



Conférence de Dan Harlan, samedi 23 novembre 2013 organisée par Magicus en partenariat avec l'ARH

L'ARH vous propose les notes que vous auriez pu prendre pendant cette conf...
Elles ne contiennent pas tous les détails développés ni de quoi refaire les tours.

Pour cela, il fallait venir à la conférence...

Intro : Dan Harlan a attaqué en expliquant qu'il était très drôle en anglais et que si nous ne rigolions pas, ce serait la faute du traducteur. Ambiance et sourires !

A) Les tours :

1) Les trois cordes :

Le magicien dispose de trois cordes, une petite, une moyenne et une grande qui reprennent ensuite la même taille avant de redevenir de tailles différentes. Et ce, 4 fois de suite en montrant bien qu'il ne cache rien dans la paume de sa main.

2) Le papier de Satan :

Le magicien explique qu'il a passé un pacte avec le diable qui lui a remis un petit papier qui permet de lire les pensées. Il montre un petit papier rouge qui contient des formes noires dessinées. Pour éviter de lire toutes les pensées du spectateur, il lui demande de choisir une carte, de la garder et de se concentrer sur elle ce qui évitera de voir autre chose dans l'esprit de la personne. Il demande ensuite au spectateur d'écrire ses initiales dans un coin du papier. *Lorsque c'est chose faite, le magicien annonce que le spectateur vient de signer un pacte avec le diable.*



Comme il peut lire dans les pensées grâce à son pacte, il annonce « je vais écrire votre carte sur ce papier », ce qu'il fait. Il retourne son papier et on peut lire « votre carte ». Blague à part, il déchire ensuite le petit papier en quatre bouts qui se tiennent encore et les réagence. On peut alors lire la valeur de la carte choisie sur le papier signé.

Il annonce enfin qu'il va reconstitué le papier, ce qu'il fait mais le papier reconstitué n'a pas son apparence d'origine, il indique toujours la carte choisie et présente pourtant bien les initiales du spectateur.

Ce tour est présenté comme comprenant une blague, un puzzle et un effet magique.

3) Le tour le plus triste du monde :

Le magicien présente un petit foulard rouge fripé et troué. Il explique que ce foulard était son premier foulard de magicien mais qu'il n'est plus présentable et que c'est très triste. Il sort alors un flacon et se verse des gouttes dans les yeux pour montrer combien il est triste. Les larmes ruissellent sur son visage. Il est d'autant plus triste (regoutte dans les yeux) que ce soir, son foulard va disparaître. C'est sa dernière prestation. (re-gouttes dans les yeux). Il verse enfin quelques gouttes sur sa main et le foulard disparaît effectivement. Il constate alors que c'est écrit sur le flacon : ce liquide fait disparaître le rouge des yeux, et visiblement, celui des foulards aussi.



4) Le billet voyageur :

Le magicien emprunte un billet de 10 euros à un spectateur et lui demande de venir prendre une pause triomphale sur scène. Il dessine alors sur le billet un petit bonhomme avec une pause triomphale qu'il montre au public. Puis il demande au spectateur de simuler le fait d'avoir un chapeau et il dessine à nouveau le chapeau sur le billet. Il confie alors le stylo au spectateur pour que celui-ci le referme. Quand c'est fait, le billet a disparu des mains du magicien et est devenu un post-it sur lequel est écrit « quoi ? » ce qui donne l'occasion d'un gag puisque le magicien demande au spectateur ce qui est écrit et que le spectateur répond « quoi ? » le magicien repose sa question, etc.

Il fini par comprendre et déplie le post-it à l'intérieur duquel on peut lire « le billet est à l'intérieur du stylo. Le spectateur cherche à décapuchonner le stylo mais c'est le stylo qui s'ouvre entièrement et le billet est vraiment à l'intérieur, comme l'atteste le dessin du personnage avec son chapeau. Le spectateur est prié de regagner sa place avec son billet.

Plus tard, le magicien réemprunte le billet pour expliquer son tour en disant que c'est le stylo qui aspire le billet mais qu'il peut tout aussi bien aspirer l'encre et, lorsqu'il rend le billet au spectateur, celui-ci est à nouveau vierge (le billet, pas le spectateur).



5) Mentalisme :

Le magicien confie des cartes sur lesquelles se trouvent des dessins à un spectateur et lui demande de ne montrer la carte qu'il a choisi à personne : ni au magicien, ni à son assistante munie d'un carnet qui est au fond de la scène, ni même à ses voisins. Le magicien ne pose aucune question et fait écran avec son corps pour empêcher son assistante de voir le spectateur ou le dos de la carte choisie. Cependant, l'assistante va dessiner sur le carnet le dessin choisi par le spectateur et le montrer à tous avant confirmation du spectateur.

Je mets ici les tours qui ont été vu dans une deuxième partie.

6) Trois en un : Vortex, collector et cannibale :

Le magicien fait venir un spectateur sur scène et lui demande de mélanger le jeu. Pendant que le spectateur mélange le magicien produit les 4 dames dans un éventail.

Il demande au spectateur les dames qu'il préfère : les noires ou les rouges. Puis il prend les dames noires et, d'un simple mouvement tournant, il les imbrique à vue dans une espèce de tornade. Un très joli effet !



Il demande ensuite au spectateur de choisir une carte.

Il sort un sharpi noir pour faire signer la carte et demande au spectateur sa couleur préférée et, quelle que soit la réponse, indique que la sienne étant le orange, il va faire le tour avec un sharpi orange. Le capuchon du stylo change instantanément de couleur.

Il enchaîne en disant que cela aurait pu être n'importe quelle couleur au hasard. Il aurait pu demandé la couleur préféré d'une personne dans le public, par exemple, "que les personnes dont la couleur préféré est le bleu lève la main". Il demande alors à une des personnes dont le doigt est levé de dire sa couleur préféré : "le bleu, parfait" et il demande au spectateur sur scène d'ouvrir le stylo, sous le capuchon orange, se trouve un haut de sharpi bleu. Le magicien insiste "le spectateur aurait pu aussi être choisi au hasard" et il demande au spectateur sur scène de choisir un spectateur au hasard. Il montre alors un objet rouge et demande au spectateur de quelle couleur est cet objet : "rouge, parfait, le stylo aurait pu être rouge". Il demande alors au spectateur sur scène de signer sa carte et l'encre du sharpi à la tête bleue est rouge...

La carte est finalement signée et le magicien fait choisir 4 autres cartes à 4 autres spectateurs (une chacun) et les fait signer aussi.

Il va ensuite faire disparaître les cartes choisies dans le paquet à l'aide d'un mélange hindou en laissant les spectateurs dire stop quand ils le veulent. Il va ensuite faire disparaître les dames face en l'air dans le paquet une à une et à vue.

Finalement, les cinq cartes choisies se retrouveront entre et juste avant et après les 4 dames au milieu du jeu.



7) Les perles de métal :

Le magicien enlève son collier composé d'une double ficelle sur lesquelles sont enfilées trois perles de métal. Il referme le fermoir et fait venir un spectateur. Il accroche le collier sur le pouce du spectateur et lui demande de fermer le poing. Ainsi, explique-t-il, les perles ne peuvent pas sortir par le haut. Vous pouvez vérifier qu'elles sont en métal solide et que les ficelles sont solides aussi et pourtant les perles vont quitter le collier. Pour cela, je vais aligner les atomes essentiellement

composés de vide et les perles vont sortir sans que les atomes ne se touchent. Il demande au spectateur qui n'a pas lâché le collier une seconde, de mettre sa deuxième main paume ouverte dessous et, le plus naturellement et le plus visuellement possible, le magicien libère les trois perles de métal et laisse le tout à examiner ! Waouh !

Dan Harlan nous a ensuite indiqué qu'il n'y avait pas d'explication à ses tours et que lui-même ne les comprenait pas. Puis il nous a demandé 5 minutes pour nous exposer ce qu'il voulait qu'on entende avant de nous donner les explications que nous voulions entendre. Bonne introduction à une partie théorique.

B) Théorie :

« Je ne suis pas un magicien, mais un acteur qui joue le magicien. Je mets un costume comme un acteur, je travaille mes déplacements comme un acteur, je travaille mes regards, mes textes, mes répliques et mes scénarios pour jouer une pièce de magie dont je suis l'acteur. »

Vous le savez, chaque tour doit avoir un début, un milieu et une fin.

Le début c'est le travail d'acteur. Les objets doivent avoir un sens, les mouvements aussi, il convient de présenter ces objets et les personnages au public. Tout doit avoir un sens, une personnalité. Lorsque ces éléments sont clairs dans votre tête, alors vient le scénario, l'écriture du « pourquoi vous faites ce tour ».

Si vos objets et votre personnage sont présentés, si vos actes sont motivés, justifiés, naturels, alors le public est dans un état de relâchement mental qui fait qu'il ne se pose plus de questions, qu'il ne cherche plus à savoir ce qui va se passer, ni comment cela va se passer et la magie peut vraiment opérer. N'hésitez pas à utiliser des objets comme baguette magique. Dan utilise indifféremment un stylo, un paquet de carte, une petite bouteille de liquide pour les yeux...

Ce qui compte ce n'est pas tant l'effet magique que l'histoire que vous apportez avec qui se déroule dans l'interaction entre les objets et les personnages. Si votre histoire est bien menée, peu importe que les spectateurs connaissent le truc, ou le soupçonne, ils seront au spectacle quand même.

En une phrase : « construisez vos spectacles de magie comme des pièces de théâtre et vous offrirez au public, ce qu'il est venu chercher, un vrai moment de divertissement. »