Introduzione

Ho sempre pensato che uno dei momenti più brutti per un prestigiatore sia quello in cui qualcuno gli chiede di mostragli un gioco e lui è costretto a rispondergli *"mi spiace, non ho niente con me"*. In questa frase non c'è soltanto il rammarico per un occasione persa, ma l'ammissione (sbagliata) che sono gli oggetti a fare la "magia" e non il prestigiatore. Per non trovarsi mai costretti a rispondere in questo modo è bene avere in repertorio degli effetti impromptu.

In inglese il termine **"impromptu"** significa letteralmente "improvvisato" e nell'arte magica contraddistingue tutta una serie di effetti per cui non è necessaria alcuna preparazione. Un gioco di prestigio impromptu può essere immediatamente eseguito senza alcun bisogno di gimmick o set up, utilizzando oggetti di uso comune, magari presi in prestito e quindi sicuramente non truccati, dando al pubblico una sensazione di magia ancora più vera.

Per anni questo tipo di effetti è stato relegato a piccoli giochini con elastici, stuzzicadenti o fiammiferi. Cose che davano l'idea di essere più dei rompicapo che non dei giochi di prestigio, una sorta di sfida del prestigiatore a fare come lui, ovviamente senza riuscirci.

Questo libro vuole andare oltre e proporre a prestigiatori ed appassionati una serie di **veri giochi di prestigio impromptu**, una raccolta di effetti professionali di forte impatto visivo ed emozionale che permetteranno all'esecutore di dimostrare di essere mago in qualunque situazione, senza bisogno di oggetti truccati, angoli di visuale o preparazioni nascoste.

Gli effetti presentati nelle pagine che seguono permettono di essere **sempre pronti** a stupire chi si ha di fronte con oggetti reperibili praticamente ovunque. Non esiste ormai persona che non abbia con se il suo telefono cellulare, un orologio o

delle monete in tasca e tanto basterà per dimostrare al mago la sua abilità in qualunque momento.

Nel mio stile, tutti i giochi proposti non richiedono l'utilizzo di particolari tecniche illusionistiche o complicate manipolazioni, ma appartengono a quella categoria di effetti eseguibili da chiunque una volta imparato il trucco. Questo ti permetterà di concentrarti al massimo sulla presentazione senza dover pensare troppo alle manovre "nascoste" secondo la filosofia del **"massimo risultato con il minimo sforzo".**

Tutti i giochi proposti sono pensati per situazioni informali, ma possono essere tranquillamente inseriti in spettacoli da scena, sala o close up personalizzandoli secondo il proprio genere e le proprie esigenze.

Buon divertimento.

Marco Critelli

Come leggere questo libro

Per facilitare la lettura del libro e l'apprendimento di ciascun effetto proposto, all'interno di ciascun capitolo troverai questi paragrafi:

OCCORRENTE
L'elenco di ciò che serve per eseguire il gioco.

EFFETTO
Spiegazione sintetica del gioco.

PRESENTAZIONE
È lo svolgimento delle varie fasi del gioco attraverso una "traccia" di presentazione. Una volta imparato ad eseguire l'effetto questa parte può essere ovviamente personalizzata in base ai gusti ed alle esigenze personali. In questo paragrafo non troverai mai la spiegazione dell'effetto, ma soltanto la sua presentazione al pubblico ed in qualche modo il "ritmo" del suo svolgimento.

FRASI IN CORSIVO
Sono dei suggerimenti sulla presentazione e rappresentano una traccia di ciò che dice il mago durante l'esecuzione del gioco.

ESECUZIONE
È la spiegazione del "trucco" passo dopo passo, con tutto ciò che va fatto in ogni fase del gioco seguendo la struttura della PRESENTAZIONE.

NOTE
Qui troverai le mie considerazioni sull'effetto proposto, i miei suggerimenti, gli eventuali out per gestire gli imprevisti ed i punti forza emotivi e psicologici del gioco appena illustrato.

L'amore è cieco

fig. 1

Occorrente: 1 mazzo di carte (anche preso in prestito).

Effetto: Il mago assegna a due spettatori due carte da gioco. Gli spettatori saranno in grado di ritrovare da soli le loro "anime gemelle" ovvero le altre due carte dello stesso valore e colore, di seme differente, disperse nel mazzo. Il tutto praticamente alla cieca.

Presentazione: Il mago invita due spettatori, preferibilmente un uomo ed una donna, ad immaginare il mazzo di carte come una "città" ed ogni carta come una persona. *"Ovviamente le persone sono tutte diverse, ciascuna con i suoi gusti, il suo carattere e il suo aspetto fisico"* spiega il prestigiatore. *"Ad esempio se tu fossi una carta"* dice rivolgendosi alla

spettatrice *"per me saresti un 7 di picche"* e mentre lo dice sfoglia il mazzo di carte in cerca della carta indicata e gliela consegna. *"Tu invece"* dice rivolto allo spettatore *"se fossi una carta secondo me saresti un Re di cuori"* e dopo averlo cercato nel mazzo lo consegna all'uomo.

Una volta fatta questa operazione il mago spiega che ciascuno di noi ha un anima gemella che, nel caso delle carte, è la carta dello stesso valore e colore ovviamente con seme differente, di quella che il mago ha consegnato agli spettatori. Quindi nel caso del 7 di picche si tratta del 7 di fiori, mentre nel caso del Re di cuori si tratta ovviamente del Re di quadri.

"Ciascuno di noi ha un anima gemella, proviamo a trovare quella delle nostre carte" spiega il mago *"ma come si sa, l'amore è cieco, per cui la nostra ricerca avverrà senza guardare le carte, ma solamente affidandoci al caso o se preferite alle nostre sensazioni".*

A questo punto il mago inizia a poggiare lentamente sul tavolo coperte, una dopo l'altra le carte del mazzo e chiede allo spettatore di fermarlo nel momento esatto in cui "sente" di aver trovato la carta gemella della sua carta *(fig. 2)*. Allo stop dell' uomo il mago gli chiede di poggiare sulla carta scelta, che è ancora coperta, la propria carta con la faccia verso l'altro *(fig. 3)*, quindi vi poggia sopra il resto del mazzo *(fig. 4)*.

fig. 2