

Sommaire

Remerciements	11
InTROYduction	13

Préambule

Le style
La « Troy touch »
En mains
Signature subliminale
Un truc de Troy

Les pièces

Un charmant challenge chinois	29
Enclavement à vue 1 – Dans les airs	
Enclavement à vue 2 – Au lancer	
ExTROYdinaire	39
La production	
Les disparitions	
La réapparition	
Variantes	
Variante 1 – Disparitions différentes	
Variante 2 – Tout donner à l'examen final	
Redirection coins across	51
Une étude approfondie de la pièce flipper	59
Les propriétés de la pièce flipper	
Le change flipper	

Flipper à travers la table
Escamotée
Une touche d'audace
Pièces au crochet

Mélange de pièces	75
Une étude approfondie du comptage pointé	81
Substitution au comptage pointé	
Transformation argent – cuivre	
Comptage pointé de pièces voyageuses	
Coinfusion	89
Production simple	
Disparition simple	
Interlude Coinfusion	
Triple transformation	
Three fly simplifié	99

Les cartes

As-berg	107
Cartes au poids	113
Double decker plus	119
Le change zombie	125
Contrôle glissé	129
Application 1 – Sandwich instantané	
Application 2 – Contrôle universel	
Application 3 – Carte au nombre	
Coupe illogique ultime	135
Carte à l'étui	145
Nombre à la carte	
Open prédiction fermée	149
Prédiction ouverte ouverte	
Dépl-as-cement	153
Saut de coupe et demi	
Coupe pendulaire	159
Transfert pendulaire	

Carte ailée	161
Jokers au carré	165
Carte déchirée et restaurée	171
Change au jeté.....	177
Application 1 – Un contrôle facile	
Application 2 – Sandwich direct	
Quel triomphe !.....	181

Curiosités

Masque hanté	187
Métamorphose du masque	
Nectar de cartes	195
Le ditch habile	199
Le ditch de pièce	
Le ditch de carte	
Change de petits papiers	
Le ditch de la carte déchirée et restaurée	
Un tour accrocheur.....	205
Balles en balade	207



Présentation :

« *Je voudrais vous montrer quelque chose d'étrange. On pourrait appeler cela de la magie, mais il s'agit en fait d'un puzzle, un vieux casse-tête chinois.* » Mettez les deux mains dans les poches de votre pantalon et sortez-en le ruban de la main gauche et les pièces de la main droite. Tandis que la main droite se trouve toujours dans la poche, placez l'une des pièces à l'empalmage des doigts. Ne montrez que les trois autres pièces. Tendez-les, ainsi que le ruban, à un spectateur, dissimulant toujours la pièce empalmée.

« *Le puzzle en question utilise ces trois pièces chinoises et ce ruban. S'il vous plaît, enfiler les pièces sur le ruban.* » Reprenez les pièces de la main gauche, laissant pendre les extrémités du ruban. Réunissez-les ensuite en pile à hauteur de poitrine, index et majeur devant (côté public) et pouce à l'arrière. Faites glisser le pouce vers le haut pour déployer la pile en éventail. Présentez les pièces toujours enfilées au public.

« *Le casse-tête consiste à sortir les pièces du ruban, une par une. Je sais que cela semble facile, mais il y a un piège : vous n'avez pas le droit de les faire passer par l'extrémité du ruban.* » Approchez la main droite de l'éventail de pièces. Tandis que vous rassemblez l'éventail pour remettre les pièces en pile et transférez celle-ci en main droite, ajoutez-y, dans le même mouvement la pièce empalmée. À cet effet, les doigts de la main droite entrent en contact avec la pièce inférieure de l'éventail, et le pouce droit glisse la pièce empalmée entre la pièce inférieure et celle du milieu (*fig. 1*). Dans le même temps, continuez à égaliser la pile et transférez celle-ci en main droite, en position *spellbound* : la pile est saisie par la tranche, pouce dessus et autres doigts dessous.

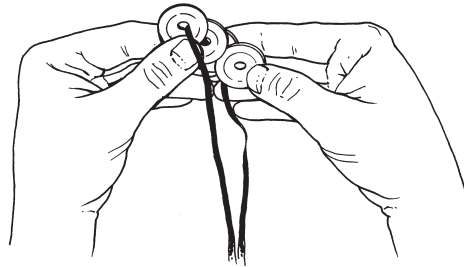


Fig. 1

« *Heureusement, j'ai découvert le secret du casse-tête. J'utilise la magie.* » Pendant que vous discourez ainsi, transférez à nouveau la pile en main gauche, en position *spellbound*. À cet effet, placez le pouce gauche sur la pile, juste sous le pouce droit. Placez ensuite les autres doigts de la main gauche devant le pouce droit. En insérant quelques instants plus tôt la pièce supplémentaire dans la pile déployée, vous avez rendu visible un petit morceau de ruban à cet endroit de la tranche de la pile (*fig. 2*). De l'index gauche, couvrez cette portion de ruban, afin de la dissimuler à la vue. À l'aide de la



main gauche, retirez à présent de la main droite les trois premières pièces de la pile, laissant dissimulée l'une des pièces enfilées. En même temps que la main gauche s'éloigne de la droite, faites-la pivoter de telle sorte qu'elle se retrouve paume en l'air, tenant les pièces parallèlement au sol. Suivez la pile du regard tout au long du transfert d'une main à l'autre.

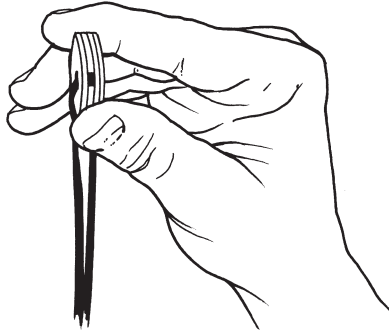


Fig. 2

De la main droite, lissez naturellement le ruban vers le bas, ce qui en dégage secrètement la pièce placée à l'empalmage des doigts (*fig. 3*). Puis, lissez une fois de plus le ruban pour garder un rythme naturel. Saisissez les deux extrémités du ruban de la main droite, dissimulant toujours la pièce supplémentaire, libre. Chacune des actions ci-dessus est accomplie avec naturel et sans ostentation. Chacune est motivée et rien ne devrait attirer l'attention sur elles.

Pour la première pénétration, laissez simplement tomber la pile de pièces sur la paume de la main gauche. Puis, tirez lentement et doucement le ruban vers vous. L'une des pièces restera dans la paume de votre main, alors que les deux autres en glisseront et se balanceront au bout du ruban (*fig. 4*). C'est une pénétration qui semble surnaturelle et doit être effectuée lentement et délicatement. Montrez la pièce que vous tenez en main gauche.

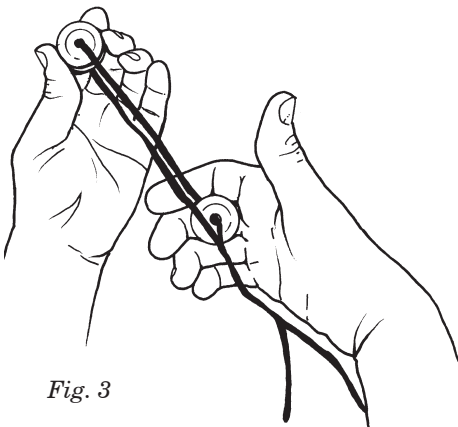


Fig. 3

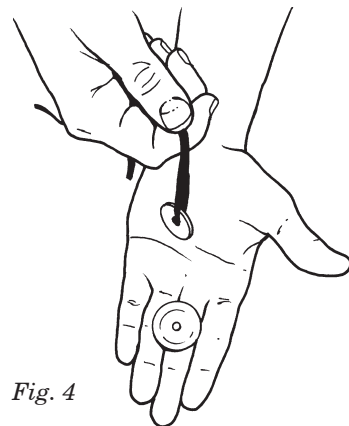


Fig. 4



gauche à plat vers la droite, et la droite vers la gauche. Cette séquence de lavage de mains s'inclut parfaitement à la routine. Elle doit être accomplie élégamment et à un rythme tout à la fois soutenu et mesuré.



Fig. 8

Écartez les mains, les replaçant toutes les deux paumes vers le bas. Levez-les à nouveau, la paume gauche orientée vers le public, conservant les doigts repliés sur la pièce qu'elle dissimule (en position de subtilité Ramsay). Tendez légèrement l'index (fig. 8). La main droite vient se positionner symétriquement à la main gauche. Ouvrez la main droite négligemment, comme pour illustrer les propos suivants : « *Il ne me reste plus rien, mais ce n'est pas grave, puisque je garde ma monnaie tout autour de moi.* »

Portez le regard vers votre manche droite, puis la main gauche. Faites-en sortir la pièce empalmée en main gauche, puis transférez-la en main droite. Faites une fois encore cascader la pièce sur vos doigts (*coin roll*) afin d'introduire action et dynamisme dans cette réapparition. Repassez la pièce en main gauche, la saisissant par la tranche entre le pouce et les autres doigts. Vous pouvez dire : « *J'ai de l'argent sous le coude.* »

Approchez la main droite de l'épaule gauche et empoignez l'ensemble pièce/coquille qui y avait été dissimulé. Au lieu de produire cette pièce (avec coquille) de l'épaule, Troy préfère faire remonter sa main droite et la produire de derrière son oreille gauche.



Fig. 9

De la main droite, transférez à présent l'ensemble pièce/coquille au-dessous et à l'arrière de la pièce normale toujours tenue en main gauche : sans marquer de pause, les deux pièces sont placées en position spellbound en main droite. Elles ne sont pas égalisées, mais restent légèrement décalées (fig. 9).

Relâchez légèrement la pression du pouce gauche sur la coquille afin que la pièce s'en déboîte et tombe à la base des doigts de la main droite. Saisissez ensuite des doigts de la main gauche

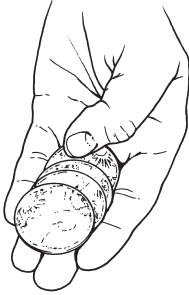


Fig. 3

mettre à la pile de pièces de se déployer en avant. En même temps, vous posez le pouce gauche sur la pièce inférieure et la maintenez ainsi en place (fig. 3). Retournez ensuite aussitôt la main gauche, paume vers le bas afin de laisser tomber les trois autres pièces dans la main droite ouverte. La quatrième reste plaquée secrètement contre les doigts de la main gauche. Transférez-la à l'empalmage des doigts.

À l'aide des doigts de la main droite, placez les trois pièces en un éventail vertical de telle sorte que la pièce supérieure, la plus haute de cet éventail, soit aussi la plus proche de vous (fig. 4). Tendez à présent le bras gauche vers le public, la main orientée vers la poitrine des spectateurs. La pièce placée à l'empalmage des doigts de la main gauche est tenue en position de subtilité Ramsay inversée. Cela signifie que la main gauche se trouve paume en l'air et que les spectateurs peuvent en voir l'intérieur sans pour autant apercevoir la pièce dissimulée. Levez alors l'éventail de trois pièces tenu en main droite vers le biceps gauche (fig. 5).



Fig. 4



Fig. 5

Vous expliquerez alors que vous allez faire voyager les pièces, les faisant traverser votre manche et descendre le long de votre bras. Pour illustrer le propos que vous tenez, procédez aux divers enchaînements comme suit.

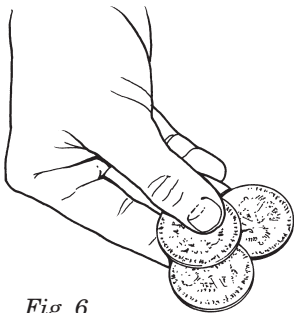


Fig. 6

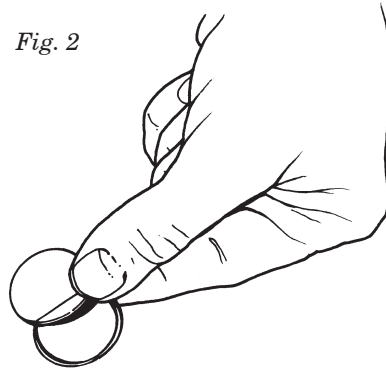
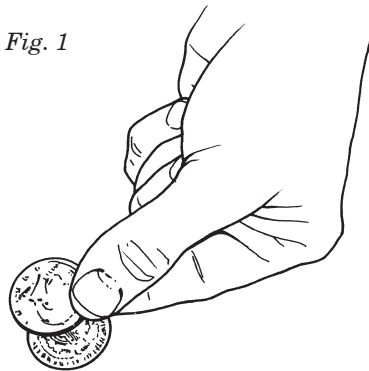
Pour faire disparaître la première pièce dans votre manche, vous n'avez besoin que de rétracter le pouce droit d'environ deux centimètres. En le déplaçant vers le bas et la droite, la pièce supérieure de l'éventail est entraînée hors de vue, dissimulée par les deux autres pièces (fig. 6). Bien sûr, si vous faites ce mouvement sans aucune misdirection, il ne passera pas in-



Une étude approfondie de la pièce flipper

Le terme « *flipper* » (prononcez « flipeur ») est plus communément associé au célèbre dauphin qu'à une pièce truquée – même par les magiciens. Cependant, cet accessoire particulièrement sous-employé permet de produire une grande variété d'effets extrêmement magiques.

Pour les quelques routines qui suivent, vous aurez besoin de vous familiariser avec la conception et le fonctionnement de ce gimmick, ainsi qu'avec quelques mouvements de base que Troy utilise dans ses routines. Une pièce flipper est composée d'une coquille (non-expansée) et de deux « inserts » – ou morceaux de pièces – reliés ensemble par un élastique. L'un des inserts est collé à l'intérieur de la coquille, permettant à l'autre insert (ou flap, volet) de se déplier. Cela crée l'illusion de deux pièces (*fig.1-2*).





Troy commence toujours par une variante du lavement de mains inventée par Gary Kurtz dans *Flurious (Unexplainable Acts, 1990)* : tournez la main gauche paume en l'air et passez les doigts de la main droite le long de la paume, afin de montrer qu'elle est vide. Passez le pouce droit sous la main gauche, dissimulant toujours le gimmick (*fig. 3*). Passez ensuite la main droite sur la gauche, et en retournant la main droite paume en l'air, lâchez le gimmick dans les doigts de la main gauche, placés en coupe (*fig. 4 et 5*).

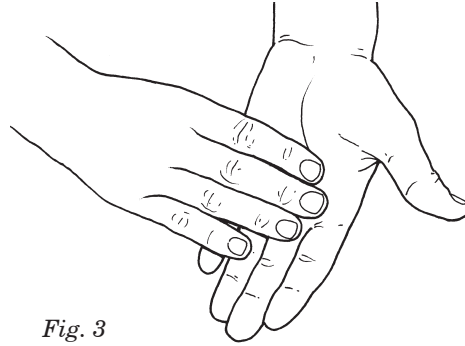


Fig. 3

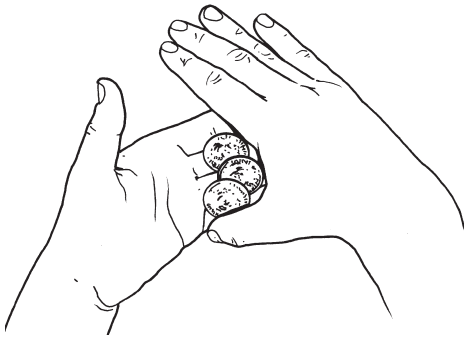


Fig. 4

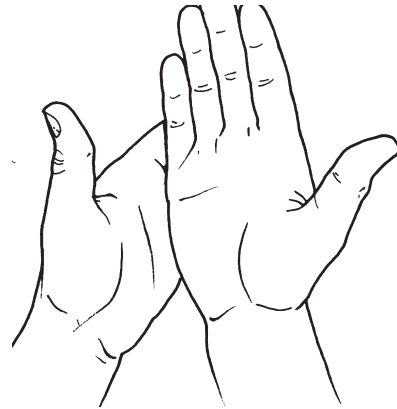


Fig. 5

Une fois que vous avez retourné la main droite, répétez à l'identique et symétriquement les actions qui précèdent en passant les doigts de la main gauche le long de la paume droite. Le gimmick est alors sur les doigts de la main gauche et est dissimulé par la main droite, paume en l'air.

Séparez vos mains et effectuez la première production : produisez la première pièce comme si vous la tiriez de votre manche. Pour ce faire, tenez le



une carte de l'index est attribuée à Cliff Green qui l'utilisait dans le cadre d'une levée double (*Push-pull double lift, Professional Card Magic, 1961*).

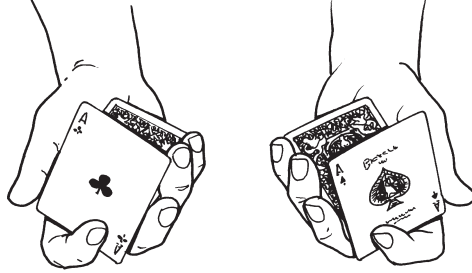


Fig. 12

Vous allez maintenant réaliser une série de coupes bizarres pour produire le dernier as. Celui-ci se trouve actuellement sur le dessus du paquet tenu en main droite. Tenez ce paquet dans la position illustrée par la *figure 5*. Les cartes tenues en main gauche sont en position de la donne. Faites pivoter la main gauche paume vers le bas, de telle sorte que le paquet tenu dans cette main se retrouve face en l'air, prêt à recevoir de petits paquets de cartes de la main droite. Les doigts de la main droite vont maintenant couper une série de petits paquets à partir du dessous du paquet droit, de la façon suivante : positionnez l'index et l'auriculaire droits sous le paquet, puis insérez le majeur et l'annulaire à l'intérieur, à cinq ou six cartes à partir de la face. Vous tenez alors ce petit paquet de cinq ou six cartes entre le majeur et l'annulaire dessus, et l'index et l'auriculaire dessous. Soulevez-le ensuite, face visible, de dessous du paquet tenu en main droite et placez-le sur le dessus des cartes tenues en main gauche (*fig. 13*).

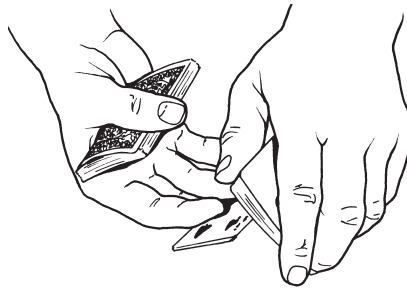


Fig. 13

Répétez ces opérations à plusieurs reprises, en gardant un rythme soutenu. À chaque fois, les petits paquets ainsi transférés sont retournés faces en l'air à l'aide des doigts de la main droite avant d'être placés, les uns après les autres et les uns sur les autres, sur les cartes tenues en main gauche. Cette dernière, située paume en bas et paquet face en l'air, se trouve en position adéquate pour recevoir les paquets dans le bon sens, et vous reconstituez



quées contre la paume par le majeur gauche. Continuez à déplacer la main droite vers la droite (le majeur gauche suit toujours le mouvement). La main droite doit se mouvoir de façon fluide, sans à-coups. Adoptez de préférence un rythme lent et délicat.

Lorsque vous décalez la main droite à ce moment, la carte visible sur la face du jeu est maintenant le neuf de cœur. Le premier change vient d'avoir lieu. Gardant la main droite en position tendue et bien à plat, remuez-en légèrement les doigts : elle semble tout à fait vide.

Pour le change final, placez la main droite au-dessus du paquet pour la dernière fois. Cette fois, cependant, relâchez sur la face du jeu les deux cartes qui sont plaquées contre votre paume droite. Le majeur gauche reprend sa place sur le jeu, tandis que la main droite se retire en diagonale par la droite (*fig. 4*). Le deuxième change vient d'avoir lieu. Retournez alors lentement la main droite : elle est vide.

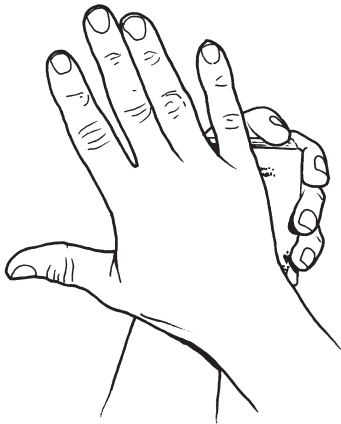


Fig. 3

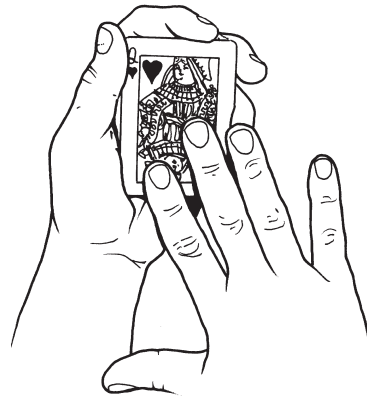


Fig. 4





Présentation

Reprenez un jeu consciencieusement mélangé et étalez-le devant vous de telle sorte que le public ne puisse pas voir la face des cartes. Comptez ensuite silencieusement vingt-sept cartes, en commençant par la face du paquet. Vous pouvez étaler les cartes trois par trois, afin de compter plus rapidement. Retenez la vingt-septième carte, disons que c'est le quatre de cœur, et continuez à passer en revue le paquet.

Une fois que vous avez dépassé le quatre de cœur, cherchez à repérer sa jumelle, le quatre de carreaux. Vous la trouverez tantôt avant, tantôt après l'original. Connaître la carte qui se trouve en vingt-sixième (ou vingt-septième, depuis le dessous) position depuis le dessus du jeu est la clé du tour. Si la jumelle est placée avant l'original (plus précisément entre la carte de face du jeu et la carte que vous venez de repérer), cela n'interfère pas avec les vingt-six premières cartes. Dans ce cas, sortez la jumelle, posez-la sur la table, et poursuivez l'effet.

Si, au contraire, elle se trouve dans la partie supérieure du jeu, vous devez lui substituer une carte prise en dessous du paquet. Pour ce faire, procédez de la façon suivante : les cartes étalées à hauteur de poitrine, décalez vers le haut le quatre de carreaux. À l'aide des deux pouces, faites passer la carte située sur la face du paquet le long du jeu et directement sur la gauche du quatre décalé (*fig. 1*). Séparez les cartes à l'endroit du quatre décalé retenant la carte supplémentaire du pouce gauche (*fig. 2*). À l'aide des doigts de la main droite, sortez le quatre de carreau du jeu et posez-le face cachée. Lorsque vous rassemblez le jeu, la carte subtilisée s'ajoute secrètement à la place du quatre de carreau.



Fig. 1

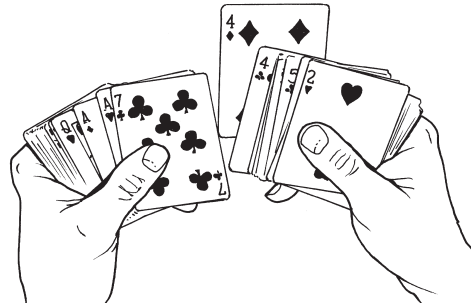


Fig. 2

Poursuivez l'effet en demandant à un spectateur de vous citer n'importe quel nombre. Le tour perd de sa valeur si le choix est limité, mais fonctionne bien avec un nombre compris entre vingt et trente. Si le nombre donné n'est pas dans cet intervalle, vous pouvez néanmoins l'éliminer avec une remar-



alors que seules les cinq premières cartes le sont.

Glissez chaque as à un endroit différent du jeu, mais assurez-vous de n'en placer aucun entre les cinq premières cartes (celles qui sont faces en l'air). Pour faciliter l'insertion des as, effeuillez le coin supérieur gauche du jeu, mais ne le faites que légèrement, de façon à ne pas montrer que les cartes sont faces en bas. Laissez les as dépasser d'environ la moitié de leur longueur (*fig. 1*).

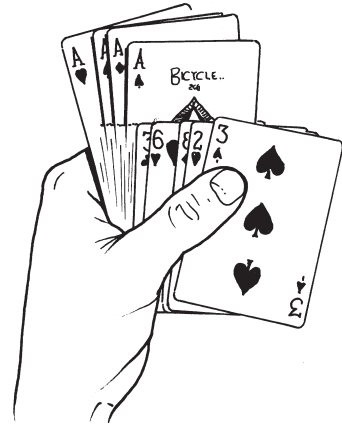


Fig. 1

Tandis que vous rentrez les as dans le jeu, étalez négligemment quelques cartes du dessus. Il s'agit là d'une manière subtile de montrer les as faces en l'air placés dans un jeu apparemment face en l'air.

Vous allez à présent retourner secrètement les cartes du jeu sous la première carte, en utilisant le mouvement *Christ twist* d'Henry Christ (*The classic magic of Larry Jennings*, 1986). L'ensemble du mouvement peut se résumer ainsi : effectuez un break sous la carte supérieure du paquet ; le retournement des cartes intervient tandis que vous retournez le jeu bout pour bout entre vos mains. Voici une description plus détaillée de la façon dont vous devez procéder : saisissez la carte supérieure par le dessus, en main droite, en position Biddle. La longue tranche des cartes repose alors sur les doigts de la main gauche. Tandis que vous commencez à faire tourner des deux mains le jeu tout entier dans le sens des aiguilles d'une montre, baissez légèrement les doigts de la main gauche, le désolidarisant de la première carte. Repliez alors ces doigts vers l'intérieur afin de faire pivoter le jeu en position verticale sous la première carte (*fig. 2*). La première carte dissimule



Fig. 2

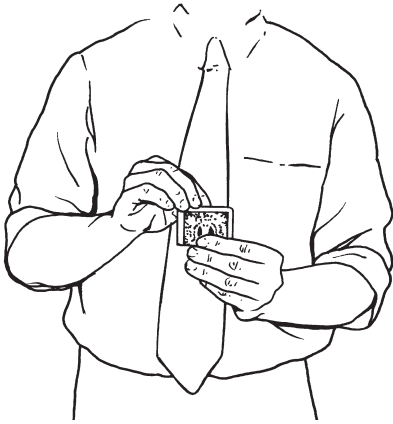


Fig. 6

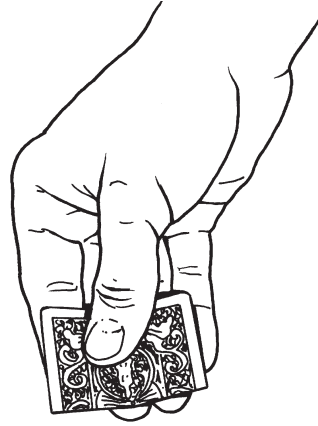


Fig. 7

Pour une restauration plus rapide, essayez de vous préparer pendant que vous vous affairez avec le biceps droit. La manœuvre sera d'autant plus aisée que la pliure du duplicata est décentrée. Pendant que vous frottez, insérez donc le pouce gauche entre les plis de la carte (*fig. 8*). Ramenez la main gauche vers la droite et frottez vos mains l'une contre l'autre, faisant mine de restaurer la carte. En déplaçant le pouce gauche vers la droite, la moitié droite de la carte dépliera vers la droite, créant l'illusion d'une restauration éclair (*fig. 9*).



Fig. 8

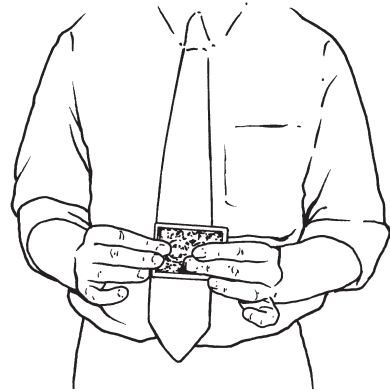


Fig. 9

La beauté de cette méthode réside dans le fait que la carte peut être immédiatement examinée. Rien n'est empalme et la carte est vraiment entière – il n'y a pas de déchirures secrètes. S'ils la soumettent à un examen attentif, les spectateurs pourront même remarquer les traces de brûlure laissées par le briquet. Ce qui ne fera qu'ajouter à leur conviction que le briquet a contribué à re-fondre les morceaux ensemble.



Curiosités

Les tours de magie qui n'utilisent ni cartes, ni pièces, deviennent de plus en plus populaires dans le monde magique d'aujourd'hui. Toute alternative aux accessoires traditionnels est la bienvenue.

Cet état d'esprit a malheureusement créé de nombreuses approches très médiocres sur la scène magique. Des accessoires hors de propos et mal mis en scène sont apparus simplement parce qu'ils n'avaient jamais été utilisés auparavant.

Quand Troy crée, il prend en considération son objectif, qui se réalise avant tout dans l'esprit des spectateurs. Les cartes constituent souvent le chemin le plus rapide pour parvenir au résultat désiré.

Effectuer des tours qui n'incluent pas d'accessoires conventionnels ne représente pas nécessairement un progrès. Il me semble déjà entendre vos réflexions intérieures, et très franchement, je trouve ce genre de langage tout à fait choquant : « *Qu'est-ce que tout ce raisonnement vient faire dans un chapitre qui est justement consacré à autre chose que les cartes ?* » Je suis ravi que vous vous posiez la question.

Ainsi que je l'ai expliqué, Troy n'a pas *délibérément* entrepris d'introduire de nouveaux accessoires et objets dans sa magie. La raison pour laquelle il utilise des accessoires différents est qu'ils constituent le moyen le plus rapide