

Introduzione



L'interesse per l'Arte della Magia non è mai stato così grande quanto lo è al giorno d'oggi, e proprio a causa di questo, molte persone hanno scelto la Magia per farne il loro hobby. È proprio con queste nuove leve in mente che la presente collezione di cartomagia è stata assemblata, ma sia che siate un completo novizio, sia che siate un amatore già esperto, troverete il materiale disponibile in questo libro facile da padroneggiare e godibile da esibire.

Sebbene il soggetto dei giochi di cartomagia automatica sia vasto, ho cercato di scegliere dei giochi che non richiedono abilità alcuna, nemmeno l'abilità rudimentale di eseguire un miscuglio nel cavo della mano, una doppia presa o una qualunque altra procedura che richieda una manipolazione segreta e controllata delle carte. L'intento di quest'opera, piuttosto, è di presentare al lettore quei trucchi che egli può facilmente afferrare, in maniera che egli si possa quasi istantaneamente esibire per gli amici e scoprire quanto piacere si possa trarre dall'esecuzione dell'Arte Magica.

Due punti vanno particolarmente enfatizzati. Il primo riguarda il livello di conoscenza tecnica che questi trucchi richiedono. Noterete che in molti di questi trucchi vi verrà chiesto di notare e memorizzare segretamente una carta particolare prima che il gioco abbia inizio, o di rovesciare segretamente una carta nel mazzo prima dell'esibizione della routine in questione. I cartomaghi professionisti non devono preparare le carte in segreto prima del gioco poiché dispongono delle necessarie abilità tecniche per eseguire le azioni richieste proprio davanti ai vostri occhi.

Si tratta di un modo differente per dire che quando disporrete di una maggiore conoscenza tecnica nel campo della cartomagia, potrete mettere in uso tale conoscenza ed escogitare scorciatoie per eseguire i giochi

descritti in questo libro. Se deciderete di prendere il largo e diventare un maestro assoluto di cartomagia, lo potrete fare acquistando un'altra pubblicazione, "Expert Card Technique"¹, scritto da Jean Hugard e Frederick Braue. Ma se il vostro obiettivo fosse invece solo l'intrattenimento di amici, clienti o colleghi, allora la presente collezione sarà per voi già più che soddisfacente.

Il secondo punto riguarda la presentazione. Per la maggior parte dei giochi di questo libro, ho abbozzato un'adeguata presentazione o suggerito un'idea di presentazione che può essere utilizzata e valorizzata, ma non mi sono mai voluto addentrare in profondità su questo aspetto dei trucchi. Un altro libro "Magic and Showmanship" di Henning Nelms, vi fornirà le basi fondamentali grazie alle quali, chi desidera trarre il massimo valore intrattenitivo dai trucchi che esegue, lo potrà fare.

Nessun libro viene creato nel vuoto assoluto. In questo paragrafo finale desidero quindi ringraziare per la loro generosità tutti i contributori che hanno reso i trucchi disponibili alla pubblicazione, Joseph K. Schmidt per il suo esperto lavoro di grafica, e Martin Gardner per il suo lavoro dietro-le-scene che ha comunque reso realtà questo libro. Per concludere, vorrei dedicare questo libro al mio mentore magico, J.W. Sarles.

1 N.D.T.: Ottimo per iniziare e approfondire con cura passo dopo passo l'arte cartomagica, anche "La strada maestra alla Cartomagia" di Jean Hugard e Frederick Braue ed. Troll Libri.

Premessa



La serie “Giochi Automatici” di Karl Fulves



Le magie “automatiche” con le carte che state per esaminare in questo volume, fanno parte della vastissima opera di un signore di nome Karl Fulves, di cui ben poco è dato a sapere a parte il fatto che è nato nel 1939 e, salvo smentite, vive tutt’oggi in New Jersey, Stati Uniti.

Persona schiva e poco predisposta ai contatti mondani, è invece un infaticabile autore e un inesauribile scrittore magico tutt’ora in attività. La sua passione per l’argomento ‘Magia’ è decisamente sconfinata; per quanto manchino riferimenti a qualunque sua esibizione in pubblico o partecipazione a raduni magici, tra pubblicazioni e articoli su riviste specializzate, libri, manoscritti, serie letterarie, trucchi originali e persino romanzi di fantascienza (salvo poi scoprire che si trattava di “force books” per mentalismo...), verosimilmente si possono contare oltre trecento titoli e collaborazioni magiche di varia natura, alcune di queste ritenute nell’am-

biente davvero importanti. Ebbene, la serie di Fulves “Self-Working”, cioè una raccolta di magie cosiddette “automatiche”, fa proprio parte delle sue opere che sono considerate un servizio per la comunità magica.

Qualunque gioco di prestigio che venga definito “automatico”, si basa su procedure matematiche o su abili sottigliezze verbali, mentali o meccaniche, per le quali non occorre praticamente alcun intervento da parte dell’operatore che non sia il semplice ricordare la sequenza di passi occorrenti a portare a buon fine il gioco. Dimenticate quindi l’apprendimento di mosse cartomagiche spacca dita, gli impalmaggi carichi di dettagli tecnici, le conte cartomagiche, finti tagli e finti miscugli, le “fioriture”, prese multiple e ogni altro tecnicismo. O meglio, dimenticateli **temporaneamente**.

Il fatto che eseguire questi effetti sia davvero molto semplice, non significa che non li si debba presentare bene e “servirli” al pubblico adattandoli alla propria personalità (e questo, purtroppo o per fortuna, nessun libro lo potrà mai insegnare). Si iniziano quindi a delineare alcuni vantaggi per il neofita che abbia voglia di presentare qualche effetto magico agli amici in breve tempo:

1. Il tempo per padroneggiare la maggior parte degli effetti qui descritti è quello legato alla capacità di ognuno di memorizzare la sequenza di fasi del gioco. Non ci sono cioè operazioni tecniche e mosse manuali da apprendere. Fate quello che c’è scritto, e il gioco funzionerà.
2. Gli effetti sono quasi tutti davvero molto validi! Il che significa che, se in breve tempo si arriverà a presentare un effetto ritenuto poi dal pubblico “professionale”, se ne ricaverà grande soddisfazione personale e divertimento. Ricordate: al pubblico non importa il metodo usato, ma l’effetto finale e lo stupore che l’effetto genererà.
3. Eseguendo giochi in pubblico, si maturerà una sicurezza in se stessi e una padronanza della scena che nessun libro vi darà mai, a tutto vantaggio degli studi futuri che si vorranno intraprendere.
4. Ecco quindi che si verrà naturalmente portati a voler indagare oltre e proseguire nello studio della Magia passando a testi / video /

scuole più impegnativi, vivendo però tutta la situazione come un costante divertimento, non come un passaggio obbligato e faticoso.

5. Le mosse man mano apprese potranno essere integrate con facilità negli effetti automatici, migliorandoli di molto. E una cultura magica sempre in crescita dell'esecutore assieme a una buona capacità di presentazione, genereranno dei bravi e gradevoli prestigiatori, con il rimarchevole risultato finale di "elevare l'Arte".

E pensare che si trattava di un libretto di giochi automatici...

Per contro, chiunque sia invece già smalizzato, addentro alla cartomagia e ne conosca già buona parte dei segreti, leggendo gli effetti di questo volume si sarà già fatto l'idea di come certe fasi dei giochi descritte da Fulves possano essere tranquillamente evitate attuando qualcuna delle mosse cartomagiche che già si conoscono. Alcuni brevi esempi:

1. L'applicazione di qualche falso miscuglio e di qualche falso taglio, non potrà che migliorare di molto gli effetti descritti.
2. Dove si chiede di mettere prima del gioco una carta nota in cima o in fondo al mazzo in modo da sapere segretamente quale essa sia, si potrà invece usare un "Glimpse" -- cioè sbirciare segretamente tale carta -- dopo un miscuglio eseguito da uno spettatore. L'aura di "innocenza" delle vostre manovre a quel punto non potrà che risultare evidente, sebbene siate comunque nelle condizioni descritte da Fulves e possiate proseguire da lì con il gioco.
3. Sono citate in questo libro molte applicazioni della cosiddetta "carta chiave". Ebbene, il cartomago esperto sa che ne esistono di moltissimi tipi, e alcune sono anche realizzabili sul momento. Non occorre quindi necessariamente sbirciare o preparare una carta prima del gioco con il solo fine di conoscerla -- a tutto vantaggio di una presentazione che lasci poi senza spiegazioni chi osserva.
4. Idem per le carte che andranno preparate prima del gioco rovesciate a faccia in alto; un banale "Braue Reversal" ("Rovesciamento di Braue") funzionerà perfettamente e direttamente sotto al naso del pubblico.

5. Inutile aggiungere che, grazie a poche semplici mosse cartomagiche come appena descritto, si amplierà il numero di giochi nei quali il mazzo potrà essere direttamente prestato e mescolato dal pubblico, magari quando ci si trovi a casa di qualcuno e ci venga chiesto di fare un gioco.

Se la terminologia usata in questo ultimo paragrafo vi avesse solo confuso le idee (“Glimpse”, “Reversal”, “Falso taglio”, ecc), consigliamo lo studio di un testo basilare di cartomagia, ad esempio “La Strada Maestra alla Cartomagia” di Hugard e Braue.

Ma nel frattempo, come già detto, iniziate **subito** e divertitevi con i giochi automatici descritti in questo volume.

Buona lettura e buon divertimento!

Mr. Ioso

Localizzazione delle carte



Considerando la trama del gioco, ovvero di come l'effetto viene percepito dal pubblico, le localizzazioni delle carte sono probabilmente gli effetti di carte più semplici e più diretti. Lo spettatore sceglie una carta e la rimette nel mazzo. Il mago poi trova, o “localizza”, la carta scelta. Parlando in termini generici, il manipolatore si preoccupa di due cose nei trucchi di localizzazione delle carte: i mezzi utilizzati per determinare segretamente l'identità o la posizione nel mazzo della carta scelta, e i sistemi impiegati per rivelare la carta scelta allo spettatore. In questo capitolo inizieremo con delle semplici localizzazioni di carte e, a seguire, svilupperemo il tema includendo dei misteri più sofisticati.

1. Scoperta senza indizi di sorta

Uno spettatore sceglie una carta e la rimette nel mazzo. Egli poi taglia il mazzo e completa il taglio. La sua carta è dispersa in mezzo al mazzo, e nessuno – nemmeno il mago – sa di preciso dove la carta possa essere.

Il mago ora prende il mazzo e inizia a distribuire le carte una alla volta in una pila di carte a faccia in alto sopra al tavolo. Man mano che le carte vengono distribuite, viene chiesto allo spettatore di nominarne a voce alta i valori. Allo spettatore viene spiegato di non dare assolutamente alcun indizio apprezzabile quando la sua carta farà la sua comparsa. Non deve fare pause o esitazioni nella pronuncia, battere gli occhi o modificare la sua espressione del viso. Nonostante questo, afferma il mago, egli sarà in grado di scoprire anche la più piccola modifica nel tono della voce dello spettatore nell'istante esatto in cui la carta apparirà.

Le carte vengono quindi distribuite una alla volta prelevandole dalla cima del mazzo. Lo spettatore le nomina man mano che le facce diven-

gono visibili durante la distribuzione. Non importa quale tono di voce lo spettatore decida di utilizzare; potrà anche camuffare la voce, sussurrare, urlare o leggere i nomi delle carte in Francese; appena apparirà la carta scelta, il mago annuncerà immediatamente che quella è la carta che lo spettatore aveva preso.

Metodo: Questo trucco sfrutta un principio noto come la Carta Chiave (“Key Card”). Prima di iniziare il gioco, adocchiate e memorizzate segretamente l’ultima carta del mazzo. Questa cosa può essere ottenuta anche durante l’azione di rimozione del mazzo di carte dalla sua scatola. Nella Figura 1 sottostante, la Carta Chiave è il 3Q².

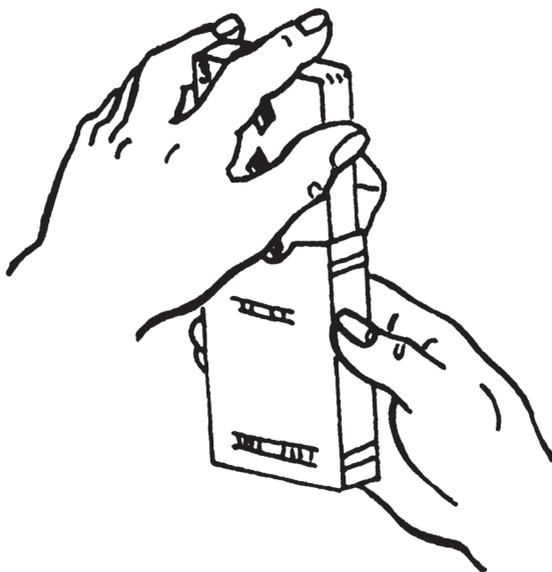


Figura 1

Reggete il mazzo a faccia in basso nella mano sinistra. Poi aprite e sventagliate le carte da sinistra verso destra, invitando lo spettatore a scegliere una carta dal centro del mazzo, come indicato in Figura 2.

2 *N.D.T.: Il Tre di Quadri. Il sistema standard di riferimento, dove si utilizza il valore numerico e l’iniziale del seme, verrà utilizzato di tanto in tanto nell’arco di questo volume.*

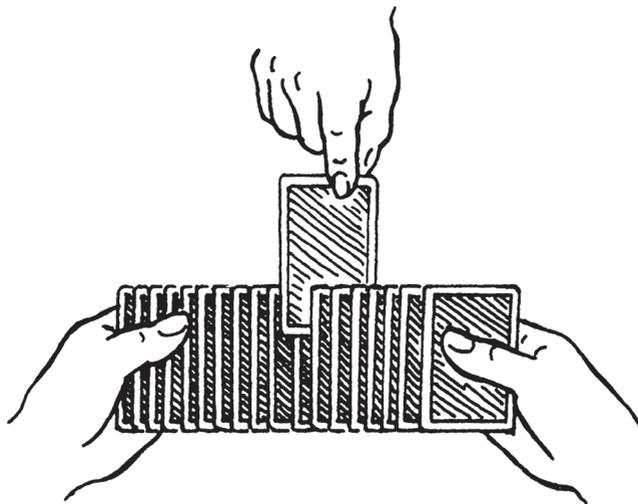


Figura 2

Appena lo spettatore prenderà la sua carta, separate il mazzo esattamente nel punto in cui la carta è stata tolta; si veda la Figura 3.

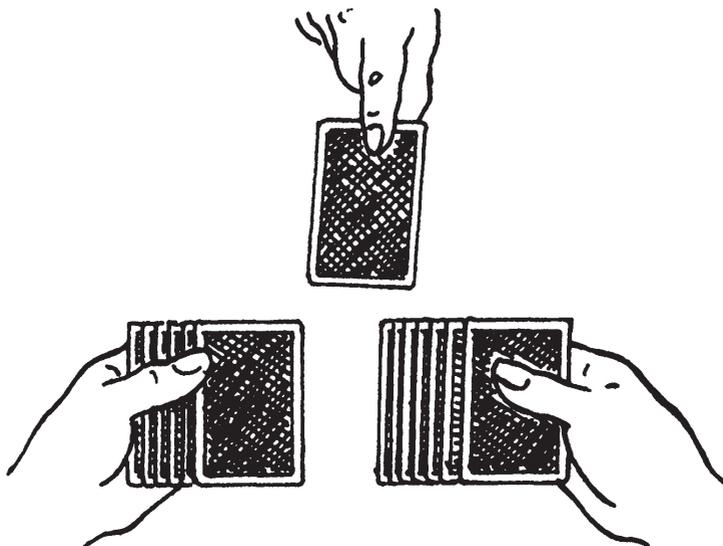


Figura 3

Chiedete allo spettatore di guardare la sua carta e di ricordarne l'identità. Mentre egli esegue, appoggiate il mazzetto di carte che avete nella mano destra, sul tavolo.

Dite allo spettatore di appoggiare la carta sopra al mazzetto che giace sul tavolo. Le vostre istruzioni dovrebbero essere qualcosa tipo: "Prego, rimetta la carta nella sua posizione originale nel mazzo". Mentre parlate, indicate con l'indice della mano destra il centro del mazzetto di carte sul tavolo.

In realtà, lo spettatore *non* rimetterà la carta nella sua posizione di origine, ma la cosa non verrà mai messa in discussione.

Appena lo spettatore avrà posato la sua carta in cima al mazzetto sopra al tavolo, appoggiate il mazzetto di carte che avete nella mano sinistra sopra alla sua carta. Dite allo spettatore di squadrare con cura tutto il mazzo. La sua carta sarà ora apparentemente persa in mezzo al mazzo, ma in realtà giace direttamente sotto alla nostra Carta Chiave, il 3Q nel nostro esempio.

Ora iniziate a distribuire le carte dalla cima del mazzo, girandole a faccia in alto man mano che le distribuite. Spiegate che se lo spettatore nominerà le carte man mano che queste verranno distribuite, riuscirete a individuare di quale carta si tratti fra tutte, indipendentemente da quanto lo spettatore tenti di mimetizzare la sua voce. Incoraggiatelo ad annunciare ogni carta in maniera differente: può parlare un dialetto a scelta o un'oscura lingua straniera; può urlare, sbraitare o sussurrare. Più varietà di dizioni lo spettatore utilizzerà, più il gioco apparirà impossibile.

Tutto quello che dovrete fare è attendere che il 3Q faccia la sua comparsa. Poi distribuite la carta successiva. Questa sarà la carta scelta dallo spettatore, e la potrete annunciare come tale.

Il gioco che segue è un'ottima routine da far seguire a questo effetto, poiché sembrerà che il mago abbia commesso un errore. Il gioco apparirà come se fosse stato completamente sbagliato dal mago, ma questi alla fine avrà comunque successo nell'individuare la carta scelta.

2. Una proposta competitiva

Questa versione della “Scoperta senza indizi di sorta” viene presentata come se si trattasse di un piccolo gioco d’azzardo o di una scommessa amichevole. Mentre mescolate il mazzo, spiegate che una volta un baro vi ha mostrato un sistema infallibile per vincere una scommessa. Il sistema è così infallibile che i pochi fortunati che lo conoscono hanno finora guadagnato grazie ad esso milioni di dollari. Mentre parlate, adocchiate e memorizzate l’ultima carta del mazzo, poi appoggiate il mazzo sopra al tavolo. Poniamo che la Carta Chiave stavolta sia il 6F (6 di Fiori).

Spiegate allo spettatore che dovrà estrarre una porzione di carte dal centro del mazzo. Trattenete la parte terminale del lato corto destro del mazzo con la vostra mano sinistra in modo che il mazzo rimanga in posizione mentre lo spettatore estrae dal centro un gruppetto di carte, come indicato in Figura 4.



Figura 4

Enfatizzate il fatto che non c’è modo di sapere quante carte lo spettatore possa avere estratto e stia reggendo. Chiedetegli di mescolare per bene le sue carte fino a che non saranno perfettamente disposte a caso. Appena lo spettatore si dichiarerà soddisfatto dei suoi miscugli, chiedetegli di guardare e memorizzare la prima carta del mazzetto che sta reggendo. Chiedetegli infine di appoggiare il suo mazzetto sopra al resto del mazzo che giace sopra al tavolo.

Come ulteriore precauzione contro eventuali “manovre truffaldine” da parte del mago, dite allo spettatore di squadrare il mazzo; egli poi lo

dovrà tagliare e completare il taglio. Concludendo, fategli nuovamente squadrare il mazzo con cura. Al pubblico la situazione apparirà senza speranza, ma in realtà la carta scelta è esattamente sotto alla Carta Chiave, il 6F nel nostro esempio.

Sottolineate nuovamente il fatto che il vostro sistema infallibile non può che avere successo certo. Siete talmente sicuri del vostro sistema, che siete anche disposti a scommetterci sopra migliaia di dollari: funzionerà! Mentre spiegate tutto questo, distribuite le carte una alla volta dalla cima del mazzo. Girate ogni carta a faccia in alto man mano che la appoggiate sopra al tavolo, e curate di sovrapporre le carte una sopra all'altra in modo che i loro valori risultino tutti visibili agli spettatori, come indicato in Figura 5.

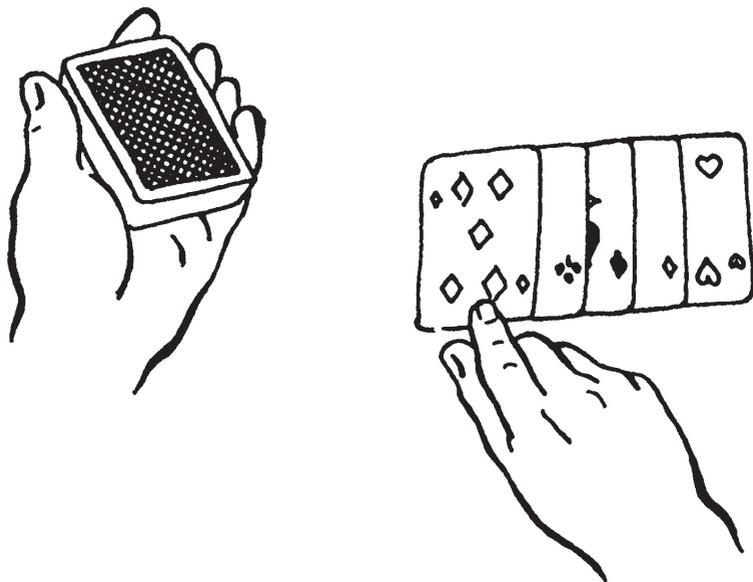


Figura 5

Presto o tardi, farà la sua comparsa anche il 6F. Non fate esitazioni o pause nella vostra distribuzione. Appoggiate il 6F a faccia in alto sul tavolo, allineato con le altre carte. Distribuite la carta successiva (che sarà la carta scelta) e continuate come se nulla fosse con altre due o tre carte

ancora. Naturalmente, la carta che avete distribuito dopo il 6F è la carta scelta, ma non avrete dato al pubblico alcuna indicazione del fatto che lo sapete. Semplicemente ricordate l'identità della carta scelta distribuita dopo il 6F. Sempre ai fini di questo esempio, poniamo che si tratti del 2C (2 di Cuori).

Dopo aver continuato la distribuzione con qualche altra carta dopo la carta scelta, smettete di distribuire, date con l'indice qualche colpetto sul dorso della carta che c'è in cima al mazzo che ancora reggete, e spiegate: "La prossima carta che girerò sarà la vostra carta scelta. È assolutamente garantito; il sistema infatti è infallibile. Vi darei la possibilità di scommettere una modesta somma di denaro sul risultato, ma non voglio certo appropriarmi dei vostri sudati e meritati risparmi. Questo sistema infatti, non fallisce mai!"

Lo spettatore sarà ovviamente scettico riguardo alla vostra sfida poiché ha già visto la sua carta sul tavolo. Prima che lo spettatore abbia anche una sola possibilità di dire qualunque cosa, comunque, ripetete: "Ricordate, ho detto che la prossima carta che girerò sarà la vostra carta". Allungate la mano libera verso la prima carta in cima al mazzo come se la voleste prendere e girare. Quindi esitate un attimo, spostate la mano e andatela ad appoggiare direttamente sopra alla carta scelta (qualora aveste dimenticato il suo valore, si tratta della carta posta direttamente alla *destra* della Carta Chiave, con le carte viste dal punto di vista dello spettatore – vedi Figura 6). Rimuovete la carta scelta dal nastro di carte sul tavolo e rigiratela a faccia in basso.

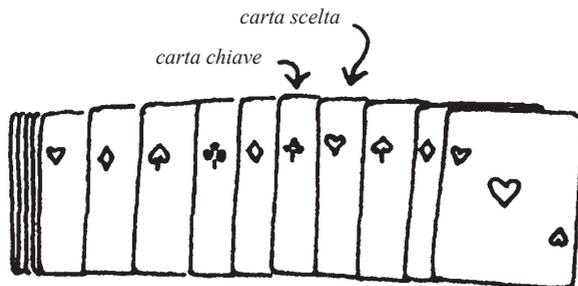


Figura 6

Questo esito finale sarà completamente inaspettato dal pubblico. Subito dopo aver girato a faccia in basso la carta scelta sul tavolo, potrete concludere dicendo: “Un sistema davvero notevole, vero?”

3. Spello

In questo gioco viene utilizzato un tipo differente di localizzazione. L'identità della carta scelta non è nota; invece, la sua posizione nel mazzo viene controllata tramite sistemi totalmente inusuali.

Se possibile, fatevi prestare un mazzo di carte. Quindi affermate di volervi accertare che il mazzo non contenga Jokers. Girate il mazzo con le facce verso di voi e sventagliate le carte da sinistra verso destra. Mentre fingete di cercare i Jokers, contate in realtà silenziosamente le carte iniziando dalla prima carta sulla faccia del mazzo, e continuate la conta fino a raggiungere la 13ma carta dalla faccia. Notate e memorizzate il valore di questa carta che, per questo esempio, poniamo sia l'8C (Otto di Cuori).

Raccontate agli spettatori che desiderate scrivere una predizione riguardante la carta che sta per essere scelta. Prendete un biglietto da visita e sulla sua faccia bianca scrivete “Deve essere qui”. Quindi prendete il mazzo, sventagliatelo con le facce verso di voi ed inserite il biglietto direttamente dietro alla carta che avevate poco prima memorizzato (l'8C, nel nostro caso); si veda la Figura 7. Non lasciate che nessuno veda quello che avete scritto sul biglietto.

Squadrate infine il mazzo ed appoggiatelo a faccia in basso sopra al tavolo. Invitate lo spettatore a tagliare il mazzo sollevando alcune carte dalla sua cima. Spiegategli anche che ne deve prelevare un po' meno di metà mazzo.

Ora chiedetegli di mescolare per bene le carte che ha appena preso, quindi deve osservare e memorizzare la prima carta tra quelle che ha in mano. Lo spettatore dovrà quindi appoggiare il suo mazzetto sopra al resto del mazzo sul tavolo, quindi dovrà dare un ultimo taglio al mazzo. Fatto questo, afferrate il mazzo e tagliatelo esattamente al biglietto da visita in modo che dopo il taglio, il biglietto divenga la prima carta sulla cima del mazzo. È molto semplice tagliare a colpo sicuro nel punto dove c'è il biglietto; lo spessore del biglietto formerà una separazione naturale tra le carte e non dovrete fare altro che tagliare esattamente in quel punto più distanziato e completare il taglio.