à un membre du public et examiné par celui-ci.
Il lui est alors demandé de choisir un mot au hasard dans le bouquin, sans aucune question celui-ci révèle le mot choisi. Il peut éventuellement aussi révéler le contenu narratif de la page, ainsi que sa structure éditoriale : nombre de paragraphes, etc.

« Vous ne voyez pas votre Nombre... ? » :

- Un spectateur choisi dans son esprit un nombre de deux chiffres, sans le révéler à qui que ce soit.
Le mentaliste présente alors un tableau Velleda, représentant 4 rangées de 4 carrés (soit 16 carrés).
En une 20aine de secondes, il remplit chacun de ces petits carrés avec un nombre différent à chaque fois. Lorsqu'il révèle le tableau au participant, celui-ci dit ne pas y retrouver le nombre qu'il a mentalement choisi...
Et pourtant...
Pour la première fois, le spectateur annonce le nombre qu'il a choisi.

Et à y regarder de plus près, il s'avère que la somme des chiffres de la première rangée est égale au nombre choisi par le spectateur et connu de lui seul, jusqu'à il y a quelques secondes ;
de même que la somme des chiffres de la deuxième, de la troisième et quatrième rangée.
Idem pour la somme des chiffres de la première, deuxième, troisième et quatrième colonne.
Idem également pour la somme des chiffres des deux diagonales.
Même chose pour la somme des quatre nombres des carrés d'angles ;
si le grand carré de 16 est divisé en 4 carrés de 4, la somme des nombres composant chacun de ces carrés de 4 est également égale au nombre choisi, etc... etc...
Bref, le nombre choisi par le spectateur se révèle partout dans le tableau !

La Joconde et le faussaire :

- Un membre du public est invité à réaliser un dessin de son choix ; une fois réalisé celui-ci est mis à l'abri dans une enveloppe opaque.
Il lui est alors demandé de se concentrer sur son dessin ; tandis que petit à petit, le mentaliste perçoit les pensées du spectateur et reproduit une copie fidèle du dessin de celui-ci.

Pi ou expérience de mémoire phénoménale :

- Un livre contenant les 10.000 premières décimales de pi est confié à un spectateur, celui-ci est invité à l'ouvrir à n'importe quelle page et à lire à haute voix, n'importe où dans cette page, une suite de 4 ou 5 chiffres successifs.
Instantanément le mentaliste est alors capable de resituer cette séquence dans Pi et d'énoncer la suite des chiffres composant Pi ; prouvant ainsi qu'il a mémorisé les 10.000 premières décimales de Pi.
Pour terminer le spectateur est invité à annoncer son jour et son mois de naissance, par exemple 29 décembre (29/12) ; si cette séquence « 2912 » se trouve bien dans les 10.000 premières décimales de Pi, le mentaliste est capable de la situer et de nommer la page, la ligne et la position dans cette ligne où se trouve cette séquence...

Les spectateurs deviennent mentalistes :

- Souvent utilisé en fin de séance, ce tour a l'avantage de faire participer l'ensemble du public et à les impliquer directement dans l'ensemble du processus.
Un jeu de carte est introduit, le mentaliste prend les cartes une à une sans les exposer au public ; et à tour de rôle, chacun des membres du public, se laissant guider par son ressenti, devra déterminer si la carte choisie est rouge ou noire ; elle sera alors déposée dans le paquet correspondant. Une fois toutes les cartes épuisées, les paquets sont alors retournés ; et on peut constater que pas une fois, le public ne s'est trompé et qu'il a réussi à déterminer la couleur de chacune des cartes avec un taux de réussite de 100% !

Time Perception :

- Au début du spectacle une horloge est introduite ; le mentaliste retire les piles de celle-ci, et règle les aiguilles sur une heure connue de lui seul.
L'horloge est retournée dos au public.

Le mentaliste remet alors à un membre du public une sorte de Klaxon de vélo, avec pour consigne d'interrompre le spectacle à n'importe quel moment dans l'heure qui suit. A n'importe quel moment, selon « sa propre volonté », le spectateur actionnera le klaxon interrompant le spectacle.

L'heure sera alors contrôlée ; elle s'avérera être la même à la minute près, que celle réglée au début du spectacle sur l'horloge arrêtée.

Le mentaliste avait prévu précisément, le moment où le spectacle serait interrompu.

Prédiction ou influence... ?

Symbol Perception :

- Deux spectateurs sont invités à choisir un symbole parmi une 50aine, sans que le mentaliste n'en ait connaissance. Il parvient à lire dans la pensée de chacun d'eux et décrit précisément le symbole choisi par chacun.

Il dessine ensuite une forme qui sera sa « prédiction », et fait défiler tous les symboles ; le spectateur l'arrête quand il le désire. Il s'avère que le symbole sur lequel le spectateur l'a arrêté correspond exactement au symbole dessiné par le mentaliste au début de l'expérience.

Les 20 questions :

- Un jeu classique qui se joue depuis le 19^{ème} Siècle : une personne choisit mentalement un objet, l'autre à maximum 20 questions pour déterminer l'objet choisi. Les questions doivent être des questions fermées qui impliquent une réponse par « oui », « non » ou « je ne sais pas ». Un jeu très simple dans ses règles...

Mais complexifions le un peu...

La personne n'est pas tenue de choisir un objet, elle peut choisir tout ce qu'elle désire : objet, personnage, ville, pays, animal, ...

Elle ne répondra jamais à la question, elle ne fera jamais que penser à la réponse « oui », « non ».

En dépit de cela le mentaliste révélera l'objet, la personne, ... choisie en moins de 20 questions.

ET BIEN D'AUTRES CHOSES ENCORE... !





Rires



Etonnement



Emotion

Biographie Sommaire

Après avoir travaillé dans divers théâtres de Bruxelles : Comédie Claude Volter, Théâtre des Tréteaux, La Samaritaine, Spectacle d'été dans les ruines de l'abbaye de Villers la Ville pour Del Diffusion, etc. période au cours de laquelle j'ai le plaisir de travailler et de perfectionner mon jeu d'acteur auprès de personnes comme Claude Volter, Jacques Lippe, Dominique Haumont,... je rentre au Conservatoire de Bruxelles pour y ressortir quelques années plus tard muni d'un 1er Prix en Art de la Parole. C'est au cours de ces études au Conservatoire, au détour d'une soirée festive ; que la passion de la magie m'atteindra et ne me lâchera plus.

Tout en enseignant le théâtre dans diverses académies durant une douzaine d'années, je perfectionne et développe cette nouvelle passion, au travers d'abord de spectacles pour enfants mêlant Conte et Magie ; puis de spectacles de Close-up pour mariage, société, apéro-dinatoire, ... Je me produis alors pour diverses sociétés et associations : Décathlon Henin Beaumont-France, Parc Attraktif Reine Fabiola – Citadelle de Namur, Ville de Bruxelles, Le journal l'Echo, Polyone – Belgium,... rentre au Royal Club des Magiciens de Bruxelles, ainsi qu'à l'International Brotherhood of Magicians ; et m'organise deux saisons de spectacle d'été à Paris et à Nice.

Je me partage entre ces deux activités d'enseignant artistique et de magicien classique durant plusieurs années, jusqu'en 2007 ; date à laquelle je découvre le mentalisme et c'est une révélation ! Je remets alors aussitôt ma démission de professeur en académie, pour me consacrer désormais exclusivement à cette passion dévorante, qui m'ouvre les portes d'un univers sans limites, aux techniques et enseignements si variés : Body Language, PNL, Influence, etc.

Contact



Pour toute question ou réservation, merci de bien vouloir me contacter au :

0498/73.04.75

www.mentalistemagicien.be