

TRATTATO DI TECNICA CARTOMAGICA

LAMBERTO DESIDERI

VOLUME I

con Note, Commenti e Spunti di Riflessione
di Mario Bove, Ferdinando Buscema e Gianfranco Preverino
a cura di Flavio Desideri

EDIZIONI LA PORTA MAGICA

Titolo: Trattato di tecnica cartomagica, Volume I
di Lamberto Desideri
Quarta edizione riveduta e corretta maggio 2014

Editing di Flavio Desideri
Fotografie preillustrative di Claudio Mele
Illustrazioni di Flavio Desideri

Edizioni La Porta Magica sas di Flavio Desideri e C.
Viale Etiopia, 18 - 00199 Roma Tel/Fax 06 860 17 02
E-mail: infolpm@laportamagica.it - Web: www.laportamagica.it

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma senza il permesso scritto dell'editore.

PREFAZIONE ALLA QUARTA EDIZIONE

Il “Trattato di Tecnica Cartomagica” di Lamberto Desideri è, senza dubbio, la “Bibbia”, cioè il testo più autorevole di prestigiazione con le carte da gioco, mai scritto in Italia.

Ho ricevuto da Flavio Desideri il grande onore di scrivere la prefazione a questa nuova edizione e ne sono lusingato.

Il Trattato è un dettagliato corso di cartomagia che guida il neofita passo a passo, dal corretto modo di tenere in mano un mazzo di carte da gioco, sino ad eseguire con esso “magie” straordinarie.

Chi abbia studiato con impegno già solo il primo volume, ha un bagaglio tecnico ed un repertorio di effetti magici tali da potersi serenamente classificare nella fascia medio-alta dei prestigiatori italiani (non stranieri).

Il Trattato è vivamente consigliato non solo al neofita, ma anche al sedicente esperto, che troverà nello studio del testo, i preziosi consigli ed il metodo magico di Lamberto Desideri: il Maestro della cartomagia italiana moderna.

La magia di Lamberto Desideri era fluida, ma di grandissimo effetto. Il sorprendente finale di un suo gioco di prestigio, giungeva senza che apparenti mosse fossero state eseguite ed era sostenuto da un’accuratissima presentazione, lasciava il pubblico sempre sbalordito, sempre spiazzato, sempre entusiasta.

Questo stile unico, insieme con il garbo e la classe dell’Artista (non era un prestigiatore professionista, vivendo di un altro lavoro, ma quando si esibiva, il suo impegno e la sua passione lo spingevano ad essere più professionale di un professionista) hanno reso famosa e difficilmente eguagliabile la magia di Lamberto Desideri.

Lo studio del “Trattato di Tecnica Cartomagica” darà all’appassionato, che saprà leggere tra le righe, anche numerosi spunti per accrescere realmente il proprio livello magico (non solo cartomagico) seguendo gli insegnamenti di un vero Maestro.

I commenti e gli appunti di tre grandi prestigiatori della mia generazione rendono quest’edizione del Trattato ancora più completa, un testo, dunque, se possibile, ancor più “obbligatorio” per ogni prestigiatore, di quanto lo fosse già nelle edizioni precedenti.

Se il mio reverente pensiero torna ancora ai momenti, magici e non, trascorsi con Lamberto, il mio ringraziamento, a nome di tutti i prestigiatori che hanno studiato e che studieranno il Trattato, va a Flavio Desideri che continua a sostenere, con i suoi sforzi editoriali, il mondo magico italiano che ha sempre maggior bisogno di testi di qualità.

Remo Pannain

Roma, aprile 2014

PREFAZIONE ALLA TERZA EDIZIONE

E' con profonda gioia, mista a gratitudine e commozione, che ho accettato l'invito di Flavio, attuale titolare de "La Porta Magica", a scrivere la prefazione a questa terza edizione del "Trattato di Tecnica Cartomagica" di Lamberto Desideri.

Terza edizione che, a distanza di venti anni dalla prima, testimonia il successo di un'opera che non esito a definire la più importante della letteratura magica italiana degli ultimi cinquant'anni.

Infatti, dopo la mitica "Magia delle carte" di Rossetti, il Trattato ha costituito la fonte preziosa a cui si sono dissetate le ultime generazioni di prestigiatori italiani. E, come una fonte, esso mantiene intatte nel tempo la sua freschezza e la sua inesauribile ricchezza.

La nuova edizione, impreziosita nella sua veste grafica da disegni tratti dalle fotografie originali, è, se possibile, ancora più chiara ed attraente delle precedenti e certamente continuerà a rendere onore al suo Autore prematuramente scomparso: "un uomo che accoppia una grande modestia ad un immenso valore professionale", come lo definì l'ingegner Pietro Iraci nella prefazione alla prima edizione.

Gli appassionati di cartomagia e tutti i prestigiatori devono ritenersi fortunati per la riedizione di quest'opera, che è come uno scrigno ripieno di gemme preziose. In essa sono racchiuse le idee, le invenzioni e le intuizioni dei più famosi *cardician* del mondo, filtrate e sintetizzate con rara sensibilità e competenza da Lamberto Desideri, il più grande interprete italiano dell'arte cartomagica.

Vinicio Raimondi

Roma, ottobre 1997

PREFAZIONE

Circa una ventina di anni addietro ebbi la ventura di conoscere Lamberto Desideri, allora molto giovane, principiante, ma con fortissima passione per la manipolazione delle carte.

Oggi, sono particolarmente lieto ed onorato di scrivere la prefazione al presente trattato perché esso rappresenta una novità assoluta nel campo magico, oltre ad essere il frutto del paziente e costante lavoro di un uomo che accoppia una grande modestia ad un immenso valore professionale.

Il lettore noterà come ogni argomento sia svolto ampiamente e con ordine, come si conviene ad un “trattato” sì che il suo studio faciliterà l’apprendimento di quelle basi cartomagiche necessarie ad un artista degno di questo nome.

Molte mosse sono dovute ad eminenti artisti di fama internazionale ed hanno costituito un patrimonio segreto che il Desideri ora rende di pubblica ragione.

Ricordo che un trentennio addietro, S.E. l’Ammiraglio Carlo Rossetti, autore del famoso libro “Magia delle carte”, mi regalò una copia del predetto scrivendo in prima pagina la seguente dedica: “All’ing. Pietro Iraci, che va avanti, mentre io resto indietro”.

Chiudo questa prefazione apponendo idealmente su questo lavoro la medesima dedica:

Auguro al trattato scritto dal fraterno amico Lamberto, “che va avanti mentre io resto indietro” le maggiori fortune, nell’interesse della Magia in generale, e della cartomagia in particolare.

Ing. Pietro Iraci

Roma, gennaio 1976

INTRODUZIONE

Se qualche lettore ha acquistato questo fascicolo con il solo scopo di imparare alcuni giochetti di carte per sbalordire gli amici, sappia di aver fatto un cattivo investimento: chiuda queste pagine e non ordini più gli altri capitoli.

Questa pubblicazione è riservata allo studente serio ed intelligente, che abbia tempo e voglia da dedicare all'indispensabile allenamento che l'esecuzione corretta di un effetto cartomagico richiede, che abbia la costanza di salire gradino per gradino la scala che gli permetterà di raggiungere una conoscenza ed una abilità tali da poter presentare al pubblico non uno o due giochi, ma una seduta cartomagica completa.

Il Trattato, nelle nostre intenzioni, sarà composto di diversi volumi, ciascuno dei quali conterà di alcuni capitoli che saranno pubblicati a fascicoli nel numero di 3 o 4 ogni anno. Per il momento, la diffusione sarà limitata a coloro che già si interessano di prestigiazione e che vogliono avvicinarsi o approfondire l'argomento "Cartomagia". Essi saranno avvisati personalmente della pubblicazione dei fascicoli e degli argomenti trattati.

In linea di massima, possiamo fin d'ora anticipare che, una volta esaurite nei primi capitoli le tecniche di base, si procederà spiegando giochi e tecniche nello stesso tempo.

Al suo completamento, il Trattato sarà il più esauriente e sistematico corso di cartomagia pubblicato in Italia, dove, a parte il "Magia delle carte" del Rossetti, al momento superato, nulla di serio è stato fatto.

Dobbiamo precisare che, accanto alle informazioni sulle tecniche manipolatorie, saranno trattati gli aspetti psicologici della cartomagia, rendendo questo libro valido anche per coloro che desiderano dedicarsi a giochi di prestigio con le carte, non richiedenti grande abilità e difficoltà di esecuzione, giochi però sempre ad alto livello.

Un altro argomento introduttivo riguarda la descrizione delle tecniche ed i loro nomi. Infatti, mancando in Italia una letteratura magica, non abbiamo una terminologia tecnica adeguata, se si eccettuano i termini usati dal già citato Rossetti e quelli più recentemente introdotti da noi stessi in una rubrica che curammo circa 25 anni or sono sulla rivista "Magia moderna" edita dal Club Magico Italiano. Prescindendo ovviamente da queste parole che useremo all'occorrenza, saremo costretti o a tradurre dall'inglese, lingua madre

della prestigiazione o, se la traduzione fosse inadeguata, a lasciare il nome nella lingua originale.

Terminiamo questa introduzione sottolineando che, poiché la descrizione di una tecnica manipolatoria è estremamente difficile, abbiamo cercato di essere più chiari possibile, anche a costo di ripetizioni e integrando il testo con delle fotografie.

Il lettore tenga presente che deve dotarsi di molta pazienza, leggendo e studiando queste pagine con le carte in mano, assumendo via via le posizioni descritte e aiutandosi con la propria intelligenza nei punti oscuri.

Capitolo I

INTRODUZIONE ALLO STUDIO DELLA CARTOMAGIA

Gli scopi

Lo scopo di ogni prestigiatore dovrebbe essere quello di divertire il pubblico presentando una sequenza di fatti privi di una logica spiegazione e che riproducano effetti comunemente attribuiti al soprannaturale, alla magia, allo spiritismo, alla telepatia o, come si dice adesso, all'ESP (Extra Sensory Perception). Ogni cosa deve essere presentata in maniera tale da intrattenere piacevolmente il pubblico e non soltanto da interessarlo. Ne consegue che l'elemento più importante di ogni spettacolo magico è la presentazione.

Un artista, con la sua personalità, col suo modo di parlare, di porgere allo spettatore ciò che sta facendo, può divertire anche se privo di grande destrezza e può far risultare meravigliosi, giochi di estrema semplicità.

Ritornando al campo specifico della cartomagia, ci piace ricordare quanto asseriva Tony Binarelli in una serie di conferenze che tenemmo con Roxas e Zelli sulla magia delle carte in alcuni circoli magici italiani e cioè che le carte da gioco offrono al mago la possibilità di eseguire tutti gli effetti: sparizioni, apparizioni, trasformazioni, sostituzioni, levitazioni, esperimenti mentali e telepatici... e l'elenco potrebbe continuare.

Da quanto detto, risulterà chiaro che l'esecuzione di una tecnica deve rimanere sconosciuta a chi assiste ad un gioco e deve essere impiegata soltanto per ottenere l'effetto desiderato. Lo spettatore non deve dire "Quanto è bravo!", ma "Come avrà fatto?".

Durante una seduta cartomagica siamo perciò contrari a che vengano eseguite quelle manipolazioni fini a se stesse e che sono proprie delle esibizioni dei giocolieri. Le uniche eccezioni che possiamo accettare riguardano alcune "fioriture", che vengono così chiamate perché, pur essendo un dispiegamento di abilità, servono a conferire al modo di maneggiare le carte grazia e leggerezza. Comunque, anche in questo caso, è meglio non strafare.

Gli strumenti

I nostri strumenti sono, ovviamente, le carte da gioco, del tipo comunemente detto "francese" e che si usa per giocare a Poker o a Bridge. Non tutte le marche sono però adatte ai nostri scopi e, purtroppo, dobbiamo scartare

quelle fabbricate in Italia che sarebbero le più facilmente reperibili. Le doti di scorrevolezza, di elasticità, di resistenza ed il sottile spessore, si riscontrano solamente nelle carte da gioco di produzione americana.

Tra le varie marche in commercio sono da preferire, nell'ordine, quelle denominate: Bicycle, Tally-Ho, Aristocrat ed Aviator. Queste carte si trovano in vendita negli Stati Uniti ed è possibile ordinarle direttamente al fabbricante o ad una casa magica, che fornisce tra l'altro anche carte truccate da poter introdurre nei mazzi regolari. In Italia sono reperibili presso una qualsiasi ditta specializzata nelle forniture per prestigiatori.

Tutti i mazzi di carte esistono in due formati: quello Poker ed il Bridge; il primo leggermente più grande del secondo. Consigliamo di usare sempre il formato Poker poiché meglio si adatta alle manipolazioni e perché, abituando la mano alla misura superiore, è facile passare poi alla più piccola quando se ne presenta la necessità.

Le carte da usare non dovrebbero essere nuove di fabbrica, ma già utilizzate qualche volta per toglierne la rigidezza. Altro errore da evitare, più grave del precedente, è quello di usare mazzi troppo vecchi, sia per la patina di grasso anche invisibile che si formerà sulla loro superficie e che le renderà difficili da manipolare sia, principalmente, per un fattore estetico e di delicatezza verso il pubblico.

Se una seduta cartomagica dovrà durare oltre trenta minuti, è opportuno disporre di più mazzi per averli sempre in perfette condizioni perché l'uso continuo dello stesso fa assorbire alle carte l'umidità delle vostre e delle altrui mani rendendole meno scorrevoli.

Taluni prestigiatori usano cospargere le carte di una sostanza chiamata "stearato di zinco" che si può acquistare presso le buone farmacie e che ha la capacità di far scivolare meglio le carte stesse. Questo accorgimento, se utile per eseguire dei perfetti ventagli, è superfluo e talvolta dannoso per le manipolazioni di cui ci occupiamo. Perciò niente stearato, ed usate le carte così come escono dall'astuccio.

Altri oggetti nelle sedute di cartomagia preferiamo non usarli, fatta eccezione per piccole cose come, ad esempio, fazzoletti, penne o l'astuccio stesso dove è contenuto il mazzo sempre, ovviamente, quando queste cose occorrono.

Alcuni amici ci hanno più volte espresso il parere che una serata tutta dedicata alle carte stanca il pubblico. Non siamo d'accordo e ce lo hanno dimostrato in

molti anni di pratica coloro che assisteranno alle nostre esibizioni puramente cartomagiche chiedendoci di prolungare una già lunga seduta.

Composizione di una seduta cartomagica

Per seduta cartomagica intendiamo una esibizione nella quale si esegue una serie di giochi con le carte e che si svolge in un ambiente ristretto (casa privata, cabaret, sala), con un massimo di 30-40 persone sedute come in una platea. Il prestigiatore prenderà posto dietro ad un tavolo da gioco con a sua disposizione tre sedie per sé e per le spettatrici (giovani e carine), che all'occorrenza lo aiuteranno in qualcuno dei giochi.

Se desiderate presentare uno spettacolo di questo genere dovrete organizzarlo in precedenza, ma anche nel caso di una seduta improvvisata tenete presente che la vostra esibizione deve avvenire sempre dietro richiesta; è bene infatti non offrirsi mai spontaneamente o, peggio ancora, fare un gioco o due tanto per mettersi in mostra.

La durata del programma di norma non dovrebbe superare l'ora, includendo una quindicina di effetti. Se però lo desiderate, o se vi viene espressamente richiesto, potrete giungere ad un'ora e mezza, scindendo in questo caso la seduta in due parti. Nell'intervallo il pubblico potrà riposarsi e voi bearvi dei loro commenti.

La scelta dei giochi da eseguire dovrà tenere conto dei seguenti fattori: iniziate con un trucco di buon effetto ma di semplice esecuzione, affinché il pubblico sia subito interessato, e voi abbiate modo di superare il primo impatto con la sala senza la preoccupazione di tecniche difficili. Dopo il primo gioco, proseguite crescendo di misura fino all'ultimo, che dovrà essere il più interessante. Gli effetti vanno alternati in modo che lo spettatore assista sempre a fenomeni differenti sia come fine, sia come mezzi, così che non possa comprendere un trucco facendo riferimento a quello precedente. In questo modo, al termine della vostra seduta, lo spettatore profano non sarà più in grado di ricostruire i singoli giochi e non potrà risalire con il ragionamento al metodo usato.

Per i motivi ora esposti, non accettate mai di fare dei giochi isolati; se proprio vi trovate nell'impossibilità di rifiutare (ma non ne vediamo il motivo), eseguite tre o quattro effetti in rapida successione, poi fermatevi e cambiate argomento.

Non accettate neanche di fare giochi in condizioni per voi sfavorevoli, sia

per il luogo, per il tempo o le persone presenti: al bar, al ristorante, sulla spiaggia o peggio ancora in piedi tra gente che si è riunita per altri motivi.

Seguite questi consigli soltanto se desiderate che le vostre esibizioni siano di alto livello e se volete essere considerati degli artisti, che ben volentieri esaudiscono i desideri dei loro amici, ma soltanto nelle condizioni e nell'ambiente più adatto per poter offrire il meglio delle proprie capacità.

La presentazione

Come abbiamo già scritto nella parte dedicata agli scopi della prestigiazione, non è sufficiente eseguire un gioco per condurre con successo una seduta cartomagica. Se infatti è indispensabile conoscere il trucco alla base di un effetto ed avere la necessaria abilità per non farsi scoprire, è essenziale presentare ciò che si sta facendo in maniera tale da intrattenere e divertire il pubblico.

Dare delle regole infallibili da poter seguire nella preparazione di uno schema riguardante la presentazione è praticamente impossibile ed esula inoltre dagli scopi di questa pubblicazione, dedicata esclusivamente alla prestigiazione con le carte. Cercheremo soltanto di dare degli spunti validi nel nostro particolare campo, che più di ogni altro necessita di accuratezza, perché più di ogni altro mette l'artista a contatto intimo con il suo pubblico.

Innanzitutto si impone un'attenta cura del proprio aspetto, sia per quanto riguarda l'abbigliamento, che deve essere il più formale possibile, sia per quanto riguarda il proprio fisico.

Queste annotazioni potrebbero sembrare superflue, ma più volte ci è capitato di veder tirare fuori di tasca un mazzo di carte vecchissimo, unto, sporco in modo tale da suscitare il desiderio di lavarsi le mani dopo aver scelto una carta; veder avvolgere tale mazzo in un fazzoletto da tasca non precisamente di bucato, il tutto con l'accompagnamento di passi magici eseguiti da mani mal curate o addirittura con le unghie sporche.

Sperando di esserci ben intesi e di non aver perso troppi lettori con queste considerazioni, passiamo ora alla presentazione vera e propria.

A nostro avviso, il miglior modo di presentare una seduta cartomagica consiste nel descrivere al pubblico ciò che si sta facendo, nella maniera più chiara e semplice possibile, accompagnando lo spettatore attraverso le varie fasi del gioco in modo che possa seguire ed apprezzare l'effetto che si raggiunge. Talvolta può essere necessario ricapitolare ciò che si è fatto per

mettere in risalto gli aspetti che rendono “impossibile” la conclusione che poi invece si otterrà.

Durante queste chiacchierate illustrative “siate voi stessi”: questa è la raccomandazione più importante da fare. La naturalezza è l’elemento indispensabile affinché il pubblico accetti con interesse il vostro operato.

Cercate di essere spontanei, avendo l’aria di fare le cose più naturali di questo mondo anche quando eseguite effetti strabilianti; condite il tutto con qualche battuta scherzosa adombrando qua e là, sempre con un sorriso, la possibilità dell’intervento di qualcosa di più del semplice trucco.

Ai nostri tempi non si crede più al mago dotato di poteri soprannaturali e pertanto una presentazione misteriosa spesso cade nel ridicolo; si accettano però le cosiddette scienze psichiche e, con l’atteggiamento scanzonato che vi abbiamo suggerito, insinuerete negli spettatori qualche piccolo dubbio sulla natura reale dei vostri esperimenti.

Alla fine della vostra esibizione, il pubblico farà ressa intorno a voi per complimentarsi, per chiedere conferma alle soluzioni che avrà trovato ma, principalmente, per parlarvi di telepatia, di preveggenza, di astronomia, di spiritismo, chiedendovi lumi su questi argomenti e mettendoli in rapporto con i vostri trucchi.

A questo punto, conviene negare ogni natura paranormale ai vostri effetti ed attribuirli alla manipolazione, alla conoscenza delle carte, alla psicologia. Se avrete condotto il gioco perfettamente, siate pur certi che oltre ad apprezzare la vostra abilità, seguiranno a pensare a qualche altra cosa.

Un discorso a parte richiederebbero quegli esperimenti eseguibili anche con le carte che, riproducendo esclusivamente fenomeni parapsicologici, vanno sotto il nome di mentalismo. Nel fare questi giochi, si può spacciarli per fenomeni reali, ma per ottenere il massimo dell’effetto andrebbero eseguiti in una seduta a sé stante, non mescolandoli con altri giochi di carte.

Alcune volte abbiamo diviso in due parti una nostra seduta cartomagica, spiegando al pubblico che, mentre nella prima avremmo eseguito giochi di prestigio, nella seconda avremmo tentato esperimenti di mentalismo. Non è la migliore delle soluzioni, ma se lo desiderate potrete provare, tenendo però presente che sarà opportuno documentarsi sui fenomeni di parapsicologia e sulla terminologia in uso in questo campo, acquistando un libro che tratta la materia. Quando potrete usare un linguaggio appropriato, presentate i vostri esperimenti con molta serietà dimenticando l’atteggiamento da prestigiatore.

Ritornando alla presentazione della cartomagia, tenete a mente questi altri pochi consigli.

Recitate, come si dice in gergo teatrale, per le persone dell'ultima fila, in modo che tutto il pubblico sia raggiunto dalla vostra voce.

Spiegate chiaramente ciò che state facendo e ciò che chiedete al pubblico di fare.

Guardate negli occhi quante più persone potete, controllando in modo particolare le più difficili.

Sorridete sempre, siate di buon umore; un'occhiata scherzosa di complicità ad uno spettatore ostile può, nella maggiore parte dei casi, risolvere una situazione difficile.

Non scusatevi mai se un gioco non riesce. Il pubblico non sa quello che deve avvenire e può ritenere il vostro un falso errore; perciò modificate l'effetto che state presentando, portandolo ad un finale diverso.

Riteniamo di aver dato con queste brevi note gli elementi essenziali per presentare una seduta cartomagica seguendo la via più accessibile a tutti. Il resto è naturalmente lasciato all'inventiva ed al buon gusto individuali.

La misdirection

Per misdirection s'intende l'arte di distogliere l'attenzione del pubblico dal prestigiatore o dalle sue mani, nel momento in cui viene eseguita una mossa segreta, per indirizzarla verso un soggetto diverso.

Spesso l'esecuzione di una tecnica manipolatoria o di un sotterfugio non passano inosservati se l'attenzione degli astanti è ad essi diretta; è a questo punto che l'uso corretto della misdirection entra in gioco, mettendo il luogo dove avviene il trucco in secondo piano o completamente fuori campo.

Nella cartomagia la diversione viene generalmente effettuata con una mano, mentre l'altra esegue ciò che non si deve vedere.

Va tenuto però presente che, essendo la cartomagia un genere di spettacolo parlato, i movimenti vanno accompagnati con parole adeguate ed atte ad interessare l'occhio e la mente dello spettatore spostandoli verso il punto desiderato. Abbiamo parlato di interesse perché la distrazione deve essere tale da destare curiosità e il nuovo oggetto deve sembrare importante.

In altre parole, usare la tecnica di muovere una mano mentre l'altra è ferma, o di muoverne una più velocemente dell'altra, può servire allo scopo; infatti l'occhio è portato a seguire un oggetto in movimento rispetto ad uno fermo, o uno che si muove più velocemente di un altro, ma ciò nonostante l'interesse del pubblico potrebbe rimanere focalizzato sul punto critico nel momento cruciale. Quello che bisogna catturare è l'attenzione e l'interesse.

Alcuni esempi potranno, più della teoria, chiarire il concetto:

a) Una carta scelta da uno spettatore viene rimessa nel mazzo e segretamente portata all'ultimo posto. Il prestigiatore tiene il mazzo squadrato nella mano destra che poggia sul tavolo in prossimità del bordo. Con la mano sinistra prende l'astuccio delle carte, lo mostra al pubblico, quindi lo consegna allo spettatore seduto accanto a lui affinché lo esamini. Durante quest'ultimo movimento la mano destra con il mazzo oltrepassa naturalmente il bordo del tavolo e, mentre lo spettatore prende l'astuccio e comincia ad aprirlo, allenta la presa sull'ultima carta del mazzo facendola cadere in grembo. Il mazzo sarà poi messo nell'astuccio che verrà posato chiuso al centro del tavolo. Si procederà poi con un effetto di penetrazione.

Il movimento di far cadere la carta viene eseguito, in questo esempio, nel momento in cui tutta l'attenzione è rivolta all'astuccio, al suo eventuale contenuto, e mentre il pubblico comincia a chiedersi a cosa servirà.

b) Il prestigiatore, fatta scegliere una carta, la riprende nel mazzo e segretamente la porta al primo posto. Nello squadrare il mazzo, una carta cade sul tavolo coperta. L'artista chiede al pubblico se per caso si tratta di quella scelta e, mentre con la mano sinistra la gira faccia in alto per mostrarla, con la mano destra esegue l'impalmaggio della prima carta del mazzo.

Anche in questo esempio la tecnica manipolatoria viene eseguita mentre l'attenzione e gli occhi degli spettatori sono rivolti alla carta sul tavolo per sapere se effettivamente è quella scelta.

c) L'ultima carta del mazzo è rovesciata. Il mago divide il mazzo in due parti e ne dà una ad uno spettatore con la preghiera di mescolarla. Mentre l'attenzione è rivolta al secondo mazzetto, la mano sinistra viene girata dorso in alto, in modo da portare al primo posto la carta rovesciata.

Quest'ultimo esempio riguarda l'uso della *misdirection* non per eseguire una mossa, ma semplicemente per non far notare un movimento come quello di girare una mano.

I principi della *misdirection* descritti ed illustrati negli esempi, pensiamo siano sufficientemente chiari. Resta soltanto da sottolineare come l'azione diversiva debba essere semplice e naturale e che, nel comporre una seduta cartomagica, la presentazione deve tener conto della *misdirection*, ove questa occorra, per introdurla al momento giusto, studiando il discorso accompagnatorio, oltre alle tecniche e ai movimenti necessari per l'esecuzione dei giochi.

I mezzi

Abbiamo chiarito in precedenza quali, a nostro avviso, debbono essere gli scopi della cartomagia. Vediamo ora con quali mezzi tali scopi possono essere raggiunti.

In questa trattazione, ci occuperemo prevalentemente delle tecniche manipolatorie, che rappresentano la via più diretta per ottenere i fini desiderati, ma descriveremo anche altri artifici della natura più varia: da accorgimenti di carattere psicologico ad un uso diretto della *misdirection*, da semplici calcoli all'introduzione nel mazzo di una carta extra, da piccoli preordinamenti a carte preparate.

A proposito di quest'ultimo trucco, desideriamo specificare che ci riferiamo unicamente a poche carte da poter introdurre ed eliminare dopo il loro uso e dare così al pubblico la possibilità di esaminare il mazzo.

Un ultimo argomento introduttivo, prima di addentrarci nel vivo della cartomagia, riguarda il metodo di allenamento.

La maggior parte delle mosse in uso nella moderna tecnica, presenta due aspetti: uno visibile ed uno invisibile, il primo di copertura al secondo.

Affinché il pubblico non noti alcunché di innaturale è necessario che l'introduzione della mossa non alteri minimamente l'atto palese. Prendiamo come esempio una mossa tecnica chiamata "scivolata". Con questo artificio, dopo aver mostrato l'ultima carta del mazzo, si finge di prenderla mentre, in realtà, si scivola indietro togliendo al suo posto quella seguente. L'illusione sarà perfetta quando la scivolata verrà eseguita con gli stessi movimenti e con lo stesso ritmo che sono naturali per prendere realmente l'ultima carta.

Per giungere a ciò, ci si deve porre avanti ad uno specchio e studiare le due azioni separatamente, fino a che tra loro non si noti alcuna differenza.

Questo metodo di allenamento deve essere sempre impiegato nello studio

delle tecniche manipolatorie tenendo inoltre presente che, se una mossa descritta non si adatta al proprio modo di gestire, non deve essere eseguita così come è, ma modificata ed adattata alla propria personalità.

**NOTE, COMMENTI E SPUNTI
DI RIFLESSIONE SUL “TRATTATO”**

a cura di Flavio Desideri

Nel 2004, grazie all'idea di Remo Pannain, fu indetto il “Premio Lamberto Desideri di Cartomagia”. Un premio che fu assegnato nel corso del “Trofeo Arsenio” e che vide partecipare tre dei più valenti cultori italiani di cartomagia: Mario Bove, Ferdinando Buscema e Gianfranco Preverino.

Le regole del premio furono volutamente stringenti e fondate sul Trattato (libro che contribuì a formare molti dei cartomaghi italiani nati tra la fine degli anni '70 ed il nuovo millennio).

Qui di seguito vi riportiamo uno dei punti del regolamento del premio.

“13) La fase finale si terrà nel corso del Trofeo Arsenio 2004 e si svolgerà secondo le seguenti modalità:

A - La giuria estrarrà a sorte l'ordine di esibizione dei finalisti.

B - Prima dell'esibizione la giuria estrarrà a sorte 2 effetti pubblicati sul Trattato di Tecnica Cartomagica (primo e secondo volume e primo fascicolo del terzo volume) che i finalisti dovranno eseguire.

C - La giuria stilerà una graduatoria in base alla quale i concorrenti si esibiranno con il proprio numero (della durata non inferiore a 5 minuti e non superiore a 10, la violazione dei limiti di tempo comporterà la squalifica del concorrente). Chi avrà ottenuto il punteggio minore, sarà il primo, chi avrà ottenuto il punteggio maggiore sarà l'ultimo ad esibirsi. In caso di parità si terrà conto dell'ordine alfabetico del cognome ed eventualmente del nome. Il numero con cui si partecipa alla fase finale può essere diverso da quello con cui si è concorso nella fase preliminare.

D - Chi otterrà il maggior punteggio sarà proclamato il vincitore del premio.

E - In caso di parità al primo posto in classifica, la giuria estrarrà a sorte un altro degli effetti pubblicati sul Trattato di Tecnica Cartomagica, sull'esecuzione del quale si giudicherà lo spareggio. Così sino al riconoscimento del vincitore.”

Lo svolgimento del concorso fu molto divertente ed interessante, grazie alla formula originale e soprattutto all'indubbio valore di tutti i partecipanti (si arrivò al risultato finale grazie ad uno spareggio che decretò la vittoria di Mario Bove).

Partecipando al premio, i concorrenti furono “costretti” ovviamente a riprendere in mano il Trattato e questo produsse annotazioni, ricerche e

riflessioni che trovate qui di seguito e sul secondo volume e che crediamo aumentino di molto il valore di questo testo.

Ringraziamo nuovamente Ferdinando Buscema, Mario Bove e Gianfranco Preverino per la loro partecipazione e per aver voluto condividere il loro lavoro e Remo Pannain per l'idea e la realizzazione di quello che ancora oggi rimane, per diversi motivi, un "concorso" unico.

NOTE DI MARIO BOVE**TAGLIO AI QUATTRO ASSI CERCATORI****I Fase**

1) L'idea del gioco è attribuita a Bob Veesser, da allora sono state create diverse versioni. Le origini dell'effetto sono state pubblicate nel libro di Edward Marlo, "M.I.N.T." vol. 1, L&L publishing, pag. 135.

2) La versione pubblicata nel trattato era eseguita da Frank Garcia e il metodo era una variante di una versione di Marlo ristampata nel libro sopra citato, il metodo è il numero 37. Si può vedere l'esecuzione di Garcia nel video di Tannen "Stars of Magic", il nome del gioco è "Surprise finish".

3) Interessante ed anche divertente la versione di "The Great Tomsoni", nel video vol. 21 della SME. Sostanzialmente Tomsoni esegue il gioco come Garcia ma, invece di ritrovare i quattro assi, fa quattro predizioni. Il gioco è nato da un'idea di Zarrow e Marlo che è "Translation deck".

Pro e contro

1) Nella sua versione, Garcia inizialmente mostra allo spettatore come deve tagliare formando quattro mazzetti. Ricompono poi il mazzo utilizzando un taglio che ne lascia inalterata la porzione superiore. Questo taglio, oltre che sul video citato, è descritto anche sul libro "Segreti esclusivi", Edizioni La Porta Magica.

2) Una cosa interessante di Garcia, e non descritta da Lamberto, è il deposito del primo asso con sotto le tre carte supplementari. Nel momento del deposito, Garcia esegue un piccolo nastro che poi è ripetuto anche per gli altri assi. Questo, oltre essere più gradevole per chi guarda, è anche un'ottima copertura per lo scarico delle carte.

3) Nella versione di Marlo (Metodo 37), le carte prese da ogni mazzetto sono messe sotto all'asso. E' vero che ci sono meno movimenti, ma lo squadrare le carte risulta sospetto e molte volte non avviene in maniera fluida.

II Fase

Catturare la carta scelta come descritto nel trattato è molto macchinoso. Personalmente ho escogitato questo metodo per porre la carta scelta tra gli assi.

Controllate la carta scelta sotto il mazzo ed assumete una separazione con il mignolo sopra di essa. Trasferite la separazione al pollice destro, assumendo contemporaneamente con la mano destra la posizione necessaria, alla doppia alzata da sopra (pollice all'interno e medio ed anulare all'esterno). Alzate con l'indice destro circa metà mazzo e spostatela verso sinistra. Afferrate questo mazzetto con la sinistra, tra il pollice e la base dell'indice, e portatelo sotto. Squadrate le carte prendendo una nuova separazione e mantenendo anche la precedente.

Ricapitoliamo: la mano sinistra ha metà mazzo, il medio che mantiene una separazione, carta scelta, separazione del mignolo ed il resto del mazzo.

Raccogliete i quattro assi e deponeteli faccia in alto sul mazzo. Sollevate con la destra la parte superiore del mazzo con la carta scelta sotto che è tenuta separata dal pollice destro. Con il pollice sinistro sfilate il primo asso mantenendolo faccia in alto e sistemandolo alla pari delle altre carte del mazzetto inferiore. Ripetete lo stesso movimento con il secondo asso. Per il terzo asso ripetete apparentemente lo stesso movimento, in realtà, sfilando il terzo asso, trattenete con il mignolo la carta scelta sul mazzetto inferiore. Sfilate il quarto ed ultimo asso. Infine depositate il resto del mazzo sulla parte inferiore. La carta scelta si troverà al centro dei quattro assi.

Presentazione: “Signor X dovrebbe dividere il mazzo in due parti più o meno uguali. Perfetto!” Dite perfetto in modo deciso nel momento esatto che lo spettatore taglia. Questo evita che lo spettatore cerchi di fare due mazzetti uguali prendendo qualche carta da uno o dall'altro mazzetto, rischiando di alterare la preparazione. “Ora la invito ad un ulteriore sforzo, dovrebbe dividere questo mazzetto in due parti. Ora deve fare la stessa cosa con questo. Ottimo! Guardi, prendo la prima carta del primo mazzetto, la prima del secondo, la prima del terzo e la prima del quarto. Una, due, tre e quattro carte. La prima è un asso, la seconda... è un asso, la terza è un asso e la quarta è un asso. Complimenti signor X, dopo mi spiega come ha fatto, nel frattempo mi permetta di mostrarle qualcosa di particolare con i quattro assi.” Come ha descritto Darwin Ortiz in “Strong magic”, a pagina 64, riferendosi a quest'effetto, la chiave di questo gioco è convincere lo spettatore che ha tagliato ai quattro assi. “Vuole indicarmi una persona del pubblico, il signore laggiù? Resti pure al suo posto. Ora farò scorrere le carte in questa maniera e, quando lei vuole, dovrà dire stop. Stop qui? Guardi questa carta e la memorizzi che è sicuramente la parte più importante del gioco. La faccio vedere anche agli altri così partecipano al gioco. Ora la sua carta è dispersa, ma questo non è molto importante, perché non sarò io a rintracciare la sua carta, ma saranno loro: i quattro assi ed il signor X. Prendo i quattro assi e li metto al centro del mazzo. Asso di cuori, fiori, picche ed asso di quadri. Signor X vuol dire una parola magica? Ottimo. Infatti i quattro assi, grazie all'aiuto del

NOTE DI FERDINANDO BUSCEMA

Ricordo con grande piacere l'esperienza del concorso indetto da Remo Pannain e Flavio Desideri. Fu l'ultimo concorso al quale presi parte, di certo il più impegnativo e coinvolgente, la cui preparazione mi tenne impegnato per mesi. Rileggere, riprovare e re-interpretare tutti gli effetti del Trattato fu un'impresa tutt'altro che semplice, ma quanto mai ricca e gratificante.

Delle molteplici soluzioni creative (sia tecniche che di presentazione) messe a punto durante quei mesi, ce n'è una alla quale sono rimasto legato: l'effetto d'apertura della mia routine "libera" (dopo aver eseguito gli effetti "obbligatori" estratti a sorte).

Come ricorderanno i collezionisti possessori della seconda edizione del Trattato, le copertine dei primi quattro fascicoli riproducevano i 4 Assi, con un bel dorso "Tally-Ho Birds" di colore rosso. Fu immediata l'idea di usare i 4 fascicoli per eseguire una mia personale versione del classico effetto "B'Wave" di Max Maven.

Entrai in scena con i quattro Assi/fascicoli in mano, tenuti squadrati. Aperto il fascicolo I, lasciai proprio al caro Lamberto le prime parole, leggendo la sua preziosa dedica olografa:

All'amico Ferdinando,

con l'augurio che il "Trattato" sia solo un

primo passo nella conoscenza della cartomagia.

Lamberto

Dopodiché, utilizzando la tecnica del *verbal control*, forzai uno dei 4 Assi/fascicoli, che avevo in precedenza capovolto e sul cui dorso avevo apposto la mia firma. Restando fedele all'effetto originale (che immagino il lettore non farà fatica a recuperare, qualora già non lo conoscesse), terminavo la sequenza aprendo a ventaglio i 4 fascicoli, mostrandone uno capovolto (proprio quello "liberamente" scelto), e sul cui dorso (a dimostrazione che "ero certo che sarebbe stato quello selezionato") c'era proprio la mia firma.

Insomma, fu molto divertente trovare il modo di incorporare il Trattato stesso nella mia routine.

Sono passati 22 anni dall'augurio che Lamberto vergò sulla mia copia del

Trattato - anni durante i quali ho letto ogni genere di libri di cartomagia. Eppure, ad oggi, posso affermare con certezza che il Trattato è stato il libro che mi ha regalato più gioia, senso di scoperta e immersione, accendendo la mia immaginazione e il desiderio di imparare la magia delle carte. In questi 22 anni, non è passato giorno che non abbia tenuto in mano un mazzo di carte, e l'innamoramento dura ancora.

Grazie Lamberto. Missione compiuta.

NOTE DI GIANFRANCO PREVERINO

TAGLIO AI QUATTRO ASSI CERCATORI

Il gioco è diviso in due parti.

La prima è una classica versione dello “Spettatore taglia agli assi”, tema che fu ideato a suo tempo da Bob Veese; il maneggio qui descritto è uno dei più semplici ed efficaci.

L’effetto che rappresenta la seconda parte potrebbe rientrare nella categoria dei cosiddetti “sandwich” anche se, di solito, sono solo due le carte dello stesso valore che “catturano” quella scelta da uno spettatore. I quattro Assi, in genere, sono invece usati per eseguire l’effetto chiamato “Collectors”, dove le carte scelte sono tre (probabilmente, la prima versione del “Collectors” fu pubblicata da Roy Walton in “Abracadabra”, vol. 47, n. 1203, 15 febbraio 1969, p. 99). Tuttavia, sebbene sia rara la variante in cui i quattro Assi catturano una sola carta scelta, nel passato ne sono state pubblicate due celebri versioni, che avevano tra loro una leggera differenza: la prima, ad opera di J. N. Hilliard (“Greater magic”, p. 241), finisce con la carta scelta girata nello stesso senso degli Assi; la seconda, pubblicata da Theodore Anneman (“Jinx”, n. 28, gennaio 1937, p.169), è invece simile a quella descritta da Desideri, in cui la carta scelta appare in senso contrario rispetto agli Assi, e credo che ciò renda l’effetto più visuale.

TAGLIO AGLI ASSI

L’effetto è una versione del classico “Cutting the aces” di Dai Vernon, pubblicato per la prima volta in “Stars of magic”. Tutta la costruzione del gioco offre molte possibilità di recitazione da parte dell’esecutore, non a caso Punx ha voluto inserirlo nel suo “Once upon a Time...” (vedi “Man with golden arm”) come esempio di presentazione “teatrale”.

PREVEGGENZA E MAGIA

Il maneggio descritto, in certe occasioni potrebbe portare a un’incongruenza, poiché se lo spettatore voltasse la carta quando si trova circa a metà del mazzo, sarebbe evidente che, dopo i tagli, tale carta non dovrebbe più essere nella stessa posizione. Un maneggio alternativo potrebbe essere il seguente.

VIDEOTTC

I lettori di questa nuova edizione del Trattato possono vedere, su vimeo.com, l'intero filmato de "VideoTecnica Cartomagica" (prodotto originariamente da "Progetto: Magia" di Domenico Dante che, non appena morto Lamberto Desideri, ci vendette i diritti per il suo sfruttamento) e le riprese complete di tre conferenze che Lamberto Desideri tenne a Genova, Torino e Pescara in diversi momenti della sua vita.

Ringraziamo chi all'epoca lo invitò per tenere queste conferenze, chi le riprese e chi poi ci ha donato i filmati (purtroppo non conosciamo i nomi di tutti). Ringraziamo altresì Alessio Pasquini e Stefano Mastrobiso per la consulenza e l'aiuto che ci hanno fornito per queste versioni digitali su internet.

Il filmato per chi ha acquistato questo primo volume è l'intera "VideoTecnica Cartomagica" che potete vedere ai seguenti indirizzi: <http://vimeo.com/laportamagica/vidеottc01> e <http://vimeo.com/laportamagica/vidеottc02>

La parola d'accesso è per entrambi i filmati:

Chi ha acquistato entrambi i volumi della nuova edizione del Trattato può vedere anche i filmati delle conferenze di Torino e di Pescara ai seguenti indirizzi: <http://vimeo.com/laportamagica/torino>, <http://vimeo.com/laportamagica/pescara>

La parola d'accesso a questi video è formata delle due parole d'accesso, una di seguito all'altra senza spazi, che trovate sui due volumi (quella del primo volume seguita da quella del secondo).

Nell'eventualità doveste avere dei problemi, non esitate a contattarci a infolpm@laportamagica.it

INDICE

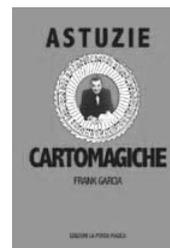
Prefazione alla quarta edizione	Pag. 3
Prefazione alla terza edizione	" 5
Prefazione	" 7
Introduzione	" 9
Capitolo I - Introduzione allo studio della cartomagia	" 11
Capitolo II - Tecniche basilari	" 20
Miscuglio nel cavo della mano (<i>overhand shuffle</i>)	" 20
Scivolata sul fondo	" 35
Taglio ai quattro Assi cercatori	" 37
Capitolo III - Tecniche basilari (seconda parte)	" 41
Separazioni (<i>breaks</i>)	" 41
Conte segrete	" 46
False alzate	" 50
Alzate scivolte (<i>slip cuts</i>)	" 54
Alzate multiple (<i>double - triple undercuts</i>)	" 58
Taglio agli Assi (<i>Cutting the Aces</i>)	" 62
Preveggenza e magia	" 67
Capitolo IV - Tecniche basilari (terza parte)	" 72
Prese multiple (<i>multiple lifts</i>)	" 72
Presa supplementare (<i>add-on move - Braue secret addition</i>)	" 80
La forzatura	" 84
Attrazione?	" 93
Niente di nuovo	" 96
Capitolo V - Tecniche basilari (quarta parte)	" 98
False conte	" 98
Rovesciamenti	" 105
Impalmaggio	" 108
L'occhiata (<i>glimpse</i>)	" 116
Tutti la stessa a modo mio	" 119
Note, commenti e spunti di riflessione sul "Trattato"	" 123
Note di Mario Bove	" 125
Note di Ferdinando Buscema	" 132
Note di Gianfranco Preverino	" 134
VideoTTC	" 137

ALTRI GRANDI TESTI DI CARTOMAGIA EDITI DA LA PORTA MAGICA



Segreti da Un Milione di Dollari

Astuzie Cartomagiche



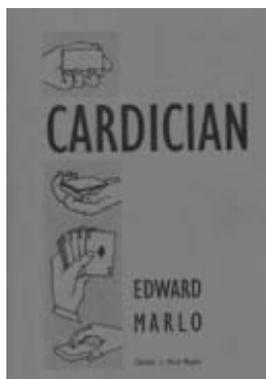
Segreti Esclusivi

Miracoli Esclusivi



**Cartomagia di Bro.
John Hamman**

Magia di Matt Schulien



Cardician, Edward Marlo

Il primo libro importante di uno dei più grandi ed innovatori cartomaghi del XX secolo. Il libro fondamentale per la cartomagia moderna da cui molti hanno tratto e traggono ancora oggi ispirazione. Genialità, arditezza delle soluzioni e ferma volontà di non lasciare nulla di inesplorato, queste le cifre dello "stile Marliano".

Questi ed altri titoli disponibili su
www.laportamagica.it