



S.M.I.
SOLO MAGIA ITALIANA
Rivista di Cultura magica

N°3 Novembre 2013



Solo Magia Italiana

Associazione Culturale

Mercatino dell'usato

<http://www.solomagiaitaliana.it/smi-shopping.html>



**Solo vere occasioni nel mercatino
dell'usato S.M.I.**



Sommario

Attività S.M.I.

Inaugurazione Piacenza	pag. 3
Il Linguaggio del corpo	pag. 6

Cultura

Storia Magica	pag. 39
BiblioMagica	pag. 43
Teatro & Magia	pag. 46
Fabio Marchegiano	pag. 51

Rubriche

Appuntamenti magici	pag. 8
La matita di Kecco	pag. 9
Recensioni DVD	pag. 10
Recensioni giochi	pag. 12
Damaso Fernandez: La sua cartomagia	pag. 13

Scuola di Magia

Tecniche cartomagiche :	
Victor Comello U.M.	pag. 53
Elmsley Count	pag. 56
Routines cartomagiche:	
Aces assembly	pag. 61
Il numero 7	pag. 65
Harada Hold	pag. 69
Card Artistry	pag. 74

Novità

S.M.I. Magic Shop	pag. 35
In produzione	pag. 36
S.M.I. Spettacoli	pag. 37

Conclusioni

Aforismi e pensieri di G. Preverino	pag. 77
Silvia Cesarini "11"	pag. 79

S.M.I.

Rivista ufficiale del SMI Italia

Consiglio Direttivo S.M.I.

Direttore editoriale: Gianluigi Sordellini
Direttore Responsabile: Matteo Filippini
Coordina la Redazione: Gianluigi Sordellini
Redattore Capo: Matteo Filippini
Grafica Art: Gianfranco Ermini

Presidente: Gianluigi Sordellini
Vice Presidente: Stefano Paiusco
Segretario: Simone Gandini

CONSIGLIERI:
Matteo Filippini

Hanno collaborato:
Stefano Paiusco, Matteo Filippini, MR. Diseau
Giancarlo Zurzolo, Vincenzo Orlando, Damaso
Fernandez, Silvia Cesarini.



Stefano Paiusco

*Il racconto di un
evento*

S.M.I., si ricomincia da... Piacenza!!!

Lo scorso 21 settembre è stata inaugurata la nuova sede S.M.I. di Piacenza. A fare gli onori di casa, nella particolare cornice del circolo ARKA, il responsabile di zona, William Leoncini.

Dopo una breve introduzione del vice presidente nazionale (chi sarà mai?), è iniziata la lunga kermesse che ha visto come primo protagonista il nostro "Brother" Matteo Filippini che ha offerto un assaggio della sua prossima conferenza sui bussolotti e sulla chop cup.

Matteo, che oltre ad essere un ottimo magician, è pure un Grandissimo musicista. Filippini è, infatti, il chitarrista ufficiale per l'Italia di Ian Paice e della sua Band e del gruppo di Gleen Hughes; il primo, Paice, batterista dei Deep Purple ed il secondo, Hughes, bassista che sostituì, per qualche anno, Roger Glover, sempre nella compagine dei Purple....

Chi ama il rock sa benissimo di cosa stiamo parlando e può immaginare il livello tecnico e la bravura di Matteo.

Il nostro "Brother" ha presentato con una umiltà degna solo dei grandi, dei bellissimi effetti che hanno incantato i numerosi presenti.

Poi è stato il turno di un graditissimo ospite non annunciato e che si è aggregato all'ultimo momento, Fabio Marchegiano.

Che dirvi riguardo Fabio? Un ragazzo semplice, che vive in Spagna ed ha frequentato i più importanti prestigiatori della penisola Iberica. Fabio ha presentato degli effetti automatici da realizzare con le carte e ha stupito tutti per il suo splendido approccio con l'arte della cartomagia.

Il terzo relatore è stato il vice presidente dello SMI (non avete ancora capito di chi si tratta?) che ha illustrato alcuni stralci della sua conferenza tratti dal suo libro di prossima pubblicazione: “La magia a teatro!” Tecniche di rilassamento, corretta respirazione ed un esempio di applicazione di uno storytelling, improvvisato al momento, ad un semplice effetto con carte, sono stati alcuni degli argomenti che il “nostro” ha presentato in anteprima.

A chiusura delle esibizioni c'è stata una lezione di cartomagia del nostro Presidente, Mr. Diseau, che, per l'ennesima volta, ha stupito il pubblico con le sue proposte di “jazz cartomagico”.

Fra il pubblico un ospite di eccezione, un Maestro della Magia Italiana: Magico Camy al secolo Camillo Papini che ci ha onorato della sua presenza e ha dato la propria disponibilità per una conferenza che verrà proposta nel 2014.

Le ore sono trascorse senza rendersene conto, in modo semplice, senza cene di gala, torte o bottiglie di champagne, proprio così...era presente solo un gruppo di amici desiderosi di apprendere i segreti più reconditi dell'Arte Magica. E allora, visto che quella sera non è stato fatto, brindiamo ora al nostro Club e a tutte le iniziative e le proposte che nei prossimi mesi verranno varate.

In bocca al lupo, Piacenza!

CMBL Italia

Piazza Italia 1 - 04035 Monticelli di Esperia (FR)

21/09/2013

Inaugurazione SEDE CMBL Piacenza

**La SEDE sara' PRESIEDUTA da William Leoncini
IL QUALE PRESENTERA IL PROPRIO DIRETTIVO E ILLUSTRERA
GLI SCOPI DEL CLUB CMBL La SEDE si trova in Via
CORNEGLIANA 81 Piacenza C/O CIRCOLO FENALK ARKA
PROGRAMMA in VIA DI DEFINIZIONE, CHE VEDRA
LO SVOLGIMENTO DEL WORKSOP DI CARTOMAGIA
TENUTO DAL PRESIDENTE CMBL Italia MR DISEAU
DEL WORKSHOP SU MAGIA E teatro
TENUTO da Stefano Pausco
E DI Matteo Filippini con L'ANTEPRIMA DEL SUO WORK
SUI BUSSOLOTTI**



**PER INFO :
Stefano Pausco: 3493837730**



Linguaggi del corpo

di Stefano Paiusco



Il linguaggio del corpo

Prima parte

Le parole possono essere usate per mentire, e spesso non permettono di capire se l'informazione trasmessa sia vera o falsa. Dalle sole parole non si può capire se un individuo dice la verità o no.

Il linguaggio del corpo, se l'osservatore lo sa leggere, non può ingannare.

Possiamo quindi controllare le nostre parole, ma siamo in grado di controllare il nostro corpo? La risposta è che si possono controllare certe parti meglio di altre.

Con il volto possiamo mentire meglio di altre, mentre le posture generali del corpo possono aprire qualche falla, perchè non siamo del tutto consapevoli del nostro stato di rigidità, tensione o rilassamento.

Gambe e piedi sono di particolare importanza dal punto di vista della "fuga di informazioni" (esempio: trattative in cui si nascondono le gambe dietro una scrivania oppure nei colloqui di assunzione dove il candidato viene posto al centro della stanza.).

Tuttavia ciò che sta dietro la fuga di informazione non verbale, non è semplicemente la menzogna, ma piuttosto un conflitto fra ciò che avviene nel nostro cervello e ciò che vogliamo che altri credano. In pratica: diciamo una cosa e ne pensiamo un'altra. Una persona può non mentirci in senso stretto, ma ci sta senza dubbio nascondendo una parte delle sue emozioni.

Ogni struttura muscolare è associata ad un particolare sentimento, che ne è alla base.

Spesso il linguaggio comune indica le persone con aggettivi che ne descrivono il carattere, ma anche in realtà sono veri e propri riferimenti ad atteggiamenti del corpo.

Esempi:

1. Persona dura, rigida, morbida o dolce.
2. Volto con tratti gentili.
3. Sguardo spento
4. Mascella volitiva.
5. Stare in piedi da soli (quando eravamo piccoli e dipendenti, c'era qualcuno che ci teneva e ci portava in braccio. Crescendo impariamo a stare in piedi da soli).
6. Testa dura sta per persona cocciuta.
7. Mani bucate sta per persona prodiga.
8. Bocca cucita.
9. Andare a testa alta.
10. Prenderci sulle spalle le nostre responsabilità.
11. Restare fermi sulle nostre posizioni.

In questa "Scala di credibilità dei diversi tipi di azione" di Desmond Morris, potrete scorgere le vere intenzioni dei vostri interlocutori.

Segnali automatici (impallidire, arrossire, sudare).

Segnali nelle gambe e dei piedi (inquieti spostamenti delle gambe e calci all'aria indicano desideri di fuga; posture rigide delle gambe contraddicono i gesti amichevoli delle mani; incrociarsi delle gambe).

Segnali del tronco (posture e camminate).

Gesticolazione delle mani "non identificate" (azioni che eseguiamo involontariamente. Per esempio un uomo politico che sferra i pugni mentre parla di pace, ci trasmette un segnale contraddittorio, in cui bisogna credere nelle mani e diffidare delle parole).

Gesti delle mani "identificati" (azioni che eseguiamo volontariamente tipo la "V" di vittoria).

Espressioni facciali (le più usate per mentire se non altro perchè ciò che avviene sul nostro volto è quasi del tutto presente alla coscienza).



Solo Magia Italiana

Associazione Culturale

PRESENTA:



ROCCO BORSALINO
The Hypnoticabaret



Mr. Diseau

GRAN GALA' DELLA MAGIA 2013
Città di Formia



Magico Camy

Sopino S.Z.



Stefano Paiusco
Monsieuren



28.12.2013 ore 21.00

Teatro Remigio Paone

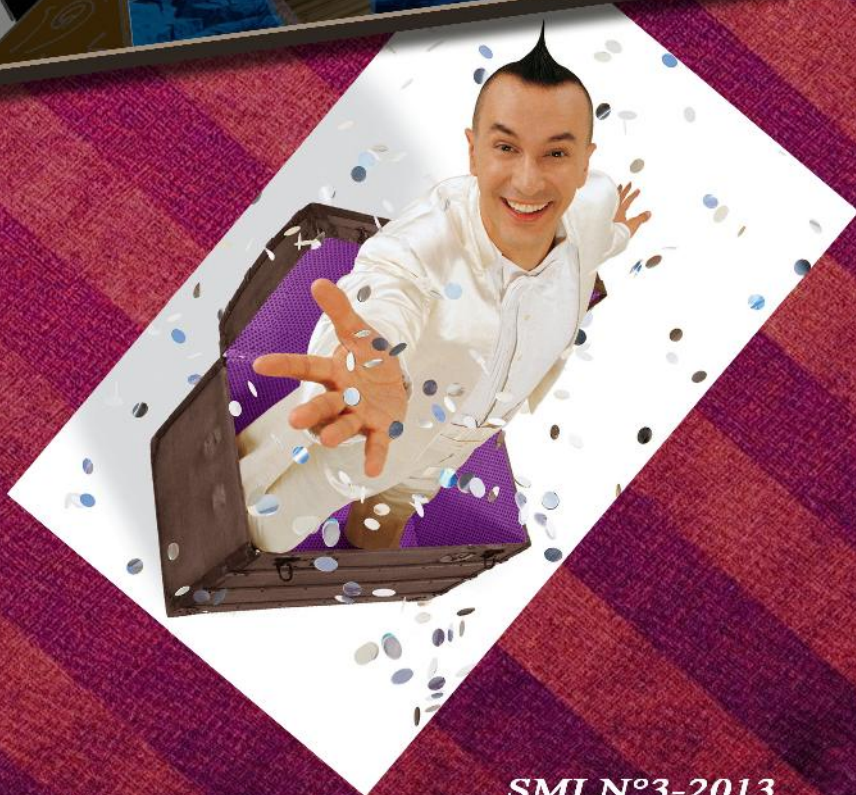
Formia (LT)

Ingresso : euro 10.00



Buon Natale

I VIP DEL MONDO MAGICO VISTI
ATTRAVERSO LA MATITA DI
KECCO NOVE MATTEO



BULLETS AFTER DARK

Un'altra grandiosa opera firmata John Bannon. In questi due DVD lo stesso autore presenta del nuovo materiale tratto dai suoi libri che sono oggi Best-Selling internazionali. Le routines presentate tratte dai suoi libri sono:

RE_WORKED-CLASSICS
CREAM OF THE CROP

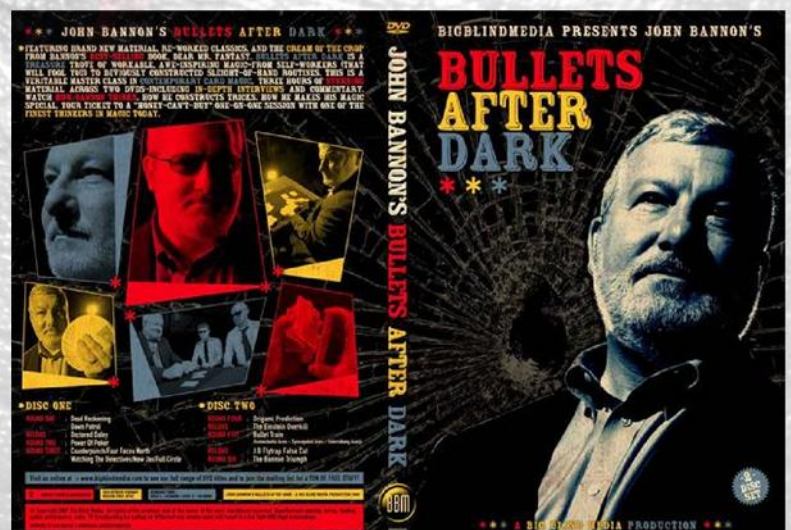
In questa stupenda opera, Bannon crea una sorta di workshop con oltre 3 ore di giochi e tecniche dettagliatamente trattate .

VOL.1

Dead Reckoning
Dawn Patrol
Doctored Daley
Power of Poker
Counterpunch/Four Faces
North
Watching The Detectives/New Jax/Full Circle

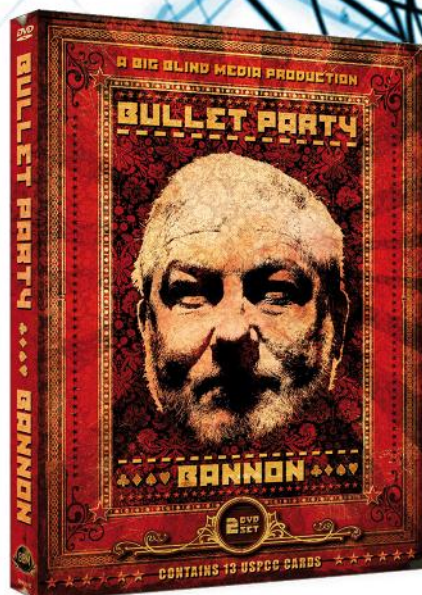
VOL.2

Origami Prediction
The Einstein Overkill
Bullet Train
J.B. Flytrap False Cut
The Bannon Triumph



I DVD editi dalla nota "casa magica" BIGBLINDMEDIA, rappresentano oggi un ricco patrimonio per i cardiciani. Caldamente consigliati

Gianluigi Sordellini



BULLET PARTY

By John Bannon

Soltanto nel caso non si conosca il personaggio (cosa mi auguro improbabile) si può non capire il senso della parola magia. Bannon è uno che ha trasformato la parola "semplicità" in "magia", quella vera, povera di manipolazioni evolute,

ma vicinissima a quanto richiederebbe un pubblico neofita.

Due dvd da consumare senza tregua alcuna, contenenti ben 14 routines una più bella dell'altra e completi di due pocket tricks.

Vol.1

Bullet Party
Final Verdict
Box Jumper
Riverboat Poker
Poker Pairadox Redox
Fractal Re-Call (Revisited)
Crocodile False Cut

Vol.2

Mega Wave
Fat City Revisited
Wicked
Bullet Catcher
Drop Target Aces
Four Shadow Aces
Big Fat Bluff Aces

Solo il suo Crocodile False Cut vale l'intera opera, per tutti quelli alla ricerca di un falso taglio di facile esecuzione ma altrettanto veritiero per chi ci sta guardando.

Mega Wave un bellissimo Pocket Trick davvero da portare anche in un taschino e da usare come effetto di mentalismo puro, dove una sola scelta è ammessa a fronte di nessuno sbaglio plausibile.

E continuare anche con la routine Big Fat Bluff Aces, semplice da realizzare come tutte le cose che caratterizzano John Bannon, ma geniale e di impatto sul pubblico.

Insomma sarebbe da elencare tutte le sue routines una per una ma credermi è tempo perso, vanno solo guardate, ammirate e possibilmente studiate.

Eccoci al consueto appuntamento con le recensioni di articoli dal mondo magico. Questa volta parliamo di un effetto che alla sua commercializzazione fece molto notizia per due motivi principali. Il primo motivo è il nome del suo creatore: Yigal Mesika. Yigal Mesika è prestigiatore, inventore e imprenditore che fin da giovane età ha coltivato la sua passione per la magia orientando il suo talento nel campo della levitazione e della telecinesi. Oggi, chiunque voglia studiare e realizzare effetti di sospensione con i fili, non può esimersi dallo studiare e acquistare almeno uno dei suoi prodotti che, chiunque faccia il mago per passione o per professione, sicuramente conosce. I prodotti simbolo della sua genialità: la Spider pen, Tarantula, Loop, Electric touch (che però è un prodotto totalmente differente). Yigal ha presentato le sue creazioni in oltre 40 paesi nel mondo e si è esibito in luoghi simbolo come il Magic Castle, Blackpool, EMC e FISM. Le sue magie sono state eseguite in tv da David Blaine, Criss Angel, e Cirillo. Yigal ha creato un nuovo modo di pensare la magia e le sue invenzioni hanno ispirato maghi in tutto il mondo. L'effetto di cui parleremo è Tarantula.



TARANTULA BY YIGAL MESIKA DVD + GIMMICK

L'effetto:

Dire cosa si può fare con questo attrezzo non basterebbero queste righe. Per semplificare diciamo che possiamo realizzare effetti di levitazione, sospensione, telecinesi per close-up o magia da sala (stand-up magic) che rasentano veramente la pura magia. Su youtube sono disponibili moltissimi video che mostrano dei veri e propri miracoli; consiglio di vedere quello realizzato apposta da Mesika che tanto scalpore fece la prima volta che apparve in rete.

IL GIMMICK

Il gimmick è veramente uno di quegli oggetti belli e ben fatti che non ti fanno rimpiangere i soldi spesi per averlo. Un vero pezzo di ingegneria miniaturizzata di ottima fattura e qualità. Il filo è veramente invisibile così come la "mimetizzazione del gimmick"

IL DVD

Realizzato in studio e live è ben fatto di buona qualità anche se chiaramente molto commerciale. Cosa significa? Mesika fa questo di mestiere, lo sa fare bene e soprattutto lo sa vendere e quindi tutto il DVD è costruito per giustificare l'acquisto e promuovere le sue idee che però a mio avviso non sono sempre realizzabili se non accettando dei compromessi che vediamo dopo. Nella sostanza però dice tutto quello che c'è da sapere, con consigli ed accortezze nell'uso del gimmick e nel controllo del pubblico.

Vediamo ora le mie impressioni.

Innanzitutto un consiglio, se lo acquistate non toccate assolutamente il gimmick se prima non avete visto e capito quanto viene detto nel DVD altrimenti rischiate di buttare la prima bobina di filo (ve ne viene comunque fornita una di scorta). Seconda cosa, preparatevi a ore di pratica e soprattutto non vi scoraggiate se all'inizio vi sembrerà difficile il controllo del gimmick.

Gli effetti che si possono ottenere comunque ripagano il tempo speso per l'apprendimento, ma se siete alla ricerca di qualcosa di più pratico da gestire consiglio di tornare al classico e più economico gimmick.

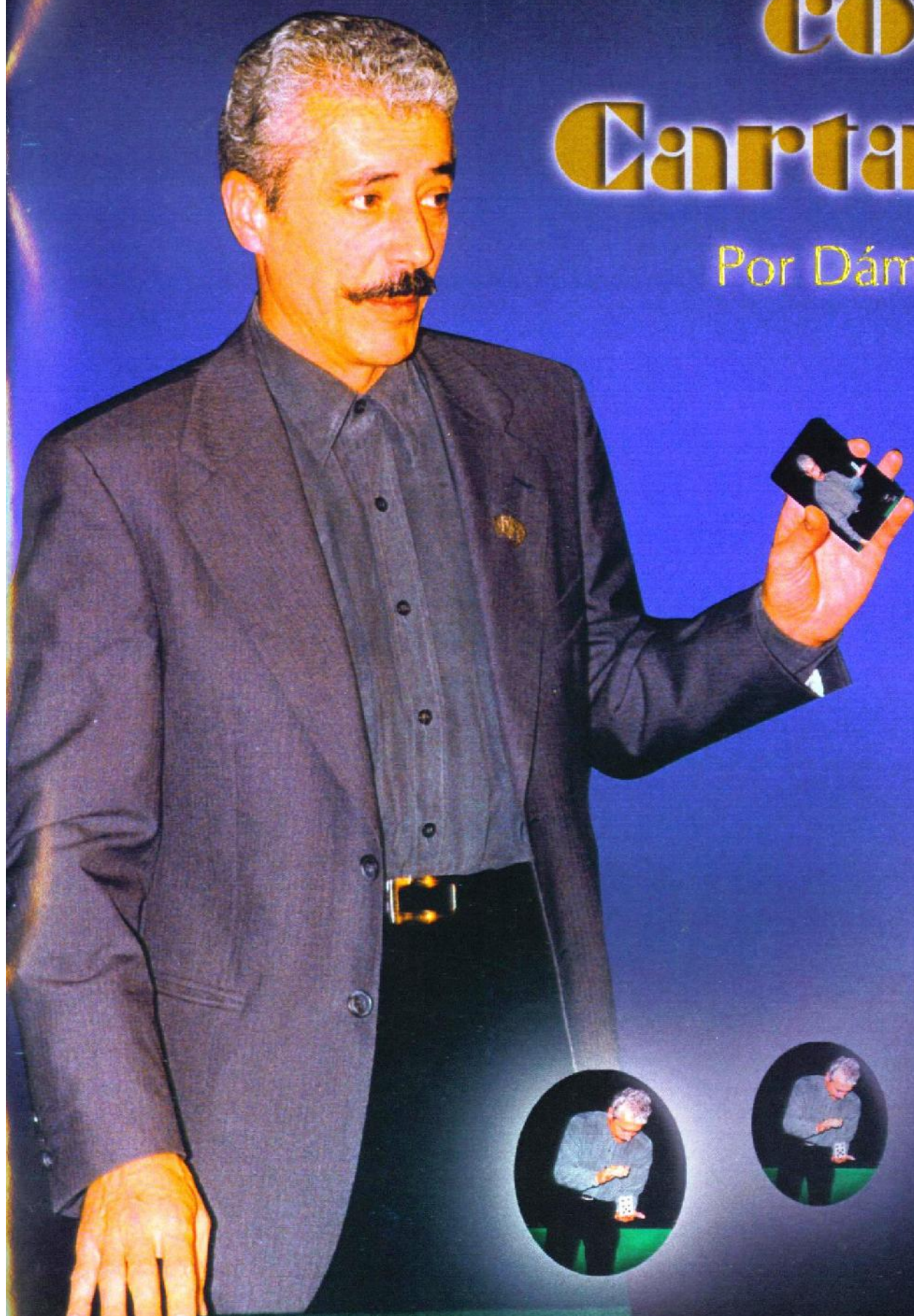
Il mio, al momento, riposa all'interno di un cassetto.

Magiciano.
Sergio Moretti

*costo 30€ circa

Manqian com Cartas

Por Dámaso



“Aprender este arte es en sí mismo un pasatiempo de lo más fascinante y el lector no necesitará otro incentivo en el momento en que consiga el más mínimo progreso...”

S. W. Erdnasse

Índice general

Posición inicial.....	4
Preparación (con ayuda de la mano derecha).....	4
Deslizamiento	6
Volteo en preparación (o preparación automática)	7
Volteo en preparación (2º método).....	8
Otro sistema para mostrar la carta superior de la baraja y realizar su cambio.....	9
Preparación a una sola mano de “La carta doble”	10
El Juego del Ascensor	11
Elección de la carta.	11
Desarrollo del Juego del Ascensor (1ª fase).....	14
2ª Fase	15
3ª fase	16
4ª Fase	17
El juego de los “Comodines que atrapan a una carta”	19
Realización	19

Introducción

El «cuaderno» que tienes en tus manos es la primera publicación del autor y viene a poner a tu disposición algunas técnicas que consideramos novedosas.

En este «librito» que pretendemos sea el primero de una serie describimos la técnica que hemos denominado «el deslizamiento de la carta doble y su volteo en preparación» y dos juegos en los que aplicamos estas técnicas.

Evidentemente las pretensiones de estas notas están al nivel de su reducido tamaño pero creemos que su contenido, sobre todo el deslizamiento al que nos hemos referido, puede enriquecer muchos de los juegos con cartas.

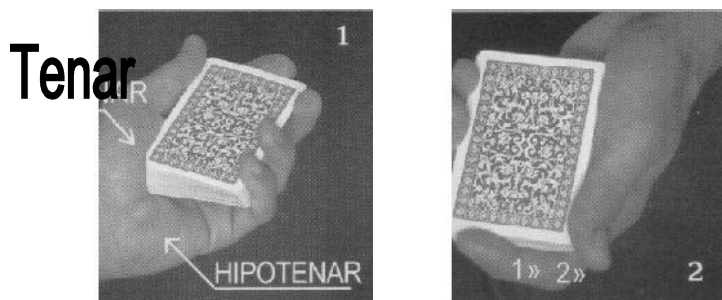
Deslizamiento de la “Carta Doble”

Esta técnica es el resultado del constante intento de acercarnos, todo lo posible, a la forma normal en que la carta superior de una baraja, sujeta en la mano izquierda, es empujada por el pulgar izquierdo para ser cogida con la mano derecha. Teniendo en cuenta que lo que manejamos en realidad son dos o más cartas como si fuesen una.

En este sentido, algunos años de experiencia en su aplicación dentro de “la cartomagia”, nos hace estar satisfechos de los resultados por lo que esperamos pueda ser igualmente útil para el lector, al que aconsejamos siga los pasos explicados a continuación con mucho detenimiento e insistencia, ya que su dificultad está en concordancia con el objetivo que persiguen.

Posición inicial.

Para su realización sitúa la baraja en la mano izquierda en la posición indicada en la figuras 1 y 2. Esta es una postura semejante a la adoptada por muchas personas para repartir las cartas y también sirve de punto de partida para realizar multitud de técnicas usadas por los cartómagos.



Los dedos corazón, anular y meñique rodean la baraja por debajo, sobresaliendo por el costado derecho de esta. Dichos dedos deben guardar cierta separación entre sí, repartiéndose “el largo de la baraja”.

El dedo índice se dobla por su segunda articulación, atravesando diagonalmente el canto exterior del paquete y apoyando su yema junto a la esquina exterior derecha del mismo. El pulgar descansa sobre el ángulo exterior izquierdo.

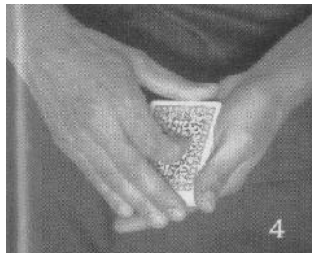
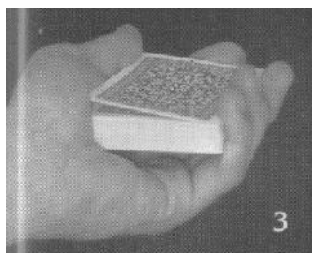
De esta manera, la baraja descansa a lo largo de la palma de la mano con el ángulo interior izquierdo coincidiendo con la línea que divide los músculos tenar e hipotenar. El ángulo exterior izquierdo se apoya en la tercera falange del índice y el costado derecho lo hace en los dedos corazón, anular y meñique que presionan en dirección al músculo tenar, haciendo que se forme sobre la carta superior una pequeña “mollita” o protuberancia carnosa

Preparación (con ayuda de la mano derecha).

Esta preparación consiste en realizar una separación bajo la segunda carta como vemos en la figura nº 3. Partiendo de la “posición inicial” procede de la siguiente manera:

Acercar la mano derecha hacia la baraja como ves en la figura nº 4 con el dedo índice ligeramente flexionado de manera que la punta de su yema haga contacto con la parte central de la primera carta. Coloca la yema del pulgar tocando el borde interior del paquete cerca del

ángulo izquierdo y la yema del dedo corazón en el canto exterior, entre los dedos pulgar e índice izquierdos.



Ahora realiza los siguientes movimientos sin prisa pero de forma continuada:

1º) Afloja la presión que los dedos corazón, anular y meñique izquierdos ejercen sobre el costado derecho de la baraja para que el tenar no estorbe las acciones siguientes.

2º) Con la yema del dedo pulgar derecho, en la parte más cercana a su primera articulación, levanta la carta superior con una mínima presión repasándola del resto aproximadamente medio centímetro. La carta se doblará ligeramente desde la parte central donde se apoya la punta del dedo índice derecho (figura nº 5).

3º) Aumenta ligeramente dicha presión hasta tocar con la yema del pulgar el borde de la segunda carta y continúa el movimiento ascendente separando esta carta de la siguiente también unos cinco milímetros (figura nº 6).



4º) Dobla un poco el pulgar e introduce una pequeña porción de la punta de su yema entre la segunda carta y el resto del paquete, relajando la presión que dicho dedo ejerce sobre la primera carta de forma que ésta se deslice hacia abajo, quedando unidas ambas cartas.

5º) Restaura la presión que los dedos corazón, anular y meñique izquierdos ejercían sobre el costado derecho de la baraja en dirección al tenar, manteniendo la separación de “la carta doble” en este músculo.

Termina separando la mano derecha hacia ese mismo lado deslizado el dedo corazón sobre el borde exterior y el pulgar sobre el interior cuando la mano derecha haya sobrepasado el lado derecho de la baraja gira la muñeca dejando la palma visiblemente en actitud de recoger “la carta”.

La yema del pulgar izquierdo, en contacto con el borde de la carta superior en la esquina exterior izquierda de ésta, evita que la separación del tenar se desplace hacia delante.

La acción de acercar la mano derecha sobre la baraja se realiza, aparentemente, sin ninguna intencionalidad. Si acaso con la excusa (tácita) de cuadrar las cartas o simplemente como un gesto que forma parte de la costumbre del actuante.

A lo largo de una sesión, el mago llevará la mano derecha sobre la baraja con cierta frecuencia, normalmente cuando no exista una especial atención por parte del público.

Por otro lado la posición de la mano derecha es, intencionadamente, similar a la que requieren otras técnicas como algunos cortes de baraja en las manos y los empalmes de cartas tanto en los movimientos previos a su realización como una vez ya colocadas estas en el interior de la palma. De ahí que los dedos índice, corazón, anular y meñique estén juntos. El índice

flexionado haría más difícil que el espectador sospechase la existencia de una carta oculta en la mano.

Deslizamiento

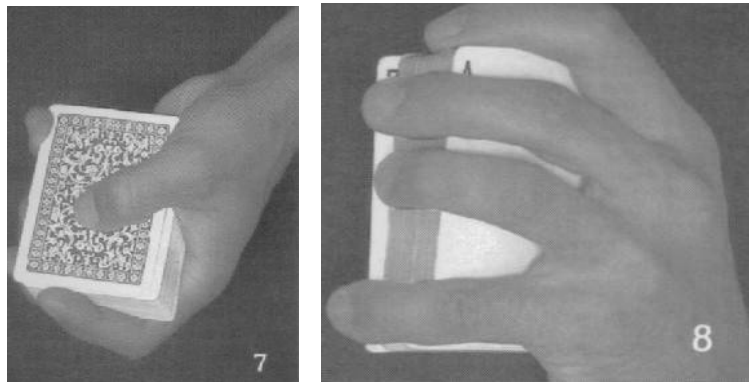
Partiendo de la preparación anteriormente explicada procede realizando, casi simultáneamente, los siguientes pasos:

1º) Dobla la articulación del pulgar izquierdo, deslizándolo su yema sobre la carta superior hasta colocarla en la parte central de la misma.

2º) Baja el dedo anular izquierdo dejando la punta de su yema "a ras" de la carta superior y en contacto con el borde del paquete. El dedo meñique izquierdo se encarga de empujar las cartas superiores de la baraja en dirección al tenar donde se mantiene la separación de "la carta doble".

3º) Desplaza hacia la derecha el músculo tenar y el dedo meñique manteniendo sujeta entre ambos "la carta doble". Este desplazamiento hará que todo el paquete se incline hacia la derecha uniformemente de abajo hacia arriba hasta llegar a "la carta doble" que, como consecuencia de la separación en el tenar, avanzará dos o tres milímetros más que el resto de la baraja (figura nº 7).

La figura nº 8 muestra la colocación de los dedos como se vería si giras la muñeca para ver el dorso de la mano.

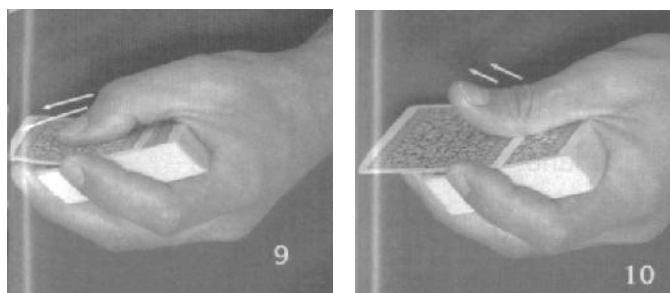


El empuje del tenar se realiza doblando ligeramente la palma de la mano por la línea que divide los músculos tenar e hipotenar. Durante dicho empuje el meñique se inclina hacia la derecha junto con el canto derecho de la baraja con su yema en contacto con el borde de "la carta doble" manteniendo la separación del tenar hasta el momento de iniciar "el deslizamiento". El dedo corazón prácticamente no participa en la acción, simplemente se aparta para no estorbar.

En este momento el dedo anular izquierdo tiene la punta de su yema debajo del borde derecho de "la carta doble" (tocando la carta inferior) y empuja ligeramente hacia arriba sobre ella. Esta presión es neutralizada por el pulgar izquierdo, que empuja hacia abajo en la parte central de la carta superior. Ambos dedos se estiran iniciando un movimiento hacia la derecha llevándose con ellos "la carta doble".

El dedo anular no deja de empujar hacia arriba durante su recorrido y el pulgar que comienza el movimiento apretando con su punta sobre la carta superior se va arqueando y empujando progresivamente con la parte media de la yema y con la zona cercana a su primera articulación, terminando con la uña apuntando hacia arriba.

Las figuras 9 y 10 muestran esta fase del deslizamiento.



De esta manera conseguimos el mayor desplazamiento posible de la carta doble.

Al principio te costará arrastrar la carta inferior con la yema del dedo anular y la superior con la yema del pulgar de manera que no se descuadren, por lo que es recomendable comenzar practicando «el deslizamiento» con una baraja usada pero en buen estado.

Básicamente, las posiciones y los movimientos explicados son los correctos, pero durante la práctica deberás hacer pequeñas correcciones para adaptarlos a tus manos.

Como verás una vez que la práctica te permita conseguir la habilidad necesaria para realizar esta técnica con soltura, no existe prácticamente diferencia alguna entre los movimientos anteriormente explicados y los necesarios para desplazar una sola carta.

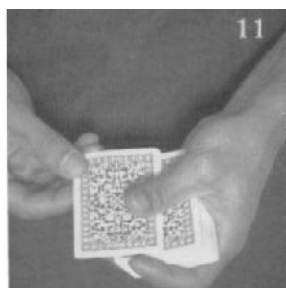
Por otro lado, creemos que esta forma de hacer sobresalir la primera carta de una baraja empujándola con el dedo pulgar izquierdo es la más conocida y convincente para el espectador.

Si consideramos además, que el uso de la carta doble es una de las técnicas más usadas en «cartomagia». Parece evidente que el lector no deberá rendirse ante las primeras dificultades que seguramente encontrará en el aprendizaje de esta técnica.

A continuación describiremos una técnica complementaria de la anterior que nos permitirá un manejo de la «carta doble» más despistante aún para el espectador y que aumentará notablemente las posibilidades de su uso. A dicha técnica la hemos denominado

Volteo en preparación (o preparación automática)

La mano derecha que permanece apartada de la baraja se acerca decididamente hacia «la carta doble» antes de que ésta termine su deslizamiento (observa que es así como suele hacerse cuando, de forma espontánea, se saca una carta de la baraja por el procedimiento normal) y lo hace sujetando «la carta doble» por su ángulo interior derecho con los dedos índice, corazón y anular por debajo y el pulgar por arriba (figura nº 11).



Separa la «carta doble» hacia la derecha y, antes de realizar «el volteo» que permitirá a los espectadores descubrir la identidad de la carta, comprueba que la baraja queda en la mano izquierda como en «la postura inicial», haciendo «hincapié» en la presión ejercida sobre la baraja entre los dedos izquierdos y el músculo tenar y la consecuente «mollita», pieza fundamental en la preparación automática. Ten también los dedos pulgar e índice izquierdos «prestos» para la acción que deberán realizar durante y después del volteo.

Lleva «la carta doble» sobre la mano izquierda situando el borde izquierdo unos centímetros por encima de la yema de los dedos corazón, anular y meñique izquierdos y ligeramente adelantada respecto a la baraja.

Levanta el pulgar derecho dejando caer «la carta doble» con su borde izquierdo coincidiendo con el borde derecho de la baraja.

Al mismo tiempo empuja hacia arriba con los otros dedos haciendo pivotar la carta que es controlada por los dedos izquierdos de la siguiente manera: Durante el giro de la carta antes de caer boca arriba sobre la baraja, separa el índice izquierdo hacia delante y el pulgar izquierdo hacia la izquierda lo suficiente para que «la carta doble» acabe topando con la protuberancia del tenar.

Inmediatamente repliega el índice izquierdo, cuadrando con su yema «la carta doble» junto a las demás y vuelve a colocar el pulgar izquierdo sobre el ángulo exterior izquierdo de la carta superior, presionando levemente hacia abajo para juntar, en ese sitio, «la carta doble» con el resto de la baraja.

La presión que en todo momento ejercen los dedos izquierdos (especialmente el meñique) en dirección al tenar mantiene la separación.

Ahora estás en disposición de repetir el «deslizamiento de la carta doble» y su «volteo en preparación» indefinidamente.... y así te lo aconsejamos.

Si, después de mostrar la identidad de la carta, realizas un nuevo «deslizamiento de la carta doble» y posterior «volteo» (en esta ocasión sin preparación) y empujas la carta superior volteándola de la misma manera que cuando realizas la técnica explicada, habrás conseguido el conocido «cambio de carta» característico del doble lift.

A continuación describiremos otros métodos diferentes de volver «la carta doble» sobre la baraja, cuya combinación dará variedad al desarrollo de los «juegos» donde se aplique y evitará que, debido a la repetición de los mismos movimientos, el espectador pueda relacionar éstos con alguna trampa (real o imaginada).

Volteo en preparación (2º método).

La forma de coger «la carta doble» con la mano derecha después de su deslizamiento que vamos a describir a continuación, puede parecer en principio un tanto extraña, pero si se hace con soltura y despreocupación su aspecto es totalmente natural.

Acerca la mano derecha hacia «la carta doble» durante el deslizamiento, con los dedos índice, corazón, anular y meñique separados entre sí y ligeramente arqueados, con sus yemas apuntando hacia arriba.

La yema del dedo meñique se sitúa tocando la carta doble bajo la esquina interior derecha de esta.

La yema del dedo índice, en la parte cercana a la primera articulación del dedo, toca «la carta doble» por debajo junto a la esquina exterior derecha.

La yema de los dedos corazón y anular derechos, algo más bajos, coinciden respectivamente con la separación que existe, después del «deslizamiento», entre los dedos anular y corazón, y corazón y meñique izquierdos (La figura nº 12 muestra la posición de los dedos vistos desde abajo).



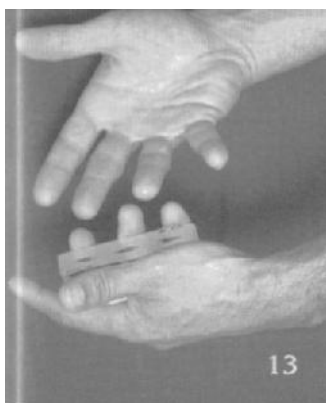
El pulgar derecho presiona sobre el borde derecho de «la carta doble» hacia abajo, combándola ligeramente entre los dedos índice y meñique derechos.

Separa «la carta doble» hacia la derecha y un poquito hacia arriba, sin que su lado izquierdo sobrepase la yema de los dedos izquierdos retirando al mismo tiempo el pulgar izquierdo llevándolo junto al canto izquierdo de la baraja.

Para voltear «la carta doble» aparta el pulgar derecho y empuja, al mismo tiempo, con los dedos corazón y anular derechos hacia arriba cerca del borde derecho de la carta. Esto hace que «la carta doble» termine de girar suelta, pivotando sobre el borde derecho de la baraja donde los dedos corazón, anular y meñique izquierdos hacen de tope.

Finalmente, el músculo tenar de la mano izquierda detiene la caída guardando la separación y los dedos índice y pulgar izquierdos cuadran las cartas evitando que la separación del tenar pueda verse desde la parte delantera.

Los dedos derechos que están parcialmente ocultos mientras sujetan «la carta», después del giro aparecen ante la vista de los espectadores totalmente relajados, (figura nº 13) lo que consideramos que produce en el espectador una sensación de mayor soltura y naturalidad y contribuye a confirmar la idea de que no estás realizando ningún «movimiento tramposo».



Otro sistema para mostrar la carta superior de la baraja y realizar su cambio.

Realiza «el deslizamiento de la carta doble» y acerca la mano derecha hacia ella con los dedos juntos y ligeramente arqueados a excepción del pulgar.

Con la yema de este dedo por arriba y las de los dedos índice y corazón por abajo pinza «la carta doble» en su ángulo exterior derecho. Dobla los dedos anular y meñique derechos un poco más, dejando la uña del primero en contacto con el borde derecho de la carta (figura nº 14).



Tira «diagonalmente» hacia delante y ligeramente hacia la derecha, de manera que «la carta doble» se deslice entre el pulgar izquierdo y el resto del paquete y, cuando el borde de aquella se libere del pulgar, comienza a girar la muñeca derecha hacia ti. Al mismo tiempo estira el dedo anular y presiona con la uña de este dedo sobre el borde derecho de «la carta doble» favoreciendo el giro de 180 grados de la misma (figura nº 15).

Mientras realizas este giro la mano derecha efectúa un movimiento de «vaivén» primero hacia arriba, elevando la carta unos diez centímetros, e inmediatamente hacia abajo terminando por dejar «la carta doble» sujeta, cerca de su canto izquierdo, por el pulgar izquierdo que aprieta sobre ella contra el resto del mazo.

Retira la mano derecha ligeramente hacia la derecha haciendo una pequeña pausa para que los espectadores puedan ver la cara de la carta y vuelve a pinzar ésta por su lado derecho con el pulgar por arriba y los demás dedos por debajo (según el sistema explicado en el segundo método del «volteo en preparación»). Dobla la «carta doble» longitudinalmente hacia abajo entre el pulgar izquierdo por el canto izquierdo y los dedos derechos por el canto derecho y retira bruscamente el pulgar izquierdo produciendo un chasquido sonoro (snap).

Voltea «la carta doble» apartando el tenar para cuadrarla con el resto del paquete (sin preparación) y empuja la carta superior con el pulgar izquierdo, cogiéndola con la mano derecha. Retira la carta hacia la derecha haciendo un «snap» antes de separarla totalmente y muéstrala pausadamente observando la reacción de los espectadores al comprobar éstos, el cambio de identidad de la carta.

Preparación a una sola mano de “La carta doble”

Es relativamente fácil y rápido conseguir «la preparación para el deslizamiento de la carta doble» sin necesidad de usar la mano derecha.

Ello nos permite realizar con esta mano alguna acción que distraiga a los espectadores del pequeño movimiento que implica dicha preparación.

Partiendo de la «postura inicial» procede como sigue:

Coloca la yema del pulgar tapando el canto izquierdo de la baraja de manera que sobresalga una pequeña porción de dicha yema por encima de la carta superior en el ángulo exterior izquierdo.

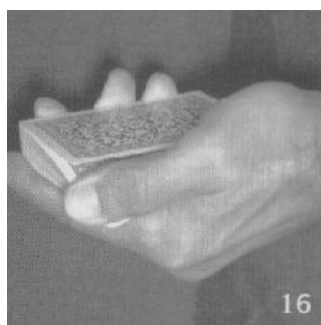
Sujetando fuertemente la baraja empuja hacia arriba con la zona cercana a la segunda articulación del dedo índice bajo el extremo delantero del mazo.

Al mismo tiempo presiona con la yema del pulgar hacia la derecha y hacia abajo doblando ligeramente la parte delantera izquierda de la baraja.

Sin aflojar la presión desliza levemente la yema del pulgar hacia abajo hasta que las cartas superiores empiecen a escaparse, de una en una, de la sujeción del dedo dando un saltito hacia arriba (figura nº 16).

Deja escapar dos cartas e introduce una pequeña porción de la yema del pulgar bajo la segunda carta.

Aleja en seguida el músculo tenar del canto izquierdo de la baraja hasta que la separación bajo el pulgar se extienda a «lo largo» hacia la parte trasera izquierda de la misma (figura nº 17).



Restaura rápidamente la presión del tenar guardando la separación de «la carta doble» y coloca de nuevo el dedo pulgar sobre el ángulo exterior izquierdo de la carta superior, presionando ligeramente hacia abajo para unir el conjunto.

La operación dura apenas un segundo desde que el cerebro da la orden de realización y, aunque es visible desde los ángulos izquierdo y delantero, es casi imperceptible si se realiza con un ligero balanceo de la mano izquierda o se orienta el lado derecho de la baraja hacia los espectadores.

Como verás en el desarrollo de los juegos incluidos en este «librito», esta técnica la usaremos también para preparar una «carta doble» partiendo de una carta sujeta en la mano derecha, en

cuyo caso los movimientos de esta mano y la actitud del mago (charla, movimientos, miradas, etc.) hacen indetectables las acciones descritas.

El Juego del Ascensor

Esta es una versión de «carta ambiciosa» en la que ponemos en práctica las técnicas explicadas anteriormente durante casi todo el desarrollo del juego.

El procedimiento de elección de la carta y el último efecto, en el que la carta elegida es doblada y puesta en el interior de la baraja, subiendo «visiblemente» hasta la parte superior de la misma, fueron aprendidos directamente de otros colegas y adaptados a nuestro estilo.

Hemos jugado con la idea de que una carta introducida en el interior de la baraja tarda cierto tiempo en llegar arriba desde que le damos la orden de subir, lo que consideramos que hace menos directo y más atractivo el argumento de este juego, intensificando «el efecto» al crear un momento de expectación anterior a la aparición definitiva de la carta elegida.

Elección de la carta.

Las acciones descritas en este apartado se realizan durante la presentación del juego y mientras dices, dirigiéndote a un espectador, que te detenga en uno de los paquetitos de cartas que vas pasando de la mano derecha a la mano izquierda.

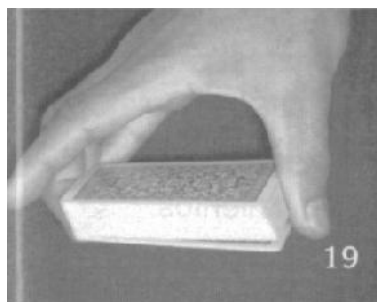
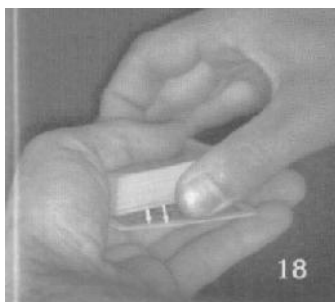
Sujeta la baraja en la mano izquierda con el pulgar atravesado sobre el centro y los otros dedos juntos, rodeando el paquete por debajo, de manera que sus yemas sobresalgan por encima del borde derecho de éste.

Coloca la mano derecha sobre la baraja sujetándola con el pulgar derecho por el canto interior y con los dedos corazón y anular derechos por el canto exterior.

Levanta las cartas por su borde interior con el pulgar derecho, apretando hacia abajo sobre el centro del paquete con el pulgar izquierdo, doblándolo hacia arriba ligeramente.

Afloja lentamente la presión de la punta del pulgar derecho sobre las cartas inferiores de manera que éstas vayan soltándose de una en una, deja escapar tres cartas (figura nº 18).

Coloca momentáneamente la yema del meñique izquierdo en la separación formada sobre la tercera carta para permitir que la mano derecha pueda «recolocarse» cómodamente, sujetando la baraja con el pulgar por el canto interior (manteniendo la separación) cerca del ángulo derecho, y los dedos corazón y anular por el canto exterior con sus yemas sobresaliendo ligeramente por debajo.

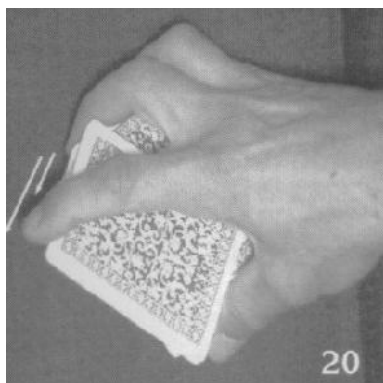


Lleva la mano izquierda hacia ese mismo lado, separándola de la baraja unos quince centímetros, con la palma de la mano hacia arriba «a la espera» de recoger los paquetitos de cartas que irá recibiendo desde la mano derecha.

Con la baraja sujeta por la mano derecha como acabamos de indicar, dobla un poco los dedos corazón y anular hacia ti y estira ligeramente el pulgar para producir una inclinación hacia delante de los cantos estrechos de la baraja (la figura nº 19 expresa más claramente lo que queremos decir). Esto favorecerá las acciones que detallamos a continuación:

Con la yema del dedo índice derecho levanta un pequeño paquete de cartas por su extremo exterior aproximadamente un centímetro por encima del resto de la baraja y desplaza el mencionado extremo del paquete hacia la izquierda, separando el índice derecho del dedo

corazón, todo lo que las articulaciones te permitan, pero empujando en todo momento con el índice en dirección al pulgar derecho, donde pivota el extremo interior del paquete desplazado (figura nº 20).



Durante el desplazamiento del primer paquete ambas manos se acercan, haciendo coincidir el lado izquierdo del paquete con la horquilla del pulgar izquierdo, donde es pinzado apretando con el pulgar izquierdo contra la base del índice izquierdo.

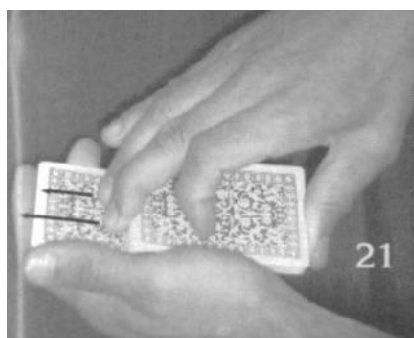
Asegura las cartas en la mano izquierda, rodeándolas con el índice por delante y los dedos corazón, anular y meñique por el lado derecho, mientras separas las manos situándolas en la posición anterior.

Separa otro paquetito de la misma manera, mientras vuelves a juntar las manos llevando el segundo paquete sobre el primero y realizando el pinzamiento del segundo paquete, cuadrándolo con el anterior con los dedos izquierdos.

Repite esta operación con movimientos rítmicos sacando paquetitos de dos, tres o cuatro cartas (puede ir incluso una sola), hasta que un espectador te detenga en una de esas acciones.

Entonces, mientras comunicas a la audiencia que vas a mostrar la identidad de la carta elegida (la superior de las que tienes en la mano izquierda), disponte a realizarlo del modo siguiente:

Orientando el dorso de las cartas que has acumulado en la mano izquierda hacia los espectadores, acerca lentamente el paquete de la mano derecha sobre el que sostiene la otra mano, enfilando los bordes largos de ambos hasta que las yemas de los dedos corazón y anular derechos estén sobre la parte central del paquete que sostiene la mano izquierda (figura nº 21).



En ese momento presiona con la punta de dichas yemas sobre la carta superior, y prosiguiendo el movimiento de la mano derecha hacia delante, desliza dicha carta haciendo que sobresalga por el borde delantero del paquete que sostiene la mano izquierda, aproximadamente dos centímetros.

Detén el movimiento y acto seguido separa ambas manos dejando ver el dorso de la carta sobresaliendo hacia delante y gira la muñeca izquierda, mostrando la parte visible de la carta elegida. De esta manera consigues que los espectadores vean con claridad una sola carta adelantada respecto a las demás.

Con la excusa de que la carta elegida no ha sido mostrada suficientemente, invierte los movimientos anteriores, girando en primer lugar la muñeca izquierda mostrando de nuevo el dorso de las cartas y acerca como antes, la mano derecha sobre la izquierda haciendo coincidir la yema de los dedos corazón y anular con la parte central del dorso de la carta elegida, deslizando ésta hacia delante hasta que el pulgar derecho, que sobresale bajo la última carta del paquete que sujeta la mano derecha, haga tope con el canto interior del paquete que sostiene la mano izquierda. En este momento la carta elegida sobresale aproximadamente la mitad de su longitud, mientras que el resto de las cartas deben quedar perfectamente cuadradas.

Ahora vas a enseñar la carta elegida, aparentemente de la misma manera que antes, pero en esta ocasión gira en primer lugar la muñeca izquierda bajo la cobertura de la mano derecha llevándote con la yema del meñique izquierdo las tres cartas separadas junto con el resto del paquete de la mano izquierda (figura nº 22).

Separa ambas manos ampliamente, mostrando la cara visible de la carta elegida, mientras la nombras y pides al público que la recuerde.



Mientras dices que vas a colocar la carta elegida (supongamos que es al as de picas) en el interior de la baraja, acerca la mano izquierda hacia la derecha con el canto exterior de las cartas apuntando hacia la derecha y su dorso paralelo a tu cuerpo para impedir que puedan verse las tres cartas añadidas.

Golpea suavemente el canto exterior del as de picas con el índice de la mano derecha estirado, introduciendo la carta dos o tres centímetros más (figura nº 23). Termina de introducir el as de picas doblando sobre su extremo el dedo índice izquierdo. En el momento en que estén cuadradas las cartas, gira la muñeca izquierda mostrando el dorso del paquete y sin pausa, para crear sensación de continuidad en el movimiento de la que para el público es la carta elegida, empuja la carta superior de la baraja con el pulgar izquierdo, insertándola parcialmente por su ángulo interior derecho entre las cartas de la mano derecha. Colocando el paquete de la mano izquierda sobre el otro bajando los dedos corazón, anular y meñique izquierdos para facilitar la acción (figura nº 24). Esto lo haces mientras dices que el as de picas queda perdido en el interior de la baraja, más bien hacia la parte de abajo.



Termina cuadrando perfectamente la baraja con los dedos derechos como se ve en la figura nº 25, dejándola sobre la mano izquierda en «la posición inicial» para realizar «el deslizamiento de la carta doble».

De esta manera has dejado una carta indiferente en el interior de la baraja, mientras que la carta elegida se encuentra en tercer lugar empezando por arriba. Sin embargo, para el público, el as de picas está perdido en el interior de la baraja.

Desarrollo del Juego del Ascensor (1ª fase).

Sincronizaremos, a partir de ahora, la «charla básica» que solemos utilizar en este juego con la ejecución de los distintos movimientos, para dar una idea lo más cercana posible de la duración de los distintos pases y del momento en que deben realizarse.

«Este juego se llama el Juego del Ascensor porque... si apretamos el botoncito del último piso de este imaginario edificio...»

Lleva el índice derecho sobre la parte central del dorso de la carta superior simulando la acción de apretar un botón, y continúa:

«... el as de picas empieza a subir...»

Empuja la primera carta de la baraja con el pulgar izquierdo cogiéndola por su lado derecho con el pulgar derecho por arriba y los demás dedos por abajo.

Separa la mano derecha hacia la derecha elevándola un poco y mostrando a los espectadores la cara de la carta verticalmente en un movimiento amplio. Al mismo tiempo realiza con la mano izquierda la preparación para «el deslizamiento de la carta doble» separando dos cartas en el tenar (figura nº 26). Como la carta que muestras no es la elegida, continúa diciendo:

«... lógicamente no esta arriba todavía...»

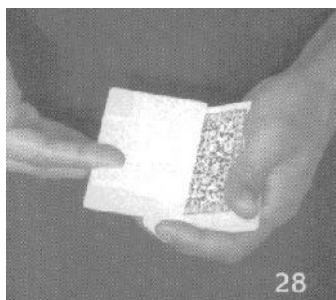


Con carta indiferente

Ahora vas a voltear de nuevo la carta que tienes en la mano derecha sobre la baraja, añadiéndola secretamente a las dos que tienes en preparación, creando de esta manera una «carta triple». Hazlo (mientras giras el cuerpo y mueves ambas manos hacia la izquierda para terminar mostrando el canto derecho de la baraja) de la siguiente manera:

Mientras bajas la mano derecha para dejarla junto al resto de la baraja, contrae los dedos índice y pulgar derechos acercando el borde derecho de la carta hacia la horquilla del pulgar, pinza dicha carta entre el dedo corazón que coloca su primera articulación en el canto izquierdo de la carta y el dedo índice que empuja con su uña por debajo contra la cara de la carta, bajo el pulgar derecho (figura nº 27).

Estira los dedos índice y corazón derechos haciendo girar la carta liberando el canto derecho de ésta del dedo pulgar colocando el borde izquierdo de la carta, mostrando su cara, sobre la yema de los dedos corazón, anular y meñique izquierdos (figura nº 28)



con as de picas

Esta forma de girar la carta en la mano derecha la denominaremos «giro de la carta por pinzamiento».

Voltea la carta empujando bajo ella con los dedos corazón y anular derechos, de manera que caiga algo por delante del resto del paquete y cuádrala con las demás con la yema del índice izquierdo formando «la carta triple» mientras continuas con la frase anterior:

«...porque estaba en la parte de abajo, pero está subiendo, subiendo, subiendo... »

Haz coincidir la palabra «abajo» con la caída de la carta sobre la baraja y con un gesto hacia abajo de la mano derecha.

Gesticula apropiadamente con la mano derecha sin mover un músculo de la izquierda creando la tensión adecuada, y termina diciendo:

«...hasta que al final...»

Realiza «el deslizamiento de la carta triple» con «volteo en preparación» mostrando el as de picas sobre la baraja y da por concluido este primer efecto diciendo:

«...aparece claramente arriba».

Muestra el as de picas orientando su cara hacia los espectadores.

2ª Fase

Cuando la sorpresa, los comentarios y en algunas ocasiones los aplausos de los espectadores empiecen a decrecer, muestra cierta relajación girando el cuerpo de nuevo frente al público. Después de una pausa continúa diciendo energicamente (para reclamar la atención):

«Vamos a colocar de nuevo el as de picas...»

Realiza un nuevo deslizamiento con las tres cartas haciendo una pequeña pausa mientras enseñas el as de picas, desplazando las manos hacia la izquierda y girando el cuerpo hacia ese mismo lado.

Voltea «la carta triple», esta vez sin preparación, empujando con la yema de los dedos derechos bajo ella en un leve movimiento ascendente de la mano derecha seguido de un movimiento descendente, que termina situando la palma de dicha mano unos centímetros por debajo de la baraja, continuando la frase:

«...hacia la parte de abajo...»

El movimiento descendente de la mano derecha se detiene bruscamente en el momento de decir:

«...abajo...»

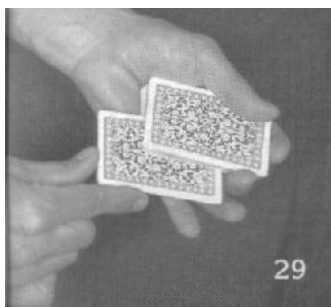
Sin interrupción empuja la carta superior con el pulgar izquierdo, mientras la mano derecha permanece estática y cuando la carta haya terminado su deslizamiento cógela por su ángulo interior derecho con el pulgar derecho por arriba y los otros dedos por debajo.

Sepárala del resto e introdúcela parcialmente hacia la parte inferior de la baraja por el ángulo interior derecho de ésta.

Inclina la baraja orientando su dorso hacia los espectadores para evitar que se pueda ver la cara de la carta.

Termina de colocar la carta empujándola diagonalmente con el dedo índice derecho por el costado derecho y con el pulgar derecho por el canto interior, según la figura nº 29, permitiendo que el público vea claramente esta operación y continúa la charla:

«...fijados, porque si apretamos el botoncito del ascensor...»



Realiza los pases explicados en la «primera fase» de este juego hasta el momento en que la carta elegida aparece de nuevo sobre la baraja a la vista de los espectadores, pero en esta ocasión mientras enseñas verticalmente la primera carta que resulta no ser la elegida realiza la preparación a una sola mano para el deslizamiento de la carta doble dejando una sola carta separada en el tenar, con lo que al aparecer la carta elegida tendrás una carta doble en preparación.

3ª fase

Después de una pequeña pausa para que el público «digiera» el efecto anterior continúa diciendo:

«...pero, ¿qué ocurriría si... en vez de colocar el as de picas tan hacia abajo... »

Realiza el deslizamiento de «la carta doble» con «volteo sin preparación» y empuja la carta superior con el pulgar izquierdo cogiendo la carta con la mano derecha e introduciéndola en la baraja como antes, pero colocándola hacia la parte superior de la misma y termina la frase:

«...la ponemos más arriba? ¡Fijados que quedan muy pocas cartas por encima!...»

Como has planteado una pregunta, responde tú mismo:

«...Pues entonces, al apretar el botoncito del ascensor, el as de picas tarda muy poquito en subir...»

Simula apretar el botón y empuja la carta superior cogiéndola con la mano derecha y enseñándola verticalmente al público terminando la frase:

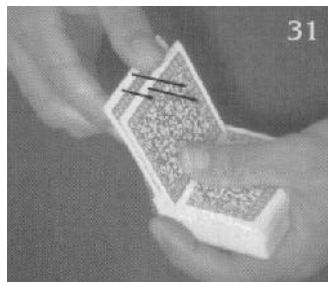
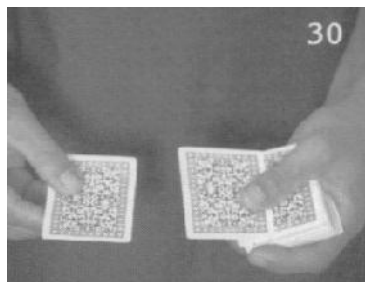
«...sube casi inmediatamente».

Ahora vas a voltear la carta que tienes en la mano derecha sobre la baraja dejándola cara arriba, pero en realidad vas a efectuar además el siguiente «pase secreto».

Sin esperar ningún tipo de «reconocimiento» por parte de los espectadores y aprovechando la relajación que se produce unos instantes después del «efecto mágico», relájate tú también y baja la mano derecha desde la posición elevada que ocupaba anteriormente hasta la altura de la baraja con el as de picas paralelo al suelo.

Acerca rápidamente pero sin brusquedad la mano derecha hacia la izquierda e introduce el as de picas bajo la carta superior de la baraja que es empujada por el pulgar izquierdo (figura nº 30).

Realiza este movimiento girando el cuerpo y las manos hacia la izquierda para «camuflar» la acción descrita con un movimiento más amplio.



Inmediatamente empuja con los dedos de la mano derecha bajo el as de picas volteando las dos cartas al mismo tiempo (figura nº 31).

Continúa separando la mano izquierda de la mano derecha mientras las cartas terminan su giro y tropiezan con la protuberancia del tenar siendo cuadradas por los dedos izquierdos.

Estos movimientos se realizan en apenas un segundo y tienen cierto parecido con los del «enfile» (cambio clásico de una carta por otra).

Muestra el as de picas sobre la baraja con un gesto de satisfacción y prepárate para iniciar la siguiente y definitiva...

4ª Fase

Comienza diciendo:

«Pero incluso se puede llegar a ver como va subiendo el as de picas, para eso conviene identificarlo de alguna manera, yo suelo hacerlo doblando la carta... »

Disponte a hacerlo de la siguiente forma: Realiza «el deslizamiento de la carta doble» y acerca la mano derecha hacia ella situando el dedo corazón en el canto exterior cerca de la esquina derecha y el pulgar en el canto interior también cerca del ángulo derecho. Con estos dedos voltea dicha carta haciéndola pivotar entre ellos con la ayuda del pulgar izquierdo que empuja sobre el canto izquierdo de la carta (figura nº 32). Déjala un instante sobre la yema del pulgar izquierdo por el lado izquierdo y del corazón y anular derechos por el lado derecho algo por encima de la baraja.

Inmediatamente coge la carta con la yema de los dedos corazón y anular derechos por la parte central del canto exterior y con la yema del pulgar derecho por el centro del canto interior separándola hacia la derecha y mostrando la cara del as de picas verticalmente al público.

Continúa la frase:

«... fijados porque una vez doblada...»

Acompaña las palabras con la acción de doblar repetidas veces «la carta doble» contrayendo los dedos corazón y anular derechos contra el pulgar (figura nº 33) y colócala sobre la baraja procurando que el público no detecte el anormal grosor de la carta.



Aprieta con el índice derecho, ostensiblemente, sobre la parte central de la carta superior mientras sigues diciendo:

«...aunque yo me empeñe en ponerla derecha...»

Antes de levantar el dedo índice derecho, coloca el pulgar izquierdo sobre la carta superior. Empújala hacia la derecha cogiéndola por su ángulo exterior derecho con el pulgar derecho por arriba y los otros dedos por debajo mostrando el perfil doblado de una carta indiferente que para el público es el as de picas, mientras dices continuando la frase anterior:

«...si la dejo suelta el as de picas siempre se empeña en seguir doblado (en este punto el público suele hacer gestos de asentimiento)... En estas condiciones vamos a introducirla hacia la parte de abajo como al principio...»

Mientras tanto, el as de picas (con tendencia a doblarse) se mantiene recto por la presión del pulgar izquierdo que ha quedado sobre dicha carta después de deslizar la carta superior.

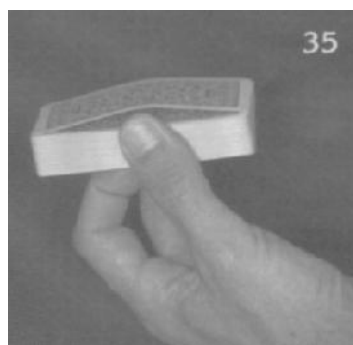
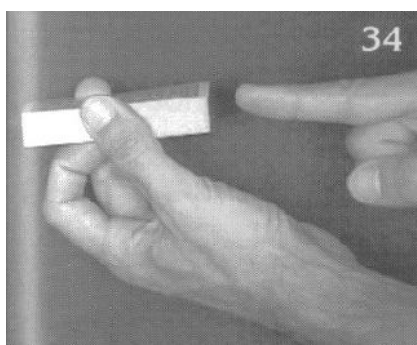
Introduce la carta indiferente que sujeta la mano derecha hacia la parte inferior de la baraja por el ángulo interior derecho de ésta y termina cuadrándola colocando los dedos anular y corazón derechos en el canto exterior y el pulgar en el canto interior terminando de introducir la carta con este dedo y levantando la baraja con la mano derecha hasta la altura de la yema de los dedos izquierdos que, estirados hacia arriba la sujetan con el pulgar izquierdo por el lado izquierdo, el corazón, anular y meñique por el lado derecho y el índice izquierdo bajo la carta inferior de la baraja. El índice derecho presiona sobre la carta superior en su centro para impedir que se note su curvatura hasta el momento en que la mano derecha se aparta dejando la carta superior recta por la presión del pulgar izquierdo en dirección a los dedos corazón y anular izquierdos. Dirígete a un espectador cercano diciéndole:

«...¿quieres tú mismo apretar el botoncito del ascensor?...»

Cuando el espectador «gustosamente» simule apretar el botoncito del último piso, gira el cuerpo en esta ocasión hacia la derecha mostrando el canto izquierdo de la baraja donde se encuentra el pulgar izquierdo (figura nº 34) diciendo:

«...fijados porque está subiendo, subiendo... hasta que al final...»

Realiza movimientos ascendentes con la mano izquierda que sujeta la baraja coincidiendo con las palabras «subiendo, subiendo...» y en uno de esos movimientos (en el último naturalmente) afloja imperceptiblemente la presión entre el pulgar izquierdo y los otros dedos dejando inmóvil la mano izquierda para que los espectadores comprueben como aparece «de repente» una carta doblada sobre la baraja (figura nº 35).



Puedes dar más énfasis a este momento final señalando el canto izquierdo de la baraja con el dedo índice derecho y mirando fijamente hacia tu mano izquierda donde se desarrolla la acción.

Este es el efecto cumbre por lo que separar la carta, mostrándola claramente doblada y darle la vuelta para que el público compruebe que se trata del as de picas es un puro trámite que espero que realices mientras te aplauden.

Si lo prefieres puedes adelantar la baraja hacia un espectador para que él o ella coja la carta doblada y la enseñe a la concurrencia.

Como has podido ver durante el desarrollo de este juego (o rutina) el efecto de ascensión de la carta se produce en cuatro ocasiones.

En la primera el público, que es desconocedor de lo que vas a hacer, recibe la sorpresa con gran «ídem».

La segunda ocasión sirve de confirmación, una vez que los espectadores ya están prevenidos, pues estos podrán comprobar que lo ocurrido anteriormente no fue producto de su imaginación.

El tercer efecto, más breve, sirve para dar un toque de comicidad (la gente suele sonreír cuando el as de picas aparece inesperadamente con mayor prontitud, distendiéndose un poco para «coger con más ganas» el efecto final).

Este último efecto de «la carta doblada» constituye el clímax del juego y es el que el público recuerda con más intensidad.

El juego de los “Comodines que atrapan a una carta”.

Esta es otra aplicación del «deslizamiento de la carta doble».

Creemos que de aportar algo esta nueva técnica al efecto que suponemos es conocido por el lector, esto sería la naturalidad y soltura con que la carta elegida es añadida secretamente entre los dos comodines.

La forma en que una carta aparece atrapada entre dos comodines es bastante visual y muy adecuada dentro de la cartomagia con el actuante de pie.

Realización

Separa previamente los dos comodines y ponlos boca abajo sobre la mesa.

Saca a un espectador situándolo a tu izquierda.

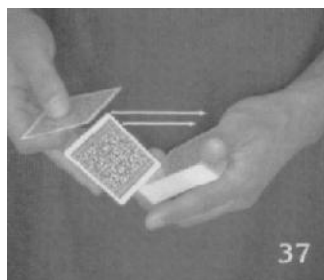
Haz que elija una carta que, después de ser vista por él y por el resto del público, es colocada en el interior de la baraja.

Lleva secretamente la carta elegida a la parte superior del paquete y di, mientras dejas caer las cartas realizando una «pequeña cascada» desde la mano derecha hasta la izquierda:

«Realmente no importa donde haya quedado vuestra carta, ya que he tenido la precaución de apartar estas dos cartas...»

Señala con el índice derecho hacia los comodines, acompañando las últimas palabras, y cógelos juntos con los dedos de la mano derecha por el lado derecho de las cartas.

Levanta la mano derecha con los comodines mostrándolos verticalmente mientras los frota uno contra otro (figura nº 36).



Mientras estás enseñando los comodines como acabamos de decir realiza «la preparación para el deslizamiento de la carta doble», pero separando una sola carta en el tenar y continúa diciendo:

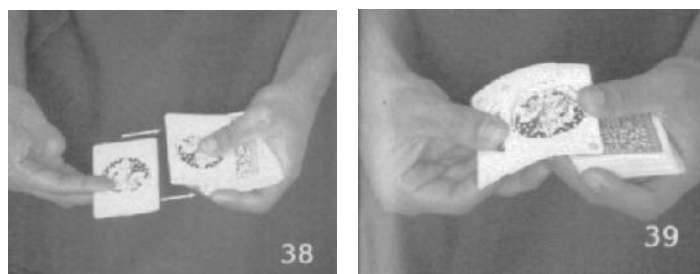
«...fijados porque con la ayuda de estos dos comodines... uno... y dos... dos comodines»

Al decir «uno» voltea la carta inferior de las dos que tienes en la mano derecha empujando bajo ella con los dedos corazón y anular dejando la superior sujeta entre el pulgar e índice derechos (figura nº 37).

Déjala caer un poco adelantada con respecto a la baraja y dirige la mirada hacia la mano derecha que, inmediatamente después de voltear el primer comodín, se separa hacia la derecha realizando el «giro por pinzamiento» explicado en el juego del ascensor (pág. nº 15) diciendo: “... y dos...” en el momento del giro de la carta.

Acerca de nuevo la mano derecha hacia la baraja mientras la mano izquierda cuadra el comodín con la carta que tienes en preparación replegando el índice izquierdo sobre su canto

exterior y realizando "el deslizamiento de la carta doble" para permitir que el segundo comodín se sitúe bajo dicha carta (figura nº 38).



Pasa el índice derecho desde la parte superior a la inferior de la carta y pinza ambas cartas con el dedo pulgar derecho sobre el canto derecho de «la carta doble» y los demás dedos bajo la carta inferior, llevándolas hacia la derecha realizando un «snap» con la «carta doble» coincidiendo con las últimas palabras: «...dos comodines» (figura nº 39).

La frase que usamos para desarrollar esta acción te dará una idea de la duración de la misma.

Si la realizas correctamente no habrá lugar para la sospecha. Aparentemente lo que haces es simplemente enseñar con más claridad e individualmente los dos comodines para dejarlos de nuevo en la mano derecha.

Continúa dirigiéndote al espectador diciéndole:

«Ahora vamos a intentar localizar tu carta... pero para hacerlo más difícil vas a sujetar tú mismo la baraja entre las manos».

Entrégale la baraja y dile que ponga una de las manos sobre ella para que tú no puedas ¡sustraer la carta! de ninguna manera.

Voltea los comodines, que has estado mostrando boca arriba en los dedos de la mano derecha, sobre la palma de la mano izquierda, con cuidado de que no se vea «la carta extra» y coge las tres cartas, bien cuadradas, con los dedos corazón y anular derechos por el canto exterior y pulgar derecho por el interior (posición Biddle).

Llévalas ligeramente hacia la derecha de manera que la carta inferior se sitúe sobre la yema de los dedos izquierdos que presionan bajo dicha carta y tiran de ella hacia la izquierda haciéndola sobresalir la mitad de su anchura bajo «la carta doble» (figura nº 40).



Ahora, mientras la mano derecha sujeta aparentemente dos cartas, dirigiéndote a los espectadores, di:

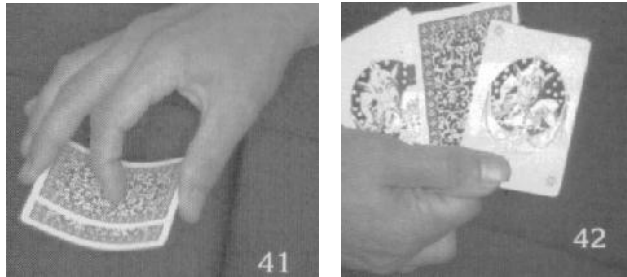
«Vamos a coger sustancia invisible de vuestra carta y la vamos a lanzar entre los dos comodines... »

Orientando los dorsos de las cartas hacia los espectadores con el brazo derecho cruzando tu cuerpo, haz gestos con la mano izquierda llevándola sobre la baraja que sujeta el espectador (situado a tu izquierda) y simulando que lanzas dicha sustancia sobre las cartas que sujetas en la mano derecha continúa diciendo:

«...¡Atención! una... dos... y... ¡tres!»

Al decir «tres» realiza este rápido movimiento:

Dobla las cartas empujando en el centro con el índice derecho y tirando de los extremos con el dedo corazón por el exterior y el dedo pulgar por el interior (figura nº 41). Suelta bruscamente el extremo exterior apartando el dedo corazón y lleva el índice bajo el pulgar mientras giras la muñeca y abres en abanico las tres cartas mediante fricción entre índice y pulgar (figura nº 42).



Esto sucede en décimas de segundo.

El público verá aparecer entre los dos comodines, que repentinamente muestran ahora sus caras, el dorso de una carta en teoría «inexistente».

Sácala lentamente con los dedos de la mano izquierda por su extremo libre mientras preguntas a los espectadores por la identidad de la carta elegida y muéstrala girándola lentamente.

ESO ES TODO AMIGOS (De momento....)

In rilievo nel cml shop

DAI VERNON

L'UOMO CHE INGANNO' HOUDINI

di Matteo Filippini

Dai Vernon... Il Professore,
The New York Card Expert, Cranky Old Man Of Magic ed altre numerose
definizioni che amici, estimatori, colleghi, discepoli e avversari gli hanno
dato nel corso dei suoi gloriosi 98 anni di vita.

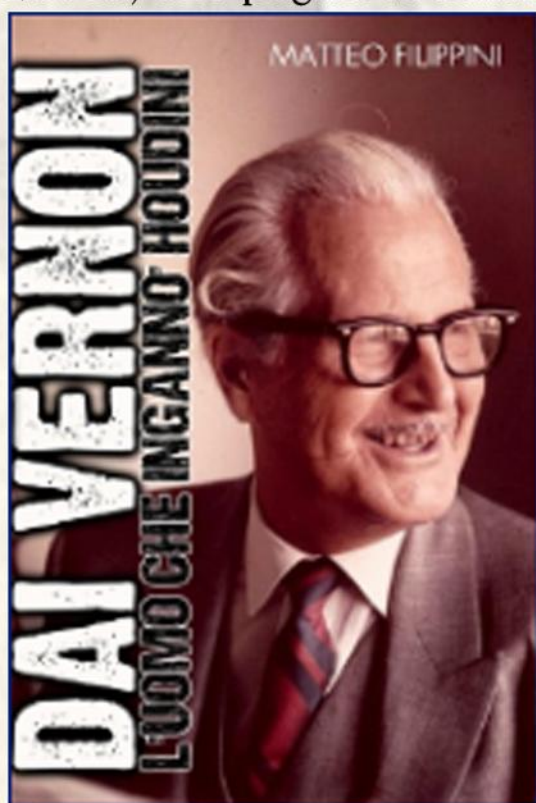
L'UOMO CHE INGANNO' HOUDINI

è il primo saggio bibliografico su Dai Vernon in italiano; un'opera dedicata
a colui che è stato il punto di svolta epocale per lo sviluppo e la maturità
della cartomagia e del close-up moderni. Il pioniere di una magia d'altri
tempi eppure ancora così moderna: efficace, naturale e misteriosa.

Proprio come dovrebbe essere.

Nell'ebook, oltre alla parte biografica, sono presenti anche una completa
bibliografia commentata, due gemme cartomagiche vernoniane, un articolo
sul leggendario servizio dal centro di Allen Kennedy, uno sul primo libro di
Vernon "The 20 Dollars Manuscript" ed una lista di effetti/tecniche selezionati
dall'autore.

Ebook, 127 pagine in Italiano.



Contenuto

PREFAZIONE

L'UOMO CHE INGANNO' HOUDINI: BIOGRAFIA NASCITA DI UNA LEGGENDA
EROI, TEATRI E LIBRI

LA SCOPERTA DI ERDNASE

NEW YORK E L'INNER CIRCLE

"PENSA A UNA CARTA!"

L'UOMO CHE INGANNO' HOUDINI

JEANNE

LARRY GREY, IL LITTLE BOOK SHOP E CARDINI

CACCIA AI BARI!

EXPERT CARD TECHNIQUE

TEMPI DURI

IL MAGIC CASTLE

L'EREDITA' DEL PROFESSORE - THE VERNON TOUCH

APPENDICE BIBLIOGRAFICA ED ALTRO ANCORA BIBLIOGRAFIA COMMENTATA

IL SERVIZIO DAL CENTRO DI ALLEN KENNEDY

THE 20TH DOLLARS MANUSCRIPT

DUE CHICCHE CARTOMAGICHE

VERNON:EFFETTI E TECNICHE

CURIOSITA' VERNONIANE

A PROPOSITO DELL'AUTORE

S.M.I. Shop

le idee di

Simone Gandini

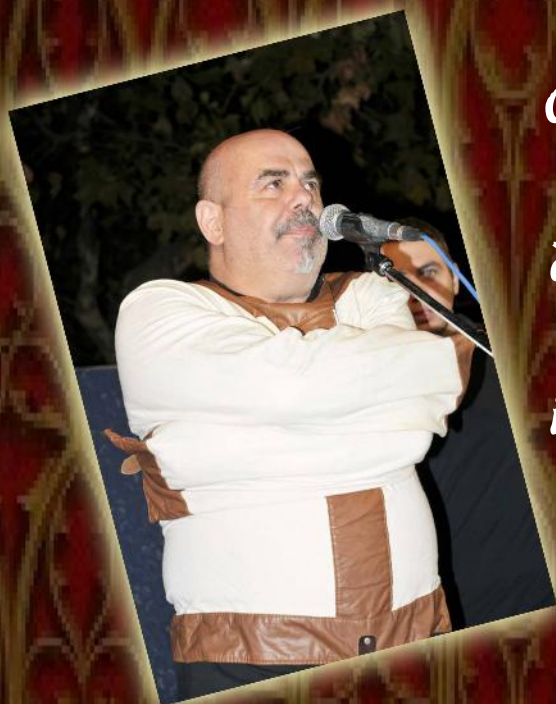


Tappetini Close Up
personalizzati di tutte
le misure

Borsello da Close Up
rifinito e presenta
all'interno tasche e divisori
per gli attrezzi.
Modello grande



Borsello da Close Up
rifinito e presenta
all'interno tasche e divisori
per gli attrezzi.
Modello piccolo



*Gianluigi Sordellini in arte M.R. Diseau
ha deciso di riprovarci ancora una volta
dopo il successo dell'anno passato e mette
in scena per Natale uno spettacolo
incredibile, insieme ad illustri personaggi
del panorama nazionale magico.
Presidente dello S.M.I.*

*Stefano Paiusco in arte
Monsieur E.M.P.*

*di professione attore e artista
che ha trovato il giusto
equilibrio tra Teatro e Magia
portando in scena diversi
personaggi per adulti e per bambini*





Con noi la star indiscussa del Hypnoticabaret
ROCCO BORSALINO

che ha deciso di condividere la scena del
teatro Formiano insieme agli amici, regalando
così alla città di Formia, un momento di
assoluto ed indiscusso cabaret magico di
altissimo livello, come pochi se ne vedono in
giro.

Rocco è anche conosciuto per il suo
ATELIER DELL'ALTA MODA SHOW

SIMONE ZOMPARELLI SORJNO

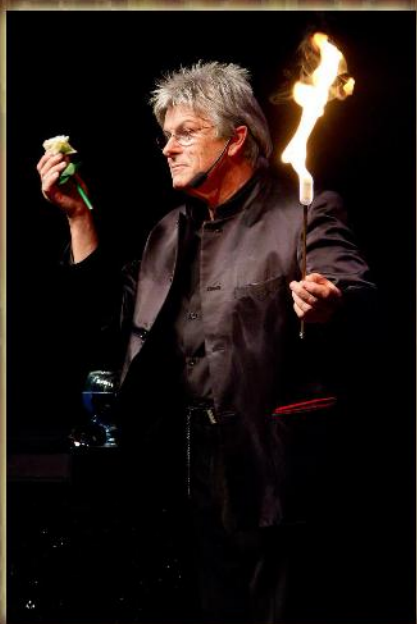
che già l'anno scorso ci
ha deliziato con un esilerante show
di grandi illusioni, quest'anno
si propone con una grandissima
novità sul quale sta lavorando da
più di un anno e ha deciso di
regalare questa anteprima al
**GRAN GALA' DELLA MAGIA
CITTA' DI FORMIA,**
ma lasceremo il sapore della sorpresa



Con noi anche un'altro grande personaggio
del panorama nazionale magico

MAGICO CAMY

1 palcoscenici che lo stesso ha calpestato in 30 anni
e passa di onoratissima carriera, in Italia e
all'estero, non si contano più. Un genio della Magia
da scena e del Close Up





Cartomagia parte III°

di

Gianluigi Sordellini
(estrapolato da Wikipedia)

Giochi semiautomatici

Sono giochi che possono essere realizzati ricorrendo a poche tecniche di base. Molti prestigiatori professionisti prediligono questo tipo di giochi ed il precedente poiché consentono all'esecutore di concentrarsi sulla presentazione dell'effetto più che sulla tecnica. Inoltre ne esistono di eccezionali che non hanno nulla da invidiare a giochi più complicati.

Giochi di destrezza

La componente tecnica è rilevante. Solitamente tali giochi sono eseguiti con mazzi regolari, magari presi a prestito. Tutta la riuscita del gioco ricade sulle doti tecniche del prestigiatore che inoltre si deve far carico anche di una buona presentazione. L'apprendimento di questi effetti e delle tecniche ad essi associate rende il prestigiatore molto più sicuro dei suoi mezzi e quindi più a proprio agio durante le esibizioni. Egli inoltre sarà in grado di comporre, similmente ad un artigiano, l'effetto desiderato a partire dalle tecniche di base ed eventualmente di cavarsi d'impaccio da situazioni difficili o da errori eventuali.

Manipolazione di carte

L'arte manipolativa è considerata la più alta a livello tecnico. È la più ardua da apprendere e molti prestigiatori la evitano preferendo dirottare altrimenti i propri sforzi. La manipolazione più pura consiste nel realizzare effetti di apparizione, sparizione, trasposizione, trasformazione di oggetti (in questo caso carte) direttamente dalle mani stesse del prestigiatore senza solitamente avvalersi di oggetti truccati, di strumenti particolari o altro ma di nient'altro che la propria abilità tecnica manuale.

Un manipolatore di carte, classicamente, farà apparire per poi sparire dalla punta delle sue dita prima una, due, più carte, poi un ventaglio di carte, due e così via. Li farà passare da una mano all'altra, li produrrà dalla bocca, da sotto una scarpa, dal gomito. Ne cambierà il colore, la dimensione, persino la forma in un crescendo rossiniano fino a giungere ad un climax solitamente personale.

Uno dei più grandi manipolatori di carte che la storia ricordi è l'italianissimo [Silvan](#), famoso in Italia come all'estero dove gode di immensa considerazione proprio per il suo numero manipolatorio eseguito utilizzando addirittura due mazzi completi (108 carte) contemporaneamente.

Giochi con carte truccate

Un grandissimo numero di giochi è stato concepito per poter essere eseguito con un mazzo di carte del tutto regolare, magari preso a prestito. Tuttavia un numero almeno pari di giochi fa utilizzo di carte più o meno truccate o di [gimmik](#) appositamente studiati. Alcune volte tali carte speciali o gimmik sono indispensabili all'esecuzione dell'effetto. Altre volte servono a sgravare il prestigiatore da parte della componente tecnica.

Ad esempio se una carta scelta deve essere trovata nel portafoglio posso utilizzare la più semplice delle carte truccate: un duplicato della carta scelta, che deve essere già posta nel portafoglio prima che l'effetto abbia inizio. Se non si utilizza un duplicato il prestigiatore sarà costretto a usare la sua tecnica per estrarre segretamente la carta dal mazzo ed infilarla in qualche modo nel portafoglio.

Talvolta l'effetto realizzato con carte truccate può essere superiore a quello realizzato tecnicamente, per esempio eliminando movimenti strani o aggiungendo qualche effetto accessorio a quello base. Altre volte è la tecnica a consentire effetti migliori. Nell'esempio precedente, la versione tecnica consente di far firmare la carta scelta prima che sparisca dimostrando così al momento del ritrovamento che la carta è effettivamente quella scelta dallo spettatore.

Mazzi di carte

Mazzo francese



Mazzo Francese marca [Bicycle](#)

Il mazzo solitamente utilizzato è quello francese, da 52 carte (più eventualmente uno o due jolly distinguibili, ad esempio uno rosso e uno nero) così organizzate:

Quattro semi di cui i primi due sono rossi, gli altri neri:

- Cuori
- Quadri
- Fiori
- Picche

Tredici carte ordinate come segue:

- Asso
- Carte Numeriche o a Punti (dal due al dieci)
- Figure (Fante o Jack, Donna o Regina, Re)

L'asso è considerato una carta numerica ma allo stesso tempo viene considerato precedere in valore il 2 ma anche seguire il re ed essere quindi la carta più alta.

Il mazzo di carte francese è una diretta derivazione degli [arcani minori](#) dei [tarocchi](#). I quattro semi si sono trasformati secondo il seguente schema:

- Denari --> Quadri
- Coppe --> Cuori



- Bastoni --> Fiori
- Spade --> Picche

ed hanno assunto una divisione in semi rossi e semi neri, mentre la figura del cavallo (che nei tarocchi si inserisce fra il fante e la donna) è stato eliminato. Ciò ha dato una simbologia e un'analogia numerologica molto forte al mazzo. Infatti esso può essere associato al tempo e ai sentimenti (e quindi alla vita degli esseri umani) nei seguenti modi:

- Due sono i colori per simboleggiare le molte antitesi: giusto e sbagliato, giorno e notte, uomo e donna, ecc.
- Quattro sono i semi come quattro sono gli interessi umani: amore (cuori), ricchezza (quadri), lavoro (fiori), guerra (picche), ma anche quattro come le stagioni.
- Tredici sono le carte di ogni seme come tredici sono i mesi lunari (stabiliti dal ritmo cosmico e non da convenzioni umane)
- Sommati tutti i punti del mazzo (dove fante è 11, donna 12 e re 13) danno come risultato 364. Il primo jolly serve ad arrivare a 365, la durata di un anno. Il secondo a 366, anno bisestile

Il dorso delle carte francesi ha disegni variabili a seconda della casa produttrice e della serie ed il colore solitamente è rosso o blu, dato che alcuni giochi richiedono l'utilizzo di due mazzi e la riconoscibilità della provenienza delle carte dall'uno o dall'altro mazzo. Tuttavia per scopi pubblicitari, estetici o anche ad uso dei prestigiatori, sono stati prodotti mazzi con dorsi di ogni colore.

Mazzo napoletano

È il mazzo regionale più usato in Italia. Solitamente il formato è quello del mazzo da bridge, ossia più piccolo di quello da poker. Si compone di quaranta carte ed anch'esso è una diretta derivazione degli [arcani minori](#). I semi (denari, coppe, spade, bastoni) sono stati mantenuti mentre le carte per seme sono solo dieci: dall'asso al sette e tre figure: fante, cavallo e re. Come si può notare sono state eliminate le carte dall'otto al dieci e la donna.

In Italia molte regioni hanno il loro mazzo da quaranta carte che è sostanzialmente identico a quello napoletano. Vengono cambiate solamente le immagini utilizzate per ogni singola carta.

Mazzo Low Vision

È un mazzo che ha gli indici delle carte molto grandi e le immagini molto piccole. In questo modo il valore di una carta è visibile anche a una certa distanza. È adatto quindi ad essere utilizzato in spettacoli da sala o da scena.

Mazzo gigante

È un mazzo di dimensioni superiori o molto superiori a quelle standard. Serve prettamente per eseguire giochi di carte in scena o in sala in modo che le carte siano facilmente visibili anche agli spettatori al fondo della sala.

Mazzo fake

Mazzo composto da carte "truccate" ad esempio carte doppie, cioè stampate sia sul dorso che sulla faccia, o carte stampate solo sul dorso o solo sulla faccia, carte stampate a metà, ecc., come ad esempio, il [Mazzo Svengali](#).



Carte truccate

Sono utilizzate dai prestigiatori per ottenere particolari effetti magici. Solitamente una carta truccata è una carta che non porta la solita immagine sulla faccia o sul dorso, ma per il resto è regolare. Altre volte la carta viene modificata (ad esempio tagliandone un pezzo). Più raramente la modifica della carta è talmente pesante da renderne molto costosa la realizzazione. Ciò spesso rende la carta facilmente distinguibile da una reale e costringe dunque il prestigiatore che scelga di utilizzarla a mostrarla ad una certa distanza o comunque con particolari accorgimenti.

Mazzo di carte bianche

Un mazzo composto da sole carte bianche. Possono essere bianche con dorso regolare o bianche da entrambi i lati. Sono state concepite per rimpiazzare le carte che andavano perse (scrivendo il valore sulla faccia della carta) ma oggi i prestigiatori le utilizzano per gli scopi più vari.

Doppio dorso

È una carta che ha stampato da entrambi i lati un dorso. I due dorsi possono essere dello stesso colore e motivo o di colore o motivo diversi.

Layout speciale

È una carta che non ha un disegno solito (es donna di picche). Può avere un disegno totalmente estraneo (ad esempio una scritta, come "Sapevo che mi avresti preso!") o un disegno fatto per essere utilizzato in modo particolare dal prestigiatore. Ad esempio una donna che ha un indice di picche ed un indice di fiori. Il prestigiatore prendendo la carta può coprire col dito uno dei due indici mostrando questa carta a sua discrezione come la donna di picche o di fiori.

Carte gaffes

Sono carte diverse dal solito ma che, a differenza delle carte truccate, vanno mostrate così come sono, solitamente per strappare una risata. Ad esempio sono famosi il tre e mezzo di fiori o il quattordici di picche. Uno dei tanti giochi possibili consiste nel far scegliere il sette di fiori e dichiarare di voler trovare non la carta scelta ma la carta corrispondente alla metà del suo valore. Si richiede che carta fosse stata scelta e ci si mostra imbarazzati sentendo che si tratta del sette di fiori. Si rivela infine il tre e mezzo di fiori.

BIBLIOMAGICA

di Matteo Filippini



THE MAGIC OF MATT SCHULIEN

Continuando la ricerca di appetitosi libri magici nella mia biblioteca, mi è capitato tra le mani questo *The Magic Of Matt Schulien*, un libro da molti ingiustamente dimenticato, che ritengo essere un vero gioiello nel vasto panorama bibliografico magico.

Chi era Matt Schulien? Il signor Schulien altri non era che un famoso ristoratore di Chicago che, presso i suoi due rinomati ristoranti di Chicago, chiamati appunto Schulien's, amava intrattenere i propri clienti con la sua close-up magic di grande qualità. Il business dei ristoranti era stato iniziato dal padre a fine '800, quindi passato al figlio Matt che lo portò avanti con grande successo per ben cinquant'anni, lasciandolo poi al figlio Charlie che lo portò avanti fino al 1998.

Immaginate l'atmosfera dello Schulien's...immaginate questo uomo enorme dal volto sorridente, eseguire per gli avventori dei suoi locali veri e propri miracoli come la sua famigerata Card On The Wall o il suo famoso numero in cui inghiottiva un pesce

Torniamo al libro. L'opera, scritta da Philip Willmarth (prestigiatore americano, prima direttore di The Linking Ring poi presidente internazionale dell'I.B.M.), contiene ben cinquanta effetti, tutti dal repertorio che Matt soleva proporre ai suoi clienti. Il primo capitolo si apre con la descrizione di quattro tecniche cartomagiche base, così come eseguite da Schulien: un controllo di carte col ventaglio, uno con la piegatura, il suo impalmaggio e alcune tecniche grazie alle quali Matt nascondeva le carte, la più famosa delle quali...tra le pieghe della sua mastodontica pancia! Il famoso prestigiatore americano Bert Amlerton, assiduo frequentatore dello Schulien's, soleva affermare: "Non è possibile battere un prestigiatore che riesce ad impalmare un mazzo di carte con la pancia!".

A seguire una sezione, Quick Discoveries, in cui vengono descritte undici brevi routine cartomagiche in cui una carta scelta viene ritrovata. Schulien amava sempre sorprendere i propri clienti, anche quando questi avevano premura; questi veloci ritrovamenti erano l'ideale proprio nelle situazioni meno tranquille, quando il buon vecchio Matt non poteva sedersi al tavolo, dando il meglio di sè!

Il capitolo terzo si apre con un'accurata descrizione della filatura di Schulien, descritta non solo per ciò che riguarda la tecnica, ma pure addentrandosi nelle sottiligliezze psicologiche più importanti. Vera perla di questa sezione è di sicuro Matt's Ribbon Spread Trick, splendido effetto cartomagico, valso a Schulien un prestigioso premio della rivista The Sphinx nel gennaio 1949.

Il quarto capitolo del libro è dedicato alla forzatura. Si inizia con la descrizione accurata di due delle forzature di Matt, face up spread force e the fan force, quindi due ottimi effetti in cui vengono appunto utilizzate delle forzature.

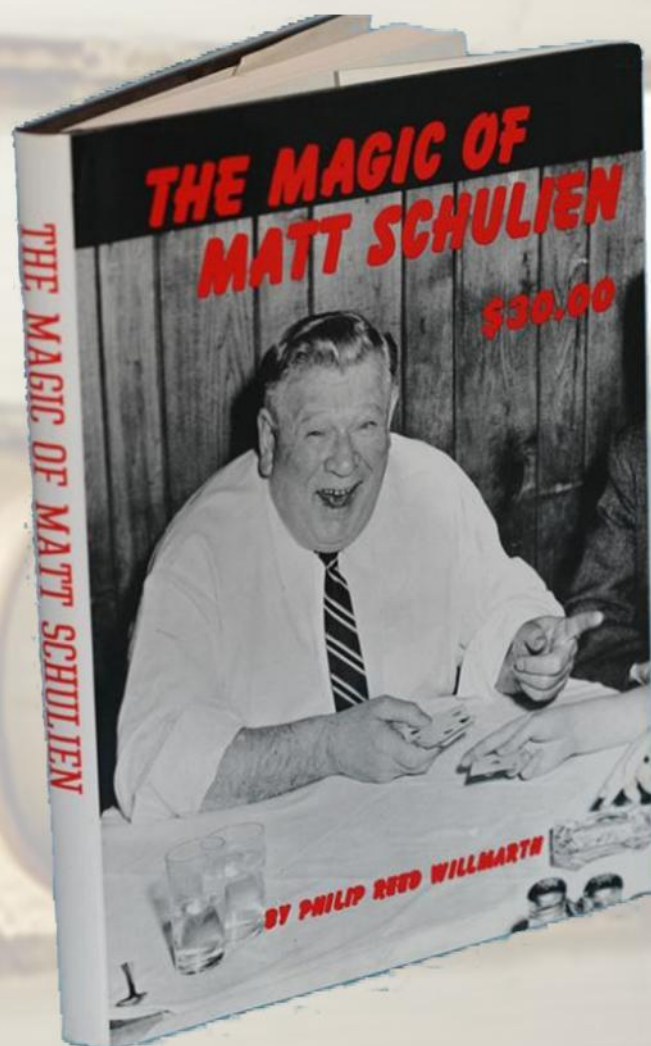
Il quinto capitolo è dedicato alle gag tipiche di Schulien che inseriva spesso tra un effetto e l'altro; ottime la piegatura del cucchiaino e spassosa la gag in cui Matt inghiotte un pesciolino rosso preso da una vasca di fronte agli spettatori attoniti.

Segue un'ulteriore nutrito capitolo, il sesto, completamente dedicato alle carte, di sicuro la specialità di Schulien, in cui oltre alle ottime Crazy Poker Deal e The Cards And The Cigarettes, viene descritta una splendida routine in ben sette fasi, Counting The Cards, di sicuro uno dei cavalli di battaglia del nostro eroe!

Il settimo capitolo è dedicato ad effetti di close-up di vario genere, tra cui spiccano una straordinaria routine di coltellini che cambiano colore e la celeberrima moneta nella bottiglia, eseguita magistralmente da Schulien.

L'ottavo capitolo torna alla cartomagia con i ritrovamenti impossibili: carte ritrovate nella zuccheriera, attaccate al muro, sotto la tovaglia o in una scatola di fiammiferi.

A seguire una delle sezioni più intriganti del libro, The Real Secrets Of Matt Schulien, in cui si dà largo spazio alle astuzie psicologiche e alle finezze, spesso quei "dettagli" che rendono la magia...veramente magica!



Oltre alle tecniche e agli effetti, il libro è ricco di fotografie di Matt in azione e di interessanti aneddoti su altri grandi restaurant magicians come Don Alan o Chuck Morris e documenti storici. Il tutto, oltre ad essere assolutamente interessante, aiuta l'attento lettore a calarsi nella magica atmosfera di Chicago dei primi del '900. Probabilmente a certe nuove leve della magia, alcuni degli effetti presentati nel libro strapperanno un sorriso per la loro apparente troppa semplicità. Ritengo invece che, essendo proprio coloro che spesso si esibiscono in spettacoli di close-up nei ristoranti, dovrebbero studiare seriamente il materiale qui contenuto.

Materiale descritto minuziosamente nei particolari, arricchito da accurate finzze tecniche e psicologiche, atte a portare al massimo l'effetto magico di ognuna delle routine. E spesso ci si dimentica dell'effetto agli occhi del pubblico e di quanto la strada della semplicità sia la strada giusta da percorrere. Quella che Matt Schulien conosceva bene.

The Magic Of Matt Schulien è di sicuro un classico da riscoprire e studiare con amore.

Chi non conoscesse l'inglese in questo caso non ha scuse, visto che La Porta Magica di Roma ha da poco stampato una bella edizione in lingua italiana del libro.



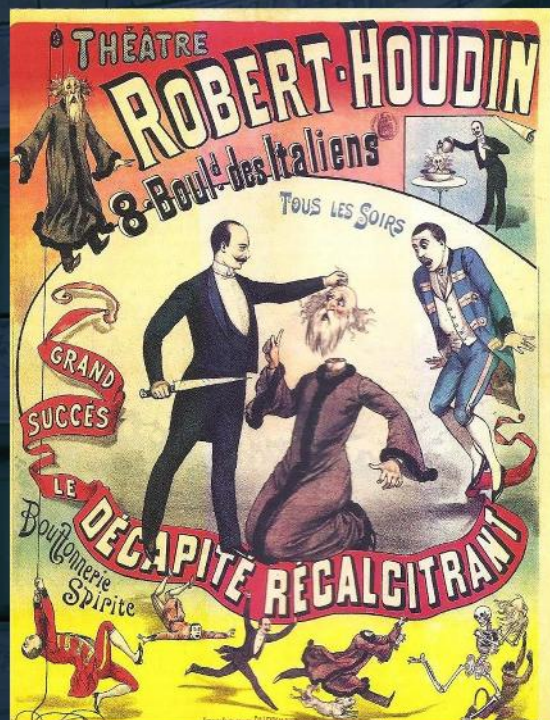
“IL TEATRO NELLA MAGIA”

DI STEFANO PAIUSCO

Iniziamo in questo numero della nostra rivista a parlare de “Il Teatro nella Magia” che sarà anche il titolo del libro che Stefano Paiusco pubblicherà prossimamente e che, ci auguriamo, potrà ottenere molti riscontri positivi nella comunità magica.

Cosa c'entra il Teatro con la Magia?

Jean Eugene Robert in arte Robert Houdin diceva che un prestigiatore non è altro che un attore che recita la parte del prestigiatore e l'efficacia di un effetto, oltre che nell'acquisizione di una perfetta tecnica, sta tutta nella recitazione, nella presentazione e nella messinscena. Non ha importanza se l'effetto presentato è semplice, se non prevede grandi manipolazioni, quello che più conta è l'atmosfera che il mago riesce a creare e tutto questo avviene grazie ad un lavoro sul personaggio, sul testo, sull'ambientazione che l'artista è in grado di saper inventare. Negli ultimi anni, grazie all'avvento di internet e di un considerevole numero di canali televisivi a pagamento, molti colleghi, in Italia e all'estero, cercano strade sempre più difficili, si cimentano nell'esecuzione di effetti al limite della giocoleria, dell'equilibrismo, trascurando, purtroppo, uno degli aspetti fondamentali dell'Arte Magica: la Magia. Non c'è in loro nulla di magico e gli spettatori, pur ammirando la loro abilità, non sono sfiorati minimamente da quell'affascinante dubbio che, in passato, poteva far loro pensare di trovarsi di fronte ad una persona veramente dotata di poteri paranormali, insomma, ad un vero mago. Da quando sono entrato a far parte della comunità magica, sto raccogliendo, giorno dopo giorno, richieste di aiuto da parte di colleghi, che desiderano fortemente lavorare sulla ricerca teatrale al fine di creare un personaggio, scrivere un testo da applicare ad una routine, imparare a stare in scena e ad impostare la propria voce per esprimersi in lingua italiana utilizzando una corretta dizione. E' su questi presupposti che è nata l'idea di apportare un piccolo contributo con lo scopo di aiutare chiunque lo desideri, ad apprendere alcune nozioni teatrali di base, sia riguardo il lavoro dell'attore che dell'autore di testi, che permetteranno di abbracciare l'Arte Magica da una visuale diversa, ossia riportando in auge quell'affermazione del Grande Houdin per cui il mago non è altri che un attore che recita la parte di un mago.



La Voce Umana: la respirazione.

Il primo capitolo di questo nostro affascinante viaggio è dedicato all'aspetto più importante della vita dell'uomo: la respirazione.

Solo attraverso una corretta respirazione possiamo vivere e lavorare bene e, spesso, lo dimentichiamo.

Se vi chiedessi di porvi davanti ad uno specchio e vi invitassi ad effettuare un bel respiro, notereste le vostre spalle alzarsi, sintomo che state immagazzinando aria nella parte superiore del vostro busto ossia nella zona clavicolare. Niente di più sbagliato!!! Attraverso questa respirazione la vostra capacità d'aria è limitata e, provate per credere, se doveste emettere un suono utilizzando esclusivamente questa riserva d'aria che avete immesso, la sua durata sarebbe minima.

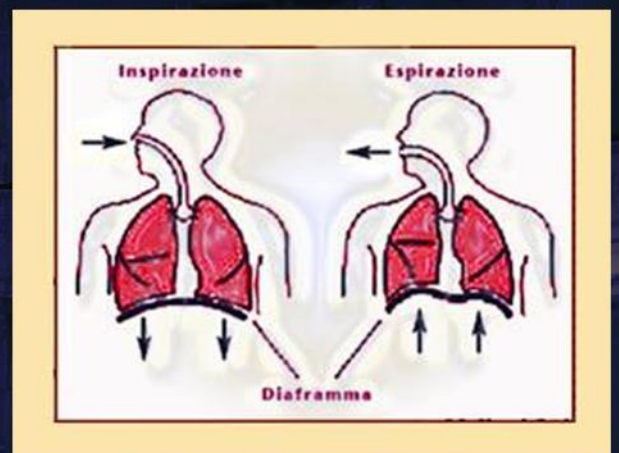
Sono, infatti, i muscoli espiratori che procurano la sollecitazione necessaria per la nascita del suono laringeo.

E allora, per farvi comprendere meglio come funziona una respirazione corretta, dividiamo l'apparato respiratorio in tre parti distinte:

- 1) stadio clavicolare: parte di polmoni che occupa la zona superiore del torace.*
- 2) Stadio costale: massa polmonare centrale all'altezza del torace*
- 3) stadio diaframmatico: parte bassa dei polmoni che si appoggia sul diaframma.*

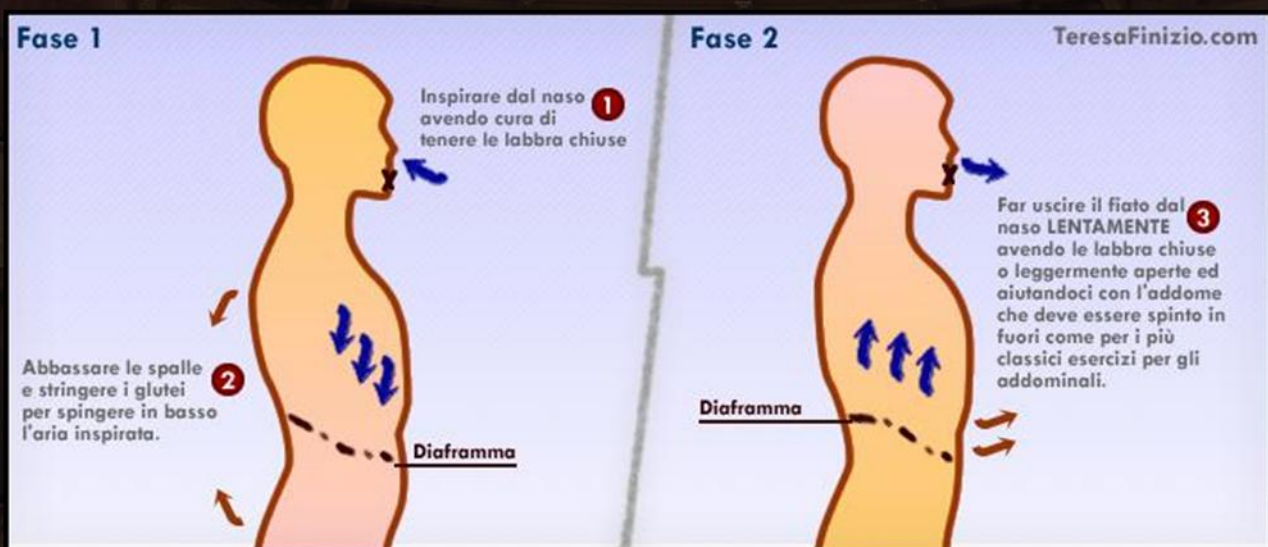
Durante una respirazione globale, che è quella che a noi interessa, si deve ottenere una completa aereazione della massa polmonare. La respirazione deve compiersi sempre per via nasale. La respirazione attraverso la bocca è assolutamente da sconsigliare perché non ci permette di filtrare e temperare l'aria e, inoltre, perché prosciuga la saliva che agisce come lubrificante dell'articolazione della parola.

Durante l'ingresso dell'aria devono intervenire tutti i muscoli respiratori. Stomaco e addome vengono spinti leggermente in avanti. Le costole inferiori si distendono e si sollevano. Quelle medie continuano il movimento e il diaframma si abbassa costringendo la massa addominale ad uno spostamento verso l'esterno. Questa è la cosiddetta tecnica diaframmatica usata da attori, cantanti e da chiunque parli in pubblico e desidera utilizzare e valorizzare la propria voce in modo corretto. Ricordate: la tecnica di respirazione solitamente usata, cioè quella che non impegna la zona diaframmatica, è errata.



E allora, quali sono i vantaggi di una corretta respirazione globale?

- 1) Permette l'impostazione della voce per renderla più "teatrale", più incisiva e sicura.*
- 2) Permette di non forzare la gola e le corde vocali in modo da non incappare in spiacevoli inconvenienti quali l'abbassamento di voce, la raucedine e, addirittura, la formazioni di polipi.*
- 3) Si acquisisce più concentrazione, lucidità e forza anche nella gestualità, in un semplice movimento e persino nello sforzo fisico. Se qualcuno tra voi ha frequentato una palestra, ricorderà le parole degli istruttori: "prima di effettuare uno sforzo inspira attraverso il naso e poi quando sollevi un peso o compi un movimento particolarmente difficile, emetti l'aria dalla bocca".*
- 4) Permette di rilassarsi (pensate allo yoga, per esempio) e trasformare la tensione prima di uno spettacolo in energia positiva che può tornare a vostro vantaggio durante l'esecuzione.*
- 5) E per finire, anche se con la magia e lo spettacolo ha poco da condividere, la respirazione diaframmatica completa permette un'attività... sessuale... straordinaria... e, anche in questo caso, provate per credere.*

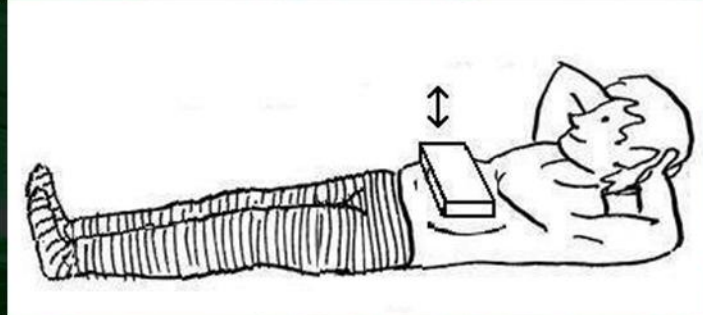


Ora, immagino che stiate provando e che non riusciate ad effettuare in modo soddisfacente la respirazione globale. Non vi preoccupate, è normale, all'inizio, incontrare delle difficoltà. Vi spiego ora un semplice modo per riuscire in questa operazione.

Immaginate di posizionare all'altezza del vostro muscolo diaframmatico, un palloncino e che dobbiate gonfiarlo. Ora eseguite le seguenti azioni:

- 1) Posizione: in piedi.*
- 2) Appoggiate la mano destra sul diaframma e spingete leggermente.*
- 3) Inspirate l'aria con il naso tenendo la bocca chiusa, e contemporaneamente abbassate un po' le spalle e stringete i glutei.*
- 4) A questo punto dovrete osservare la mano destra che lentamente si allontana dal muscolo diaframmatico. Complimenti, siete riusciti a gonfiare il vostro palloncino!!!*

Se avrete seguito correttamente queste istruzioni, dovrete essere riusciti ad effettuare una respirazione completa. Se, al contrario, avrete ancora incontrato qualche difficoltà, vi consiglio di sdraiarvi supini, appoggiare sul diaframma un grosso libro ed eseguire i punti 2. 3. 4.



Di seguito vi suggerisco alcuni esercizi da praticare, come se eseguieste un allenamento per una routine magica, al fine di perfezionare la tecnica respiratoria.

Esercizi respiratori

1) Il mattino, appena alzati, eseguire:

5 respirazioni profonde: posizione eretta. Le braccia in basso stese per la loro lunghezza, le mani impugnano un bastone.

5 respirazioni profonde: posizione eretta. Le braccia in alto stese in tutta la loro lunghezza. Le mani impugnano un bastone.

5 respirazioni profonde: le braccia all'altezza delle spalle. Le mani impugnano un bastone appoggiato dietro il collo.

5 respirazioni profonde: le mani dietro la schiena. La mano destra impugna il polso sinistro spingendolo verso il basso in modo da consentire un allargamento delle clavicole.

2) La sera, prima di coricarsi eseguire: 20 respirazioni profonde in posizione supina in perfetto rilassamento, coricati su una superficie rigida con un libro abbastanza pesante posto sul diaframma.

Consigli

Gli esercizi vanno eseguiti ogni giorno.

Le inspirazioni sono sempre nasali e lente. Le espirazioni sono sempre buccali e veloci con impegno dei muscoli espiratori.

Dopo ogni espirazione osservare 2-3 secondi di apnea.

(continua)



Solo Magia Italiana

Associazione Culturale

Mercatino dell'usato

<http://www.solomagiaitaliana.it/smi-shopping.html>

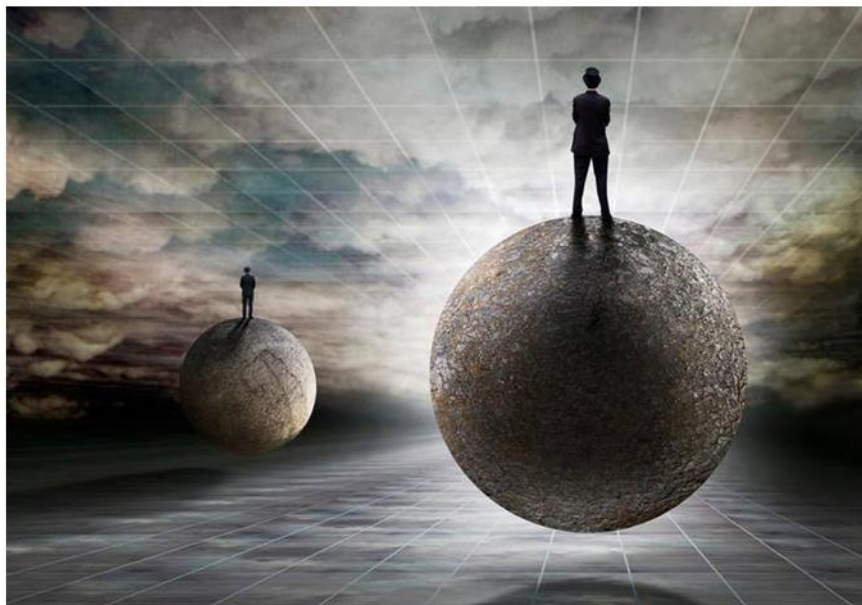


**Solo vere occasioni nel mercatino
dell'usato S.M.I.**



RIFLESSIONE AD ALTA VOCE SU INTERNET E YOUTUBE

Da diverso tempo mi sto chiedendo se internet e il boom di youtube faccia bene alla magia, o se al contrario, la mette in una luce negativa. Devo tener conto di diversi fattori, io sono un illusionista e un pubblicitario, quindi mi occupo anche di marketing virale, e youtube è un buon canale "gratuito" per farsi della pubblicità e per diffondere viralmente i propri video. Ma siamo sicuri, che tutte le persone che sono sul tubo, siano dei pubblicitari e sappiano realmente usare le potenzialità offerte da youtube? Ormai siamo circondati da moltissimi video di ragazzini che prima, durante e dopo l'esecuzione fanno riferimento al proprio canale e a quelli degli amici chiedendo iscrizioni e like.



Allora la mia domanda è: se anche noi che siamo del settore, abbiamo difficoltà a produrre un

buon concetto che possa essere diffuso viralmente, queste persone che sfruttano il tubo per farsi pubblicità ai loro canali e ai loro video, sanno realmente cosa stanno facendo o semplicemente fanno per sentito dire? Durante la realizzazione di un video, tengono in considerazione tutte le regole pubblicitarie per realizzare un video di qualità, o in realtà cercano soltanto dei "mi piace" perchè hanno sentito da Dynamo che lui è diventato famoso grazie ai video caricati online? Io penso che internet abbia contribuito molto alla diffusione della magia, rendendo accessibile tutto a tutti. Basti pensare a come erano le cose alcuni anni fa.

Quando io ho cominciato con la magia, sono venuto a conoscenza dei club magici per puro caso, e grazie all'entrata in un negozio sbagliato, io credevo fosse un negozio di giocoleria ma in realtà era un negozio di magia. Fino a dieci anni fa, se qualcuno voleva avvicinarsi al mondo della magia, le cose non erano così facili come ora, bisognava impegnarsi nella



Io in primis, e soprattutto da persona che si occupa di pubblicità, non conosco a fondo tutte le opportunità di youtube perché il mio campo principale non sono i social media, ma stando nella pubblicità giornalmente e parlando con i colleghi, vedo e ascolto costantemente le difficoltà che ci sono nel realizzare un buon video virale che possa ottenere milioni di click portando dei benefici.

ricerca di uno spettacolo e poi bisognava riuscire a parlare con il mago a fine serata sperando che fosse gentile e che rispondesse alle domande di un ragazzino che gli chiedeva consiglio per diventare un prestigiatore come lui. Prima, per poter imparare un gioco, bisognava sapere di chi era l'effetto per poi poterlo cercare nei diversi libri dell'autore, ma così facendo si creava anche una cultura magica non indifferente. Oggi se hai bisogno di qualsiasi cosa, anche come piegare una maglietta, basta cercarlo sul tubo e come per magia compaiono milioni di tutorial di ragazzini che ti chiedono l'iscrizione al canale e i like. Ma questi ragazzi chi sono? Qualcuno di voi li ha mai visti in qualche club di magia, li ha mai visti dal vivo davanti a un pubblico reale? O sono degli improvvisatori che hanno imparato due giochini, e ora vogliono diventare famosi chiedendo i mi piace e le varie registrazioni con in cambio il tutorial dell'effetto? Ormai tutti possono registrare un video, per non parlare di chi possiede un iphon, ha anche la possibilità di registrarlo in hd. Ma siamo sicuri che tutti quelli che hanno una videocamera siano all'altezza di poter registrare un tutorial. Un tutorial presuppone (almeno secondo me) un'esecuzione a dir poco perfetta, ma questa gente di youtube possiede questa bravura nella tecnica? Ormai si sa che se vuoi sapere come si esegue un trucco, basca scriverlo e viene fuori, ma allora dove sta il bello della magia? Dove è quell'atmosfera creata dal segreto, che ti fa

è quell'atmosfera creata dal segreto, che ti fa rimanere a bocca aperta quando un mago esegue il suo prestigio? Viene rovinato l'incanto per due mi piace e un'iscrizione (che poi visto che abbiamo capito che di pubblicità non ne capiscono un "tubo", cosa se ne fanno di questi mi piace?) magari si faranno i grandi con la ragazzina a cui fanno il filo. Ma non sarebbe meglio incantare questa ragazzina con prestigio, piuttosto che con un mi piace su youtube. Anche perché, una volta postato online il tutorial, non si può più fare il gioco alla ragazzina perchè così facendo, lei ora ha la possibilità di sapere come hai fatto. Voglio concludere questo articolo, che più che un articolo, vuole essere uno spunto di riflessione, dicendo che: secondo me internet ha molti vantaggi e ha

contribuito tanto alla diffusione dell'arte magica anche se molte volte viene usato incorrettamente mostrando un lato della magia che non rispecchia la verità. e volte vengono caricati sul tubo video imponibili facendo sembrare che il livello nazionale magico sia quello mostrato dalle persone che caricano questi video/tutorial. Questa è una mia riflessione a voce alta su alcuni eventi successi in questo periodo e frutto di lunghe chiacchierate con amici e colleghi. Ma ora la domanda la pongo io a voi: "cosa pensate di internet e del boom che hanno avuto e stanno avendo i video caricati da questi ragazzi sul tubo?".

Di Fabio Marchegiano



VICTOR COMELLO UTILITY MOVE

Di Matteo Filippini

Spesso, scartabellando tra alcuni libri magici della mia collezione, mi capita di trovare delle vere e proprie perle "dimenticate", siano esse routine o semplicemente tecniche. Questa utility move di Victor Comello (prestigiatore del quale purtroppo non sono riuscito a trovare nessun dettaglio biografico), apparsa su Card Tricks For Cardicians (libro con una compilation di tecniche e routine edito da Magic Inc nel 1978), è di sicuro valore e, personalmente, non mi è mai capitato di vederla eseguire da nessun prestigiatore. La sleight serve a scambiare una carta con un'altra, della quale possiamo anche essere a conoscenza. Nonostante sia apparentemente un pò sfacciata, la tecnica, se studiata a dovere ed eseguita con la giusta naturalezza, può risultare molto utile per più applicazioni: una forzatura o lo scambio di una carta ad esempio. Su Card Tricks For Cardicians la descrizione del maneggio è veramente striminzita. Ciò che trovate di seguito è il mio personale modo di eseguire l'utility move.

Vediamola nei dettagli.

Il mazzo può esser fatto tranquillamente mischiare ad uno spettatore. Il performer riprende le carte e le fa passare tra le mani a nastro, chiedendo allo spettatore di toccare liberamente il dorso di una carta. Tale carta viene messa in outjog per circa un terzo della sua lunghezza (foto 1). Le carte vengono quindi squadrate nella mano sinistra, sempre mantenendo in outjog la carta scelta dallo spettatore.

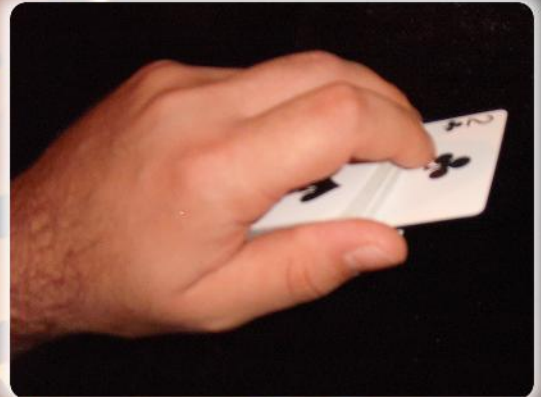


A questo punto avviene la tecnica vera e propria. La mano destra si porta sopra al mazzo; indice e mignolo toccano rispettivamente l'angolo esterno sinistro e destro della carta sporgente. Medio ed anulare sono leggermente piegati verso il basso e il bordo esterno della carta poggia sulla prima giuntura di tali dita. La foto 2 mostra una vista da sotto il mazzo. Il pollice destro poggia sul dorso della carta più o meno in posizione centrale sulla parte inferiore del dorso (tenendo conto del tipico dorso delle Bicycle Rider Back, la punta del pollice poggia appena sotto il cerchio inferiore con l'angolo capovolto (foto 3)).



VICTOR COMELLO UTILITY MOVE

La mano sinistra tiene il mazzo in posizione di servizio: il pollice giace lungo il lato lungo sinistro mentre la punta dell'indice è al centro del lato corto esterno appena sotto la carta sporgente. La punta dell'indice è a contatto con la faccia della carta. (Foto 4, vista esposta da sotto il mazzo). Come accennavo, tale tecnica ci permette di scambiare la carta sporgente con la carta in cima al mazzo.



Ed ecco l'azione:

dopo che la mano destra si è portata a contatto con la carta in outjog come descritto sopra, esegue un movimento rotatorio verso l'esterno. Durante questo movimento, le dita della mano destra spingeranno la carta in outjog per metà verso il mazzo, mentre il pollice destro farà scivolare verso l'esterno la carta superiore del mazzo (foto da a 5 a 9 la sequenza di movimenti)

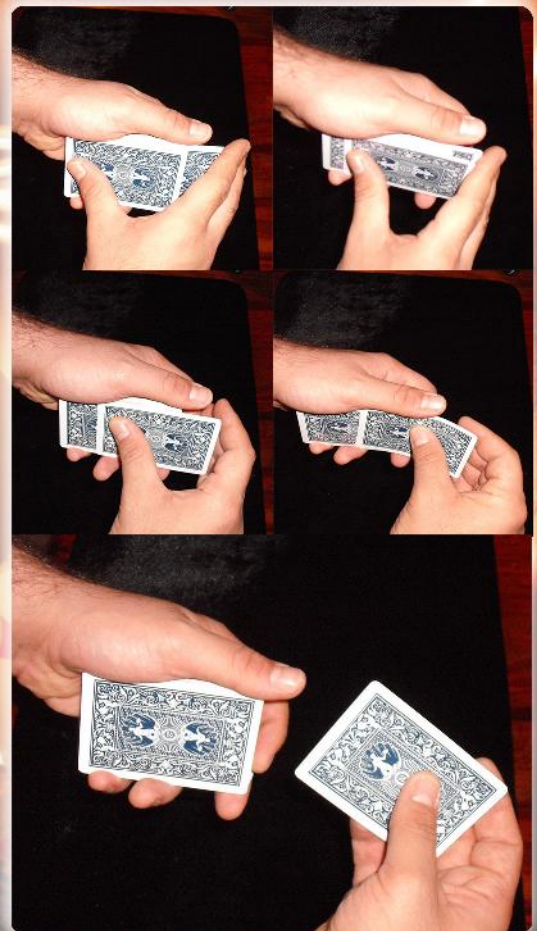
Le dita della mano destra spingono la carta in outjog per circa metà all'interno del mazzo. Sarà l'indice sinistro che completerà l'inserimento della carta fino a squadrarla col resto del mazzo.

Una volta che il pollice ha spinto la carta superiore a circa metà della sua lunghezza oltre il bordo del mazzo, la mano destra ruota verso destra, portandosi a palmo in alto e le dita vengono a contatto con la faccia della carta superiore; la carta è quindi pinzata come da foto. Personalmente, una volta che la prima carta del mazzo è pinzata dalle dita della mano destra, comincio ad inclinarla leggermente verso destra.

L'illusione che si ha, una volta eseguito il movimento con fluidità, è quella che la mano destra abbia estratto la carta sporgente dal mazzo, gettandola a dorso in alto sul tavolo.

Anche se lo scambio potrebbe sembrarvi un pò sfacciato, la copertura delle dita della mano destra è comunque eccellente.

Tale tecnica, come dicevo, può servire per forzare ad esempio la carta in cima al mazzo. Oppure a scambiare due carte o per molte altre applicazioni cartomagiche. Sta solo alla vostra creatività!





Elmsley Count

(di Alex Elmsley)

Alex Elmsley (2 marzo 1929 - 8 gennaio 2006) è stato un Mago e programmatore di computer britannico. E' noto per l'invenzione della conta fantasma o conta di Elmsley . Una delle più grandi leggende nel mondo della Magia mondiale.

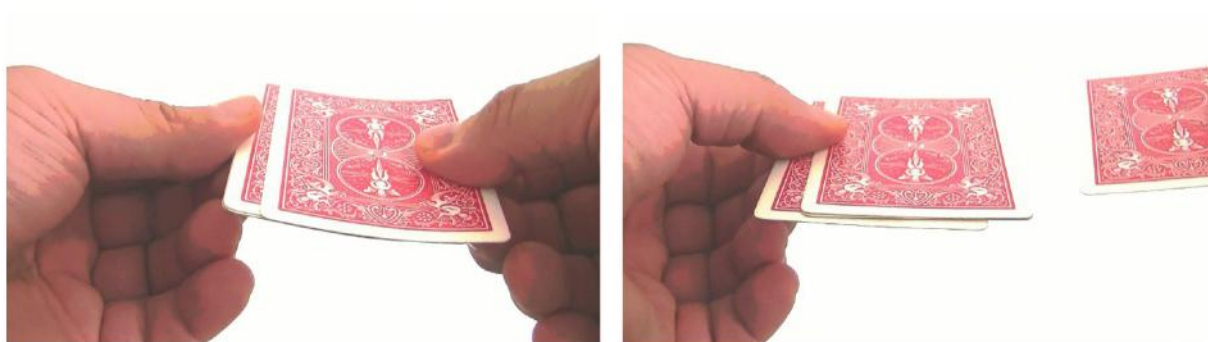
Elmsley Count prima versione:

Questa versione è la versione con la quale quasi tutti ci siamo avvicinati alla Conta di Elmsley. Prendiamo quindi 4 carte, (alcuni usano i 4 assi per comodità), e rigiriamo faccia in alto tra le altre dorso in alto, la terza dalla cima del mazzo. La finalità o meglio l'obbiettivo da raggiungere, è quello di contare comunque 4 carte a dorso in alto, occultando quella faccia in alto.



Teniamo il gruppetto delle 4 carte tra il pollice sx sopra il dorso sul lato lungo esterno, e l'indice sx sotto la faccia, e la stessa impostazione l'avremo con la mano dx.

Peliamo la prima carta verso destra, e viene raccolta tra pollice e indice, appunto della mano dx. Nel frattempo sfregando il pollice sx sulla base dell'indice, spingiamo esternamente verso destra due carte come una, e più esattamente quelle faccia contro faccia.



Riportiamo la prima carta presa sotto il mazzettino afferrandola per un secondo tra indice e medio sx. Nel frattempo afferriamo tra il pollice e l'indice dx le due come una.



Quindi sempre proseguendo, sopra le due come una depositiamo l'altra carta spinta esternamente dal pollice e indice della mano sx e a seguire quella recuperata sotto il mazzetto all'inizio della conta. Abbiamo così contato le 4 carte dorso in alto, ma in realtà ne abbiamo ricontata una per ben due volte.

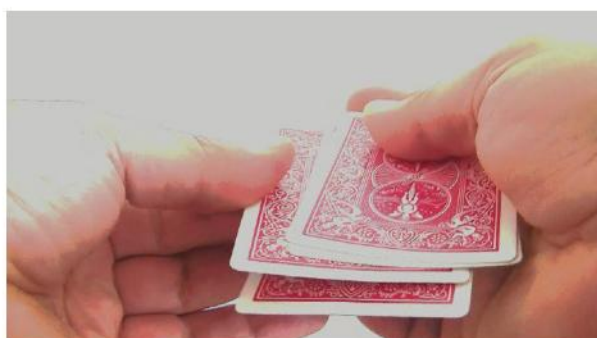
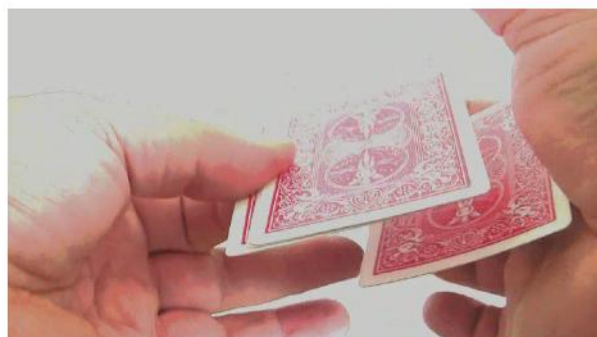


Elmsley Count prima variante:

La mano sx tiene il mazzetto nella stessa posizione della versione base, mentre il pollice dx si avvicina, pela la prima carta portandosela via alla base del pollice, e sempre continuando, il pollice sx, sfregando sopra l'indice, inizia a portare esternamente le due come una, ossia la doppia carta, quelle faccia contro faccia.



Ora contemporaneamente rimettiamo questa carta appena presa, sotto il mazzetto tra le dita della mano sx, mentre portiamo la doppia, alla base del pollice dx, che l'afferra e l'allontana dalle altre due.



Una volta afferrate le due come una alla base del pollice dx, sempre con fluidità di movimento e senza una ben che minima pausa, portiamo sopra queste una alla volta le altre due rimaste nella mano sx, a completare appunto, la conta.



Elmsley Count seconda variante:

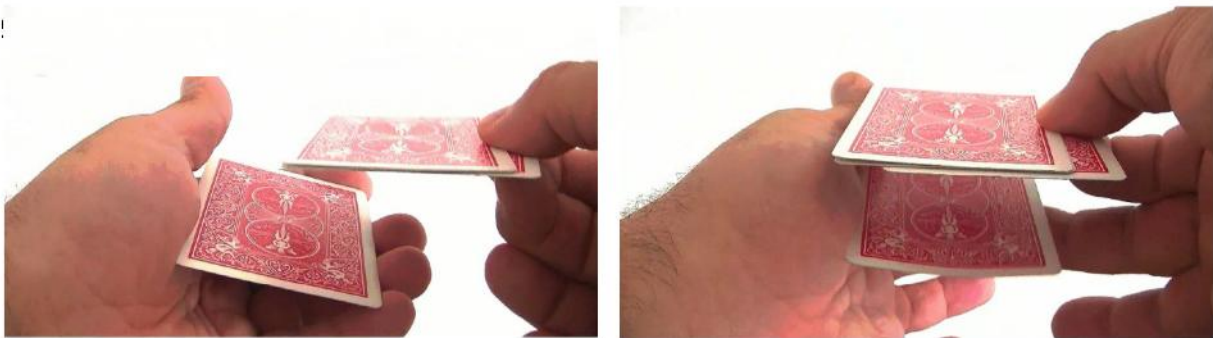
In questa variante invertiamo totalmente l'operato delle mani.



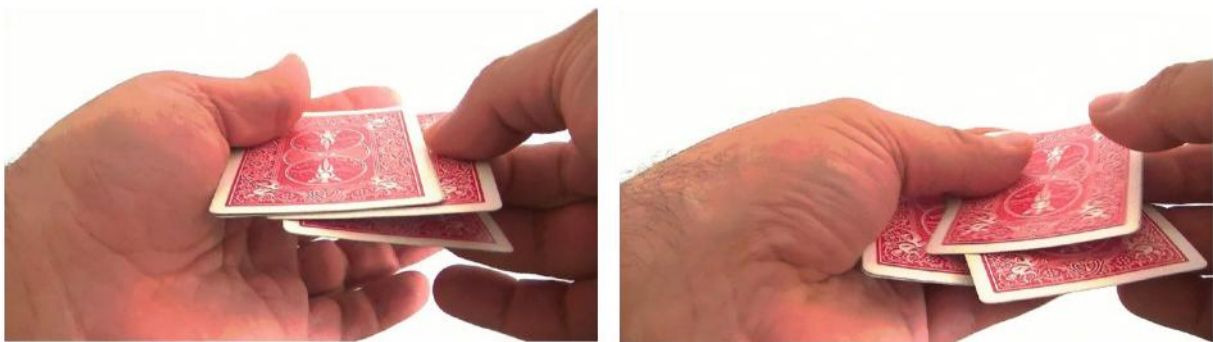
Come sempre la 3 carta dalla cima del mazzetto è faccia in alto. Questo è tenuto in posizione di servizio nella mano sx.



Spostiamo con il pollice sx la prima carta del mazzetto verso l'alto a sinistra, così da permettere alla mano dx di afferrare le tre carte sottostanti.



La mano dx, afferrate le 3 carte, torna nuovamente verso la prima carta presa nella mano sx. Spinge le prime due come una verso sinistra e contemporaneamente riprende sotto di esso la prima carta afferrata dalla mano sx.



Le due come una vengono imprigionate alla base del pollice sx e sempre con fluidità e continuità di movimento, sopra queste posiamo le altre due carte rimaste nella mano dx, a completare la conta.

Note su Alex Elmsley:

prestigiatore Inglese riconosciuto come una delle più grandi menti innovative della magia da tavolo ed in particolare con le carte da gioco. Conosciuto soprattutto per aver inventato una speciale conta con le carte chiamata "Ghost Count", ma divenuta famosa come "Elmsley Count".

E' uno dei pochi maghi ad aver preso in esame gli studi su alcune proprietà riguardanti i miscugli con le carte apportate da matematici del calibro di Martin Gardner e Persi Diaconis.

Presentava spesso i suoi trucchi con piccole storie elegantemente raccontate, con la sua voce particolarmente bassa e profonda, che qualcuno ha paragonato a quella di Boris Karlof.



Aces Assembly

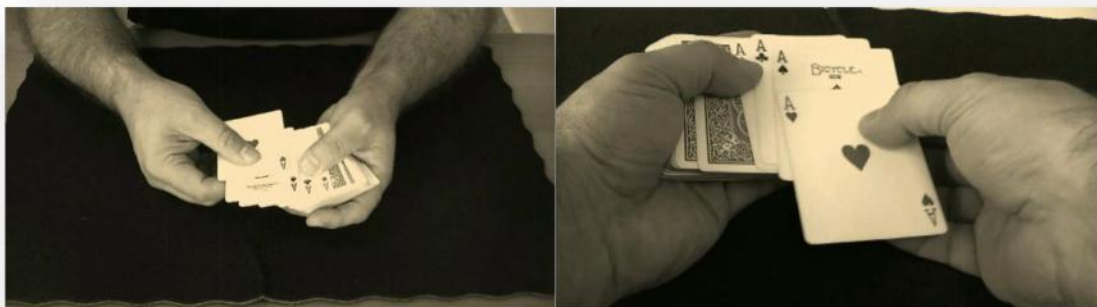
(1° Versione)

Effetto:

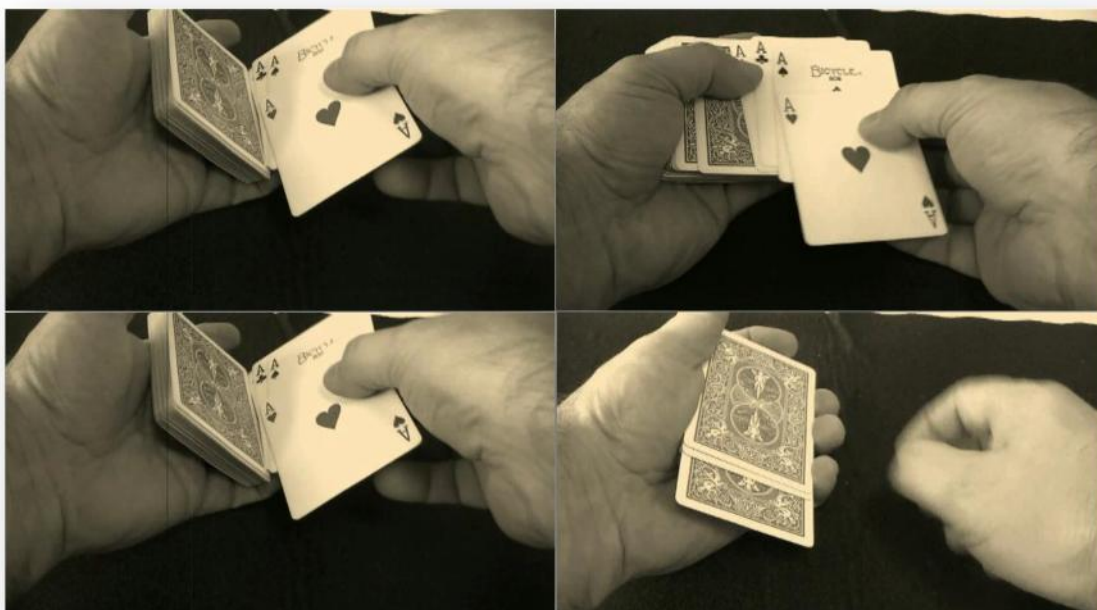
Quattro assi si riuniscono in maniera invisibile sotto un unico mazzetto.

Spiegazione:

Prendiamo i quattro assi e giriamoli faccia in alto sulla cima del mazzo.



Nel girare i 4 assi dorso in alto mettiamo in In Jog il primo sulla cima, quindi giriamoli dorso in alto e successivamente manteniamoli con un break al pollice, poi passato successivamente al mignolo.





Giriamo ora faccia in alto il primo asso, per mostrarlo, quindi lo riponiamo dorso in alto e proseguendo preleviamo tutti e quattro gli assi dorso in alto al break e li poniamo trattandoli come fosse uno solo, ossia quello appena mostrato, dorso in alto sul tavolo avanti a noi.



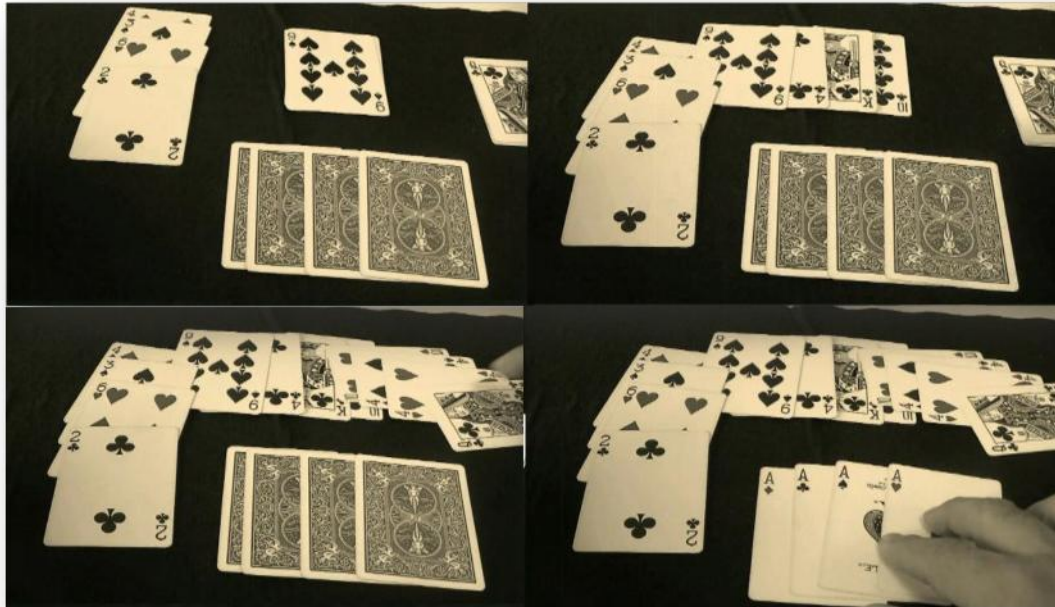
Sempre proseguendo depositiamo sul tavolo dorso in alto altre 3 carte che ovviamente la gente crede essere gli altri 3 assi.



Ora depositiamo su queste 3 carte (gli ipotetici assi) 3 carte qualsiasi mostrandole di volta in volta. Giunti sull'ultimo asso (in realtà 4), inclinando il dorso del mazzo verso di esso, mostriamo 3 carte qualsiasi, le riportiamo sul mazzo come a volerle appaiare e ritorniamo con la mano vuota velocemente verso i 4 assi come uno stendendoli a nastro. Questo movimento farà sì o darà l'impressione di aver steso sull'asso le 3 carte qualsiasi appena mostrate, in realtà riposte sul mazzo.



Ora qualche gesto magico sui primi 3 mazzetti e mostriamo come essi siano privi degli assi. Giriamo l'ultimo mazzetto faccia in alto e mostriamo come i 4 assi stiano tutti insieme raccolti.



7 IL NUMERO SETTE

di Matteo Filippini

Questo effetto cartomagico prende ispirazione da un bel gioco di Mike Zens, Card Miracle del 1908. Successivamente ne ho scoperto una versione rivista dal grande Charlie Miller che, contrariamente alla versione di Zens, non faceva uso di duplicati (The Zens Card Trick da Charlie Miller Lecture Notes, 1967) ma si avvaleva di ottime scelte tecniche ed un sapiente uso della misdirection.

Questa è la mia personale rivisitazione di questa piccola gemma cartomagica; invece di utilizzare dei mazzetti di 10 carte come nella versione di Miller (o da 25 carte come nell'originale di Zens!), ho deciso di usare mazzetti di sette carte, come leggerete di seguito; tale scelta è dovuta al fatto che, come vedrete di seguito, va eseguita una filatura del mazzetto, che personalmente mi risulta più semplice. Ed inoltre volevo sfruttare il numero sette nel corso della mia presentazione, notoriamente un numero magico.

Il gioco è assolutamente impromptu ed anche interattivo, in quanto vengono coinvolti più spettatori, uno dei quali ricoprirà il ruolo di aiutante mago. Grazie alla costruzione della routine, nonostante la filatura del mazzetto ed un impalmaggio, tecniche non di certo semplici, il pubblico avrà l'impressione che il prestigiatore non tocchi più di tanto il mazzo.

SETUP:

Nessuno. Nella versione di Charlie Miller, viene tenuto uno stack di dieci carte in cima al mazzo alternate per colore.

Un block notes con una penna.

EFFETTO:

Il prestigiatore invita uno spettatore ad assisterlo in un esperimento a proposito degli strani poteri del numero sette. Gli consegna un normale mazzo da poker di 52 carte e lo invita a mescolarlo. Chiede quindi allo spettatore di contare le prime sette carte del mazzo a faccia in basso sul palmo della mano destra del mago. Dopo essersi fatto consegnare il mazzo nella mano sinistra, il performer consegna il mazzetto di sette carte al suo aiutante, chiedendogli di mostrare ad un secondo spettatore le facce delle sette carte e chiedergli di pensare ad una sola carta. Il secondo spettatore viene invitato a scrivere il nome della sua carta su un block notes senza mostrarlo a nessuno. Il mazzetto di sette carte viene coperto con un bicchiere dall'aiutante. A questo punto l'aiutante distribuisce altre sette carte dal mazzo sul tavolo; il prestigiatore le prende e le tiene in vista in posizione di servizio nella mano sinistra. Dopo un gesto magico,

viene chiesto allo spettatore di rivelare a tutti il nome della carta pensata, l'otto di Fiori ad esempio. L'aiutante conta le carte sotto al bicchiere; ne manca una, proprio quella pensata dallo spettatore che è finita nel mazzetto nella mano sinistra del mago!

SPIEGAZIONE



Lo spettatore scelto come aiutante-mago viene invitato a mischiare il mazzo quindi conta sette carte a faccia in basso nel palmo destro della vostra mano. Ora spiegategli come dovrà sventagliare le carte successivamente. Quindi fatevi riconsegnare il mazzo prendendolo con la mano sinistra, mentre con la destra lo consegnate all'aiutante.

“Stasera vorrei condurre con voi un bizzarro esperimento che ha a che fare col potere dei numeri. Avete mai sentito parlare dei misteriosi poteri del numero sette? Da secoli il numero sette è associato a molti fenomeni anche dai significati misteriosi: sette sono i giorni della settimana, sette sono le note musicali, sette i sigilli del libro dell'apocalisse, sette i vizi capitali...non vi siete mai chiesti inoltre quanti proverbi contengano il numero sette? Sudare sette camicie, essere al settimo cielo....e che dire della crisi del settimo anno? Per condurre l'esperimento ho bisogno che uno di voi mi faccia da aiutante...”



L'aiutante sceglie a questo punto un secondo spettatore; istruite l'aiutante dicendogli di sventagliare il mazzetto di sette carte e di chiedere allo spettatore di pensarne una; mentre avviene la scelta della carta pensata dallo spettatore, prendete una separazione sotto alle prime sei carte del mazzo. Io utilizzo la conta col pollice o col mignolo (della mano sinistra), ma potete anche servirvi del pollice destro per la conta delle carte.

“Ora si concentri - rivolto all'aiutante - e scelga una persona a caso tra il pubblico. Si lasci guidare dall'istinto e scelga qualcuno per cui avverte affinità psichica. (...) Ora mostri al signore le sette carte...ecco le guardi con attenzione e scelga mentalmente una di queste carte, quella che la attira di più...rimuova completamente le altre e si concentri solo su quella che le piace”



Ora riprendete con la mano destra le sette carte dalle mani dell'aiutante; la mano destra le afferra da sopra in una posizione simile alla biddle position (vedi foto 1): indice al centro della carta, medio all'angolo esterno destro e pollice su quello interno. L'anulare della mano destra resta libero. Tale posizione vi servirà tra poco per l'esecuzione della filatura del mazzetto.



Ora dite allo spettatore di scrivere su un foglietto del block notes il nome della carta pensata e di piegare il foglietto di modo che nessuno possa sapere il nome della carta. Mentre ciò avviene eseguite una filatura dei mazzetti, scambiando il mazzetto di sette carte tenuto nella destra con le sei carte sopra alla separazione del mazzo tenuto nella sinistra. La filatura avverrà nel momento in cui il vostro corpo si gira leggermente verso destra per riconsegnare il mazzetto di sette carte (in realtà saranno le sei rubate dal mazzo).

Ciò avviene come descritto di seguito:

La mano destra resta immobile in una posizione più o meno all'altezza della vita, leggermente verso destra. La mano sinistra si porta sotto alla mano destra

La mano destra spinge il suo mazzetto leggermente a sinistra, nell'inforatura del pollice sinistro, di modo che quest'ultimo clappi il mazzetto di sette carte.

Contemporaneamente l'anulare destro afferra il mazzetto di sei carte all'angolo esterno destro, mentre il pollice destro lo afferra a metà del lato corto interno (foto 2).



Mentre il corpo si gira leggermente verso destra, la mano destra ruba il mazzetto di sei carte, mentre il pollice sinistro mantiene in cima al mazzo le sette carte (quelle contenenti la carta pensata dallo spettatore). La sequenza è illustrata nelle foto 3 e 4.



NOTA: Il tutto avviene in pochi istanti e lo scambio dei mazzetti viene effettuato nell'atto di voltarsi verso l'aiutante per riconsegnargli il mazzetto di carte, apparentemente le originali sette carte, in realtà scambiate con sei carte indifferenti.

Questo è il modo che utilizzo per la filatura. Per altri scambi di mazzetti, vi consiglio di consultare il capitolo 41, pagina 773 di Card College 4 di Roberto Giobbi (Florence Art Edizioni).

☞ Ora chiedete all'aiutante di coprire le carte con un bicchiere o un qualsiasi altro oggetto di modo che nessuno le possa più toccare. Nel frattempo, impalmate la prima carta del mazzo, lasciando cadere il braccio destro naturalmente lungo il corpo. Subito dopo consegnate il mazzo al vostro aiutante, chiedendogli di distribuire sul tavolo altre sette carte.

☞ Dopo che il mazzetto di sette carte è stato contato sul tavolo, raccoglietelo con la mano destra, aggiungendovi quindi la carta impalmata; praticamente avrete così le sette carte originariamente mostrate allo spettatore più una carta indifferente, otto carte in tutto.

☞ Portate questo mazzetto nella tasca destra dei pantaloni o della giacca. Quindi chiedete allo spettatore di aprire il foglietto, rivelando la carta da lui pensata; la carta sembra essere sparita dalle carte sotto al bicchiere che ora sono sei. La carta pensata infatti si trova nella vostra tasca! Estrae le carte, contatele...sono otto ora! E tra queste c'è pure l'8 di fiori

CONSIDERAZIONI FINALI

Lo spettatore che ha pensato alla carta potrebbe notare che le carte nel mazzetto sotto al bicchiere non sono più quelle viste da lui in precedenza. Ciò non dovrebbe succedere in quanto il lasso temporale di qualche minuto intercorso dalla scelta della carta alla rivelazione finale aiuta a dimenticare le carte del primo mazzetto. Personalmente non mi è mai capitato che qualcuno sospettasse qualcosa, visto anche che solo lo spettatore osserva le carte nella fase iniziale del gioco; il resto del pubblico non dovrebbe nemmeno vedere le carte.

Il fatto di far scrivere sul foglietto il nome della carta pensata è una mia aggiunta ed ha un duplice vantaggio: serve sia a coprire il procedimento piuttosto delicato della filatura dei mazzetti che ad evitare che lo spettatore....si dimentichi la carta pensata!

L'aggiunta della carta impalmata avviene in modo del tutto casuale e la copertura è ottima. Se non volete mettere il mazzetto in tasca, potreste afferrare le carte sul tavolo con la mano destra e portarle nella sinistra in posizione di servizio. Forse in questo modo l'effetto è ancora più potente in quanto, agli occhi del pubblico, tutte le carte son sempre state in piena vista. A voi la scelta.

Vincenzo Orlando



Vincenzo Orlando alias Vincent,
Nasce a Mola di Bari il 7 marzo 1995.
Non appena arriva all'età di 16 anni,
inizia ad appassionarsi di magia,
Prova prima tutte le varie categorie,
ma si appassionò fin da subito alla
magia del close-up,
principalmente alla Cartomagia ed
alla Monetomagia.

Inizia a studiare molte ore al giorno,
raggiungendo in poco tempo, una buona tecnica
manipolatoria nell'eseguire routine professionali
con carte e monete.

Fa Parte del CMP (Club Magico Pugliese), e
dell'IBM (International Brotherhood Magician),
Nel 2012, gli viene data una borsa di studio come
miglior membro del CMP Under 18. Ma questo è
il primo di una lunga serie, perché Vincent
continua a studiare più di 6 ore al giorno,

Il suo obiettivo è il professionismo vero e proprio.

Harada Hold

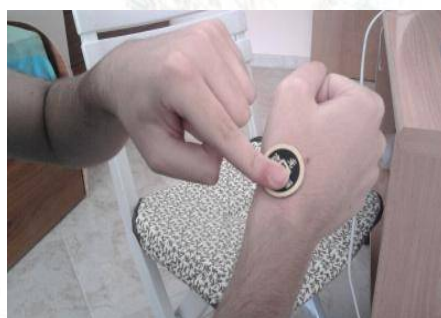
Origini della tecnica :

Scoperta pochi anni fa da un ragazzo Giapponese di nome “Daiki Harada”, poco più che ventenne, fa parte di una delle tecniche più avanzate della manipolazione con le monete, John Cornelius e tanti altri professionisti, rimasero impressionati nel vedere questa tecnica, perché permette di mostrare dopo una sparizione, completamente le mani libere, senza nessun bisogno di Scotch – Colla, o altro, e soprattutto potete farla quando volete. Se avete imparato già il “Muscle Pass”, be consiglio a tutti di imparare questa tecnica stupenda orientale.

Effetto : Viene mostrata una qualsiasi moneta, anche presa in prestito dallo spettatore, il mago la inserisce nella sua mano, con un gesto magico, la moneta sparisce da entrambe le mani, lo spettatore può realmente vedere le due mani del mago, senza moneta, ma basta un altro gesto magico, e la moneta appare di nuovo nella mano del mago.



Allenamento per la tecnica: Per imparare questa tecnica occorre qualche accortezza, e soprattutto pazienza. Allora come prima cosa dovete prendere una moneta delle dimensioni del “Mezzo Dollaro o la Chinese Coin”, posizionate la moneta dietro al pollice di una vostra mano (come vi è più comodo), all’altezza del polso, come nella foto :



Dopo aver messo la moneta in questa posizione, dovrete fare un bel po' di allenamento, spostando verso dietro il pollice, in modo da fare pressione sulla moneta, all'inizio potrete avere un po' di dolori, questo è normale perché l'osso del pollice andrà verso l'interno, e quindi vedrete che riuscirete con la buona dose di pratica a creare una specie di "Fossa" dietro al pollice, e così riuscirete a mantenere la moneta impalmata solamente con il pollice.



Nel momento che avvertite il dolore, massaggiate un po' la parte dolente, in modo da poter riprendere, subito l'allenamento, consiglio di allenarvi almeno 1-2 ore al giorno; una volta creata la "fossa" dovete tenere la moneta impalmata e vedere se riuscite a controllarla, facendo movimenti con la mano tutti in maniera naturale. Ecco la foto, dove è mostrata la moneta completamente impalmata .

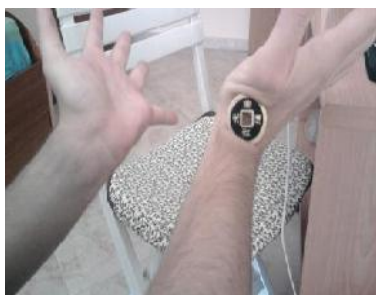
Dopo aver fatto pratica con l'impalmaggio sarete in grado di eseguire l'Harada Vanish (spiegazione in seguito), e la produzione di Ginjiro Kenji Tanida.

Consigli Utili : esercitatevi sempre davanti allo specchio, per le inquadrature adatte, non utilizzate colla o altro, per mantenere la moneta, deve essere tutto naturale, 100% Sleight of Hand.

Spiegazione Harada Vanish e Ginjiro Production :

Requisiti : Harada Hold – Retention Vanish

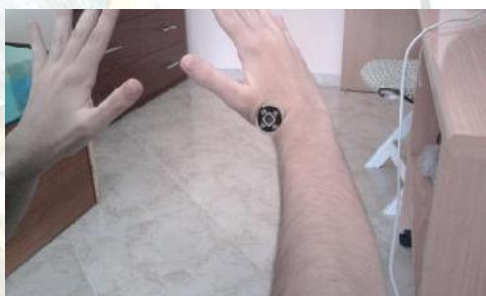
Prendete una qualsiasi moneta, mostrate che non avete assolutamente nulla in mano, eseguite una retention Vanish, solamente che dovete far rimanere le 3 dita (Anulare, medio , mignolo) all'interno della mano dove eseguirete l'impalmaggio Harada, mentre il pollice ed indice portano la moneta in Harada Hold (osservate la foto n°2 della performance fatta in



precedenza), dopo aver impalmato la moneta, chiudete la mano a pugno, nella stessa maniera delle altre sparizioni, fate un gesto magico con l'altra mano, e mostrate le mani libere come nelle foto, facendo movimenti completamente naturali.

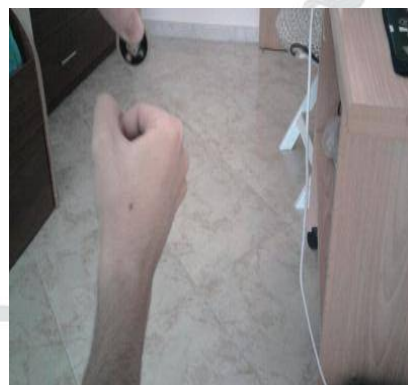
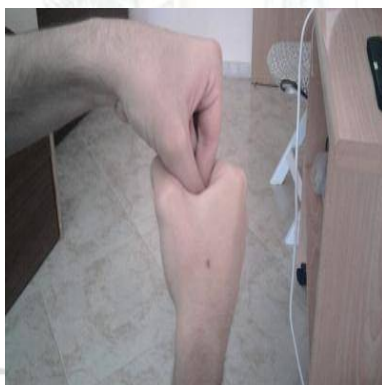
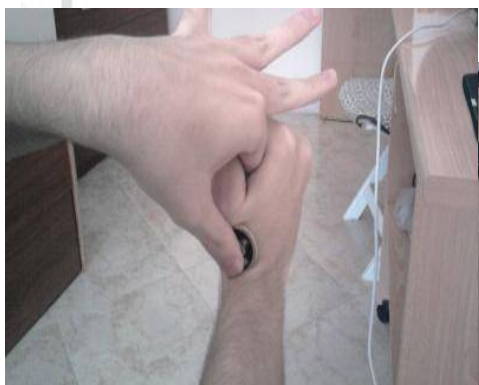
Ginjiro Production : Dopo aver mostrato le mani completamente senza moneta, con la mano sinistra (In questo caso, naturalmente se avete imparato l'Harada Hold con la mano sinistra, farete il contrario, e viceversa) , fate "finta" di prendere una moneta invisibile, e porgerla sulla mano destra come nella foto :

Chiudete la mano destra a pugno , ed inserite l'indice della mano sinistra all'interno della destra, mentre il pollice va a sfilare la moneta dall'impalmaggio, come nella foto :



Una volta presa la moneta inseritela assieme all'indice nella mano destra, e sembrerà che la moneta sia apparsa all'interno della mano, quindi non dovete fare altro che estrarre la moneta, e mostrare le mani completamente libere.

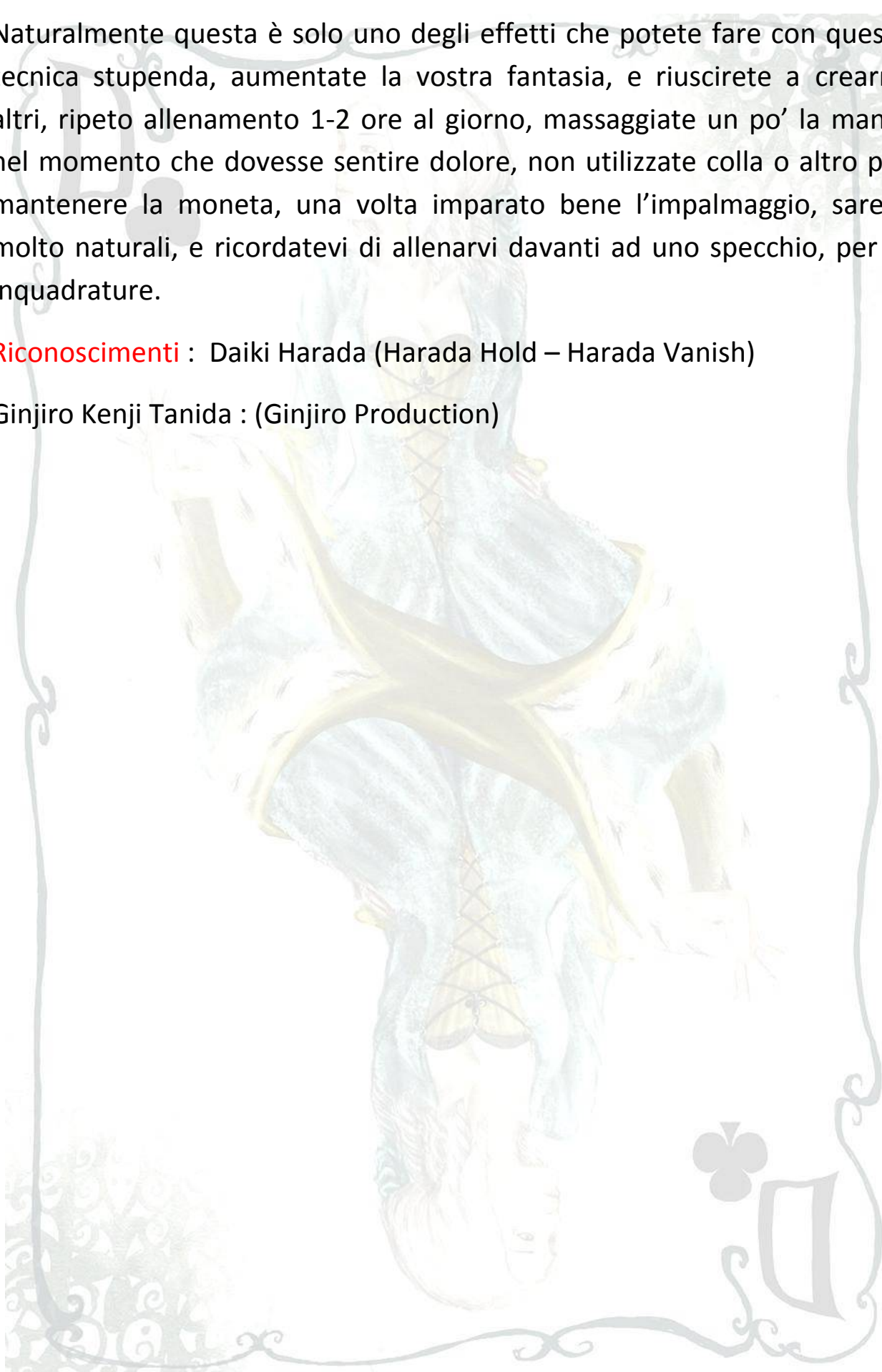
Ecco la foto di come estrarre la moneta :



Naturalmente questa è solo uno degli effetti che potete fare con questa tecnica stupenda, aumentate la vostra fantasia, e riuscirete a crearne altri, ripeto allenamento 1-2 ore al giorno, massaggiate un po' la mano, nel momento che dovesse sentire dolore, non utilizzate colla o altro per mantenere la moneta, una volta imparato bene l'impalmaggio, sarete molto naturali, e ricordatevi di allenarvi davanti ad uno specchio, per le inquadrature.

Riconoscimenti : Daiki Harada (Harada Hold – Harada Vanish)

Ginjiro Kenji Tanida : (Ginjiro Production)

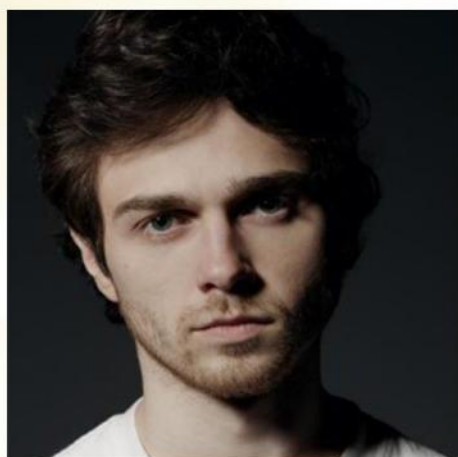


Il Mondo del Card Artistry

by Gianluigi Sordellini

Artistry Card, nota anche come Cardistry, implica la capacità di manovrare le carte da gioco in un movimento fluido e delicato che, una volta eseguita, sembra incredibilmente facile nonostante sia l'esatto opposto - incredibilmente difficile. Alcuni pensano che si tratti soltanto

di fioriture delle carte, ma è molto più di questo. Cardistry è senza dubbio abilità, ed il modo in cui il mago conduce una routine artistica con le carte, è con grazia e cura (Date un'occhiata a Andrei Jikh). Cardistry è anche conosciuta come Card Extreme Manipulation (XCM).



Andrei Jikh

Nato in Russia, Andrei Jikh è salito al top della cardistry pur essendo uno dei più giovani creatori ed interpreti dell' arte. I suoi video hanno ispirato e motivato card artistry in tutto il mondo, con il suo stile e la sua creatività

Di volta in volta vedremo i personaggi che popolano questo fantastico mondo e studieremo alcune tra le tecniche basilari per iniziare questo percorso magico. Vedremo ora il Revolution Cut e l'Hip Shot, due tecniche conosciutissime che rappresentano la base di questo percorso

HIP SHOT

Per eseguire questo taglio, teniamo il mazzo dorso al pubblico tra l'indice il medio e l'anulare della mano destra o sinistra, quella che più vi resta comoda. Ora il pollice si porta sull'angolo superiore destro e spinge verso l'esterno circa metà mazzo.-



Questo asporto di mazzo avviene in maniera totale tenendolo appunto tra il pollice e l'indice. Detta rotazione dura sino a quando questo mazzetto asportato non viene collocato sotto l'altro, con il dito indice praticamente compresso nel mezzo.



Ora l'indice fa per allungarsi portando in out jog la carta immediatamente sotto al suo polpastrello. Una volta fuori, sotto questa carta fa una leggera pressione verso l'alto il dito medio. Questa pressione esercitata, permetterà di lanciare la carta facendola girare nell'aria sino a raggiungere l'altra mano pronta ad accoglierla nel palmo.





Pillole Magiche

by Gianfranco Preverino

Gianfranco Preverino è uno dei più colti e stimati

prestigiatori italiani. Specializzato nella magia con le carte da gioco, è uno dei massimi esperti mondiali sulle tecniche dei bari nel gioco d'azzardo. Vincitore di tutti i più importanti concorsi italiani, è stato premiato a Londra nel più importante congresso europeo (il MacMillan) ed ha rappresentato l'Italia ai campionati mondiali di magia, classificandosi nelle prime cinque posizioni per la categoria "magia con le carte".

È apparso in varie trasmissioni televisive come: *Arcana* (Rai Due), *Masters of magic* (Canale Jimmy - Sky), *Basta un poco di zucchero* (Odeon TV), *Festa in piazza* (Antenna 3). Sempre per la Rai è stato consulente proprio per quel che riguarda le truffe al gioco d'azzardo ed i metodi dei bari.

È uno dei pochi e selezionati membri dell'esclusiva **Escuela Magica de Madrid**, che raduna i migliori professionisti mondiali della magia con le carte ed è considerata la scuola di avanguardia di questa disciplina.

Fa anche parte del prestigioso gruppo "FFFF", che si dà appuntamento ogni anno a Buffalo negli USA, e che raccoglie alcune delle personalità più prestigiose della micromagia mondiale. Sia l'Escuela Magica de Madrid che il "FFFF" sono solo ed esclusivamente su invito e Preverino è l'unico italiano invitato ad entrambi.

Inoltre, viene richiesta la sua presenza come conferenziere nei circoli di prestigiatori di tutta Italia, soprattutto per quanto riguarda la cartomagia e i trucchi al gioco d'azzardo.

Ha pubblicato giochi e studi teorici in libri e riviste italiane, spagnole e statunitensi e, nell'ottobre 2009, "Magia Moderna", la rivista ufficiale del Club Magico Italiano, gli ha dedicato la copertina come omaggio alla sua professionalità.

Pillola nr.1

«Figliolo, quello di essere baro non è un mestiere né comune né volgare: è un'arte; e nell'arte del dado, ad esempio, oltre che l'attrezzo è importante il lancio.»

(dal film "I picari" di Monicelli, 1987)

Pillola nr.2

Oggi sembra normale che in un mazzo nuovo le carte siano in ordine e divise per seme, ma fino al secolo XVII non era affatto così e le carte nei mazzi erano disposte a caso. Poteva quindi accadere che i bari si accordassero con produttori disonesti per ottenere mazzi preordinati in un modo "conveniente" per chi teneva banco; ai truffatori era poi sufficiente spacchettare un mazzo nuovo di fronte agli altri giocatori ed eseguire un falso miscuglio che mantenesse intatto l'ordine delle carte. Come riporta lo storico francese Pierre Clement (La police sous Louis XIV, 1866), il 31 marzo 1671 fu inviato un rapporto al ministro francese Jean-Baptiste Colbert dal tenente generale di polizia La Reynie, il quale denunciava tale problema e proponeva l'obbligo per i fabbricanti di sistemare i mazzi con l'ordine che oggi conosciamo, affinché i giocatori fossero costretti a mescolare le carte di ogni mazzo nuovo.

Pillola nr.3

Probabilmente, quasi tutti sanno cosa sono lo Slow Play (puntare poco con carte buone per attirare l'avversario nel gioco) e il Bluff (puntare forte con carte mediocri per fare "passare" l'avversario). Immaginate di leggere entrambe le strategie spiegate in un libro spagnolo del 1559 (quasi trecento anni prima dell'avvento del poker) e capirete perché in questo momento ho la pelle d'oca.

Pillola nr.4

**« ... non c'è nessuno diverso, non c'è nessuno che sorride quando ha perso,
non ti fidare mai, non sono gli uomini a tradire ma i loro guai ... »
(Vasco, "Credi davvero")**

“11”

La prima volta che ho letto il nome di Gianfranco Ermini è stato quando fu presentato lo staff del gruppo che ora porta il nome di SMI (Solo Magia Italiana), ma, mentre altri nomi già li conoscevo, questo non mi era noto. Ma il mondo magico è molto vasto!!! E' già difficile conoscere i nomi di star internazionali, figuriamoci l'universo degli artisti fuori dalle luci della ribalta e gli amatori !!!

Poi a luglio di quest'anno grazie all'opera dello staff SMI è uscito il primo numero della rivista di cultura magica che annovera come Direttore Responsabile e addetto alla grafica e impaginazione, appunto Gianfranco Ermini!

Buongiorno Gianfranco, grazie intanto per la disponibilità a questa che più che un'intervista sarà una chiacchierata per conoscere te come persona e scoprire le circostanze che ti hanno avvicinato al mondo magico, le tue aspettative e i tuoi progetti futuri in questo ambito.

1 _ La prima domanda è sempre un pò scontata ma è la prassi: anche tu da piccolo hai avuto di regalo la scatola magica o la tua passione è sbocciata in altro modo?

Diciamo che mi definisco “mago per caso”, nel senso che mi sono avvicinato al mondo della magia vedendo un prestigiatore in televisione, nello specifico Aurelio Paviato: durante la trasmissione Buona Domenica sono riuscito a capire un effetto e ho provato a rifarlo a casa. Il mio primo spettatore è stata mia madre. Quindi ho iniziato a registrare le varie puntate e a studiare gli effetti cercando di impararli. La scatola magica l'ho comprata molti anni più tardi giusto per la curiosità di vedere cosa c'era dentro!!

2 _ Questo è stato un episodio sporadico o ha fatto seguito qualche incontro importante determinante per far crescere questa tua passione magica?

Per diversi anni ho eseguito i pochi giochi imparati dalla tv divertendo amici e parenti. Poi per questioni lavorative mi sono dovuto trasferire in Emilia Romagna. Qui ho avuto la possibilità di vedere uno spettacolo di Silvan e chiedergli aiuto affinché io potessi entrare a far parte a tutti gli effetti del mondo della prestigiazione. Lui mi indicò Romeo Garatti dicendo che mi avrebbe dato tutti i chiarimenti e le informazioni del caso. E così fu

3 _ Di seguito a questo, hai frequentato scuole, corsi o altro?

Essendo vicino a Reggio Emilia e Bologna, ogni qualvolta mi si presentava l'occasione, compatibilmente con gli impegni lavorativi, ho cercato di partecipare a conferenze, incontri o riunioni magiche ma non ho mai frequentato delle vere e proprie scuole.

4 _ Quando sei tornato poi in Sardegna, sei riuscito a condividere la tua passione con altri?

Beh, posso dire che non è stato così semplice. Ho cercato di fare tutto il possibile, ma senza ottenere risultati evidenti. Non sono riuscito a contattare nessuno che potesse condividere con me la passione per la magia, tanto che per la delusione ho praticamente quasi smesso di praticarla. Solo dopo qualche anno, in seguito a una telefonata di un amico mago, vengo a sapere che a Cagliari si sta creando un gruppo di persone con lo scopo di creare il primo Club magico in Sardegna.

Questo mi ha riacceso l'entusiasmo e quindi ho iniziato a frequentare il gruppo Cagliaritano e a conoscere appassionati di tutta l'isola.

L'anno scorso poi ho ricevuto una chiamata da un'altro appassionato, più vicino a me geograficamente, Fulvio Riu, con la proposta di creare un gruppo magico per il nord Sardegna.

Quindi il 28 Gennaio 2013 è nato il Club magico Harry Houdini di Alghero, omonimo di quello Cagliaritano, che cerca di offrire un punto d'incontro per tutti gli appassionati del nord Sardegna appunto e del quale sono anche vice presidente.

5 _ Invece allo staff del SMI come sei approdato? Come e cosa ha suscitato il tuo interesse visto che è fuori dei circuiti ufficiali?

Sono stato inizialmente contattato (vista la mia passione per la fotografia e la grafica) per la realizzazione di alcuni opuscoli pubblicitari, in seguito è venuta fuori l'idea di realizzare una rivista e ho accettato ben volentieri di occuparmene.

Ha suscitato il mio interesse il fatto che SMI punti a valorizzare la magia Italiana, senza logicamente tralasciare i suggerimenti e l'esperienza degli amici d'oltre frontiera.

6 _ Cosa ne pensi del fatto che SMI si occupi e privilegi solo magia italiana appunto?

Beh, sono sicuro che la magia Italiana debba essere considerata maggiormente. Ci sono tanti bravissimi artisti, anche a livello amatoriale, che non hanno la giusta visibilità. SMI punta a scoprire questi talenti cercando di portarli alla ribalta, in primis all'attenzione degli "addetti ai lavori" e poi anche del pubblico, perché no!

7 _ Come ti senti nel ruolo di grafico e impaginatore di una rivista che si occupa di magia, a cui tu non sei indifferente, di cui sei anche Direttore Responsabile?

E' una bella avventura! Mi occupo da anni grafica, ma a livello di pura passione come ti dicevo prima e a dirla tutta, a primo impatto, il fatto di dover gestire una rivista mi ha fatto preoccupare non poco; non sapevo se sarei stato in grado di portare avanti un progetto di tale importanza. Ma ho accettato, sapendo che soprattutto all'inizio ci sarebbe stato da lavorare parecchio.

Si cerca di creare un prodotto abbastanza “tecnico” ma senza tralasciare sia quello che riguarda il lato estetico sia quello relativo all'impaginazione e alla grafica, nella speranza che il risultato finale sia gradito al lettore.

8 _ In futuro pensi che il tuo interesse per la magia rimarrà a livello amatoriale o pensi di far evolvere la tua passione per il close up a livello professionistico?

Chi lo sa? Per il momento penso a studiare ed allenarmi. Se poi i risultati saranno positivi o meno, solo il tempo saprà dirlo ... Il mio primo scopo è divertirmi e divertire.

9 _ Tu fai parte di diversi gruppi e sbirciando sulle loro bacheche ti sarà capitato di leggere discussioni ad esempio su chi fa i tutorial e riguardo ai ragazzi che comprando un DVD o un gioco magico online si sentono già ... maghi consumati e salgono in cattedra a dettar legge. Cosa ne pensi tu a questo proposito?

Mi viene da sorridere. Ogni volta che vedo un video di questi pseudo professionisti ricordo la frase: “Perdonali, perchè non sanno quello che fanno” Dietro l'occhio di una webcam tutto è possibile, se si fa un errore si cancella il file e si ripete la routine. Li vorrei vedere di fronte ad un pubblico reale ...

10 _ Non dare per scontato quanto ti chiederò di seguito, perché ho ricevuto risposte contrastanti! Quindi internet è davvero una finestra sul mondo o, permettendo a tutti di accedere alla magia e ai suoi segreti tenuti gelosamente tali per secoli, toglie quel velo di mistero e di stupore?

Si potrebbe parlare di questo argomento per giorni senza venirne a capo. Io penso che siano giuste entrambe le cose: è una finestra sul mondo perchè dà la possibilità a chi, per esempio, non ha la possibilità di spostarsi, di raggiungere obiettivi che altrimenti gli sarebbero negati ... dall'altra parte è la classica pistola giocattolo in mano a un bambino ... Il pericolo non sta nella pistola ma in chi la maneggia.

11 _ Una tua personale definizione di magia!!!!

Per me la magia avviene nel momento esatto che vedi lo sguardo stupito e allo stesso tempo divertito dello spettatore.

La passione scalda e alimenta la curiosità che crescendo diventa poi talento per poi aprire le grandi porte della fantasia permettendo di volare nel vasto mondo della Magia!!!

E questa che vi ho descritto, magici compagni di ventura, non è l'avventura del Signor Bonaventura, ma di un ragazzo “mago per caso”, a cui il destino ha dato lungo il suo cammino, un magico semino che gli ha permesso di coltivare un suo sogno che da grande l'ha fatto ritornar bambino!!!

Silvia Cesarini



S. **Mr.** **I.**



Solo
Magia
Italiana

2013