

TRATTATO DI TECNICA CARTOMAGICA

LAMBERTO DESIDERI

VOLUME II

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

EDIZIONI LA PORTA MAGICA

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

Editing di Flavio Desideri
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: infoipm@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.

INTRODUZIONE AL SECONDO VOLUME

Poco più di centoventi pagine ci separano dalla introduzione che scrivemmo per il primo volume, pagine che, volendo, potevano tranquillamente diventare tre, quattro od anche cinquecento, se soltanto avessimo preferito fornire al lettore più chiacchiere che idee, più notizie varie che tecniche. Centoventi pagine possono, forse, sembrare poche, ma ci sentiamo di assicurare lo studente del trattato che egli è ora in possesso delle tecniche basilari che gli consentiranno di raggiungere i quattordici scopi principali che sono alla base di tutti gli effetti che è possibile eseguire con le carte da gioco.

Questa affermazione può lasciare sconcertati; infatti, la cartomagia è ritenuta la branca della prestigiazione che più di ogni altra consente una varietà di effetti praticamente senza limite. L'attento esame di qualsiasi gioco, però, porterà alla scoperta che esso si basa su uno o più dei seguenti elementi, associati tra loro in varia maniera.

- 1 - Scoprire l'identità di una o più carte.
- 2 - Conoscere la posizione di una o più carte.
- 3 - Sostituire una o più carte con altre.
- 4 - Spostare una o più carte da un posto all'altro.
- 5 - Nascondere una o più carte.
- 6 - Mantenere l'ordine di tutto il mazzo o di una sua parte.
- 7 - Camuffare l'identità di una o più carte.
- 8 - Impossessarsi di una o più carte.
- 9 - Contare le carte segretamente.
- 10 - Forzare la scelta di una o più carte.
- 11 - Mascherare la ricerca di una o più carte.
- 12 - Contare un numero di carte diverso dal reale.
- 13 - Aggiungere ad un gruppo o al mazzo una o più carte.
- 14 - Rovesciare una o più carte.
- 15 - Far muovere una o più carte.
- 16 - Maneggiare le carte con dispiegamento di abilità.

Questa lista, che abbiamo compilato seguendo lo schema di Dariel Fitzkee (precedentemente elaborata da Devant e da Maskelyne), comprende, come abbiamo già scritto, tutti gli elementi che, variamente combinati, sono alla base di qualsiasi effetto ottenibile con le carte da gioco e tutti questi elementi (tranne il 15° e il 16°) possono essere costruiti impiegando le tecniche descritte nel primo volume del presente trattato.

Questa consapevolezza non deve far credere che riteniamo sufficiente

conoscere e saper eseguire soltanto le mosse in questione per ritenersi completi e smettere ogni ricerca e studio di nuove tecniche e principi perché il loro scopo può essere raggiunto con quelli già appresi.

Le mosse e gli artifici che saranno descritti nel presente volume, pur rappresentando sotto certi aspetti un doppione di quelli del primo, si basano su principi totalmente differenti e sono necessari, non soltanto per variare nel corso della stessa esibizione i metodi usati, ma anche per confondere le idee di qualche spettatore particolarmente versato nello scoprire i trucchi.

Va detto, inoltre, che alcune tecniche sono più dirette di altre e si prestano più di altre ad essere utilizzate nell'esecuzione di determinati giochi.

Come di consueto, forniremo per ogni mossa la sua applicazione in un particolare effetto, lasciando poi al lettore il piacere di sceglierne altre.

Lamberto Desideri

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 primo 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**UN EFFETTO SBALORDITIVO**

Il gioco è noto in cartomagia con il nome di “Four ace problem” o “Hofzinser’s lost ace routine” ed è il problema più popolare posto da Hofzinser.

La versione più conosciuta di quest’effetto è di Larry Jennings, pubblicata nel libro di Vernon “Ultimate secrets of card magic”, intitolato “Tell-tale aces”, anche se ritengo migliore e più fluida l’altra versione di Jennings pubblicata qualche anno dopo in “Classic magic of Larry Jennings”.

Racherbaumer in “Cardfixes”, un libro pubblicato nel 1990, afferma che questo problema fu inventato ed introdotto da Karl Fulves negli anni ’70, infatti, su “Pallbearers review”, vol. 5/8, winter 1969, Fulves rilanciò il problema “Two unsolved card problem” e da allora sono state pubblicate innumerevoli versioni.

Secondo me una delle migliori è sicuramente la variante di Martin Nash “A hard aces to follow”, pubblicata nelle note di conferenza “Jack or better” e nel suo secondo libro “Any second now”. Nash alla fine del gioco, prima di rivelare la trasposizione della carta scelta con l’asso, utilizza il gioco di Vernon “The trick that cannot be explained” per rintracciare le tre carte dello stesso valore di quella scelta.

Analisi dell’effetto com’è descritto

1) In tutte le versioni, almeno le più recenti, generalmente, per scambiare l’asso con la carta scelta è utilizzata l’“Atfus move” di Marlo. Nash utilizza una variante della “Aftus move” che gli permette di non fare il taglio per portare al centro l’asso. I metodi citati li ometto perché molto conosciuti e comunque sono descritti nei libri sopra citati.

2) Jennings, nella sua versione su “Classic magic of Larry Jennings”, non si pone neanche il problema di prendere gli assi dal tavolo uno per volta e per ultimo quello dello stesso seme, ma nel raccogliarli mescolati, esegue l’“Atfus” nel momento in cui mostra l’asso del seme della carta scelta.

3) Un punto debole del gioco è il momento in cui si dichiara che l’asso rovesciato è quello dello stesso seme... ma non è mostrato. Sono state studiate molte soluzioni, la più popolare è quella conosciuta con il nome di “Walton show”. Anche questa mossa è stata descritta in molti libri (Jennings/Vernon). Un

NOTE DI GIANFRANCO PREVERINO**UN EFFETTO SBALORDITIVO**

Al celebre prestigiatore Johann Nepomuk Hofzinser sono attribuiti diciotto “problemi”, ossia diciotto giochi di cui si narra l’effetto senza sapere quale fosse il metodo da lui usato. Da allora i prestigiatori hanno spesso cercato una loro personale soluzione a qualcuno di quegli effetti. Il gioco qui presentato è una delle tante versioni proposte per il secondo problema di Hofzinser, che è senza dubbio quello cui i cartomaghi hanno dedicato più attenzione. Oggi è quasi scontata l’idea di usare quattro Assi, ma è bene ricordare che la descrizione originale del problema era la seguente: «Due Assi sono posati sul tavolo, poi una carta è scelta e persa nel mazzo; uno degli Assi scompare e al suo posto c’è la carta scelta, al posto della carta scelta c’è l’Asso scomparso».

Usando quattro Assi, si tende ad aggiungere effetti ulteriori, il più comune è il seguente: un Asso si rovescia rispetto agli altri ed è quello dello stesso seme della carta scelta. In altre varianti di questo gioco, possono esserci ulteriori effetti che hanno come protagonisti i soli quattro Assi: per qualche momento, ciò distrae dalla carta scelta in precedenza dallo spettatore.

Nella versione descritta da Desideri è inserita solo l’idea dell’Asso dello stesso seme che si gira, senza aggiungere altro: ciò non è per niente un male, anzi ha il pregio di mantenere il gioco simile all’idea originale.

UN TEST DEL CLUB MAGICO

Il gioco è universalmente conosciuto con il nome di “Out of this world” e, probabilmente, è l’effetto “automatico” più celebre ed emozionante che si possa fare ad un pubblico “profano”.

Inventato nel 1942 da Paul Curry, è famoso anche per il leggendario aneddoto secondo il quale fece arrivare Winston Churchill in ritardo ad un vertice politico (si era in pieno conflitto mondiale); pare che lo statista, dopo aver assistito all’esecuzione dell’effetto da parte dell’attore/prestigiatore Harry Green, chiese di rivederlo più volte tanto ne fu meravigliato.

Nel 1947, la rivista “Hugard’s magic monthly” (vol. V, n. 3, p. 342) stilò una classifica degli effetti di carte preferiti dai prestigiatori e “Out of this world”, alla pari con “Cards across”, fu il gioco più votato, preceduto solo da un generico “gioco con i quattro Assi” e da un altrettanto non precisato effetto in cui si esegue il “cambio di colore” (“color change”).

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 secondo volume è l'intera conferenza tenuta a Genova nel 1985 che potete vedere ai seguenti indirizzi: <http://vimeo.com/laportamagica/genova198501> e <http://vimeo.com/laportamagica/genova198502>

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 info@laportamagica.it

INDICE

Introduzione al secondo volume	Pag. 3
Capitolo I - Tecniche avanzate	" 5
Un effetto sbalorditivo	" 13
Un test del club magico	" 15
Capitolo II - Effetti rapidi	" 19
Di qua e di là	" 19
Due nere attraverso le rosse	" 21
Una carta viaggiatrice	" 23
Capitolo III - Tecniche avanzate (Seconda parte)	" 25
Il miscuglio Faro	" 25
La teoria del Faro	" 32
Capitolo IV - Effetti con il Faro	" 38
Gli Assi volanti	" 38
Controllo supremo	" 40
Assi - Regine - Re	" 42
Caccia ai gemelli	" 44
Il fantasma colorato	" 46
Capitolo V - Tecniche accessorie	" 49
Il miscuglio indiano (<i>Hindu shuffle</i>)	" 49
Uno, due, tre	" 55
I quattro Assi al rallentatore	" 60
Un minuto prima	" 65
Capitolo VI - Effetti rapidi	" 67
Avete spirito d'osservazione?	" 67
Attraverso il telefono	" 69
Effetti vari	" 71
Le carte viaggianti	" 71
Otto più due	" 74
Attraverso il tavolo	" 76
Una sfida a Las Vegas	" 78
Tra le vostre mani	" 80
Fate quello che faccio io	" 82
La macchina della verità	" 85
Una strana trasposizione	" 88
Fatti inesplicabili	" 90
Note, commenti e spunti di riflessione sul "Trattato"	" 92
Note di Mario Bove	" 94
Note di Gianfranco Preverino	" 105
VideoTTC	" 122

ALTRI GRANDI TESTI DI CARTOMAGIA EDITI DA LA PORTA MAGICA



Segreti da Un Milione di Dollari

Astuzie Cartomagiche



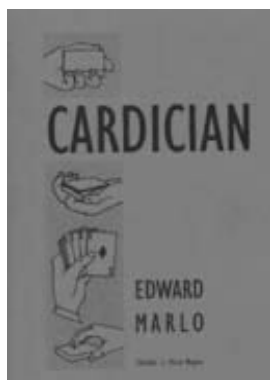
Segreti Esclusivi

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