

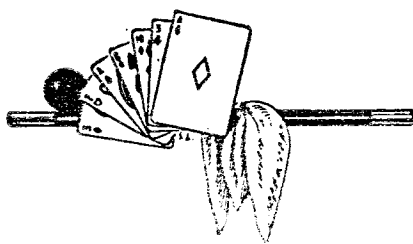
MAXIM

J
O
K
E
R



R
E
K
O
J

CARTOMAGIA



Dr. VITO MAGGI

Maxim

via C. Alberto 39 20052 MONZA (Italia) tel. 039/380891

Copyright: MAXIM - 1988

Maxim

PREMESSA

Il contenuto di queste Note sulla "CARTOMAGIA" dà per scontata la perfetta conoscenza da parte del lettore delle più elementari tecniche cartomagiche come "la forzatura di una o più carte", "il salto dei mazzetti" e "l'impalmaggio di una carta.-"

Gli effetti descritti, collaudati abbondantemente in quarant'anni di attività professionale, sono stati da me strutturati e messi a punto in osservanza all'obbiettivo "Effetto commerciale per pubblico profano".-

La loro esecuzione é quindi abbastanza facile e non richiede conoscenze di manipolazioni laboriose e sofisticate.-Volutamente ho inoltre utilizzato piccoli attrezzi spettacolari, curiosi e soprattutto divertenti per il loro impiego stravagante, poiché non si deve mai dimenticare le seguenti realtà:

1) Il pubblico profano non conosce le tecniche cartomagiche .-

2) Il pubblico profano vuole rilassarsi "divertendosi" e si annoia di fronte a esibizioni prolisse e complicate che il più delle volte producono confusione tra i presenti.-

3) Il pubblico profano gradisce vedere attrezzi paradossali ed é più propenso ad ascoltare "Storie magiche" piuttosto che essere obbligato a seguire in silenzio esibizioni narcisistiche ("Guardate come sono bravo !").-

4) Il prestigiatore dovrà soprattutto studiare L'ARTE DELLA SCENA E LA PRESENTAZIONE per essere un vero "COMMIANTE-INTRATTENITORE".-

Inizio e fine di un numero magico

NUMERO D'INIZIO: L'artista entra in scena e mostra un mazzo di cartoncini bianchi, ciascuno dei quali riporta stampato su una faccia una lettera dell'alfabeto. I cartoncini vengono fatti mescolare da uno spettatore e poi introdotti in un cappello a cilindro.

Si trasforma poi il bastone in una corda e questa viene immersa parzialmente nel cappello a cilindro. Si aggiunge un po' di polvere magica e togliendo la corda dal cilindro, all'estremità di essa appariranno annodati alcuni cartoncini riportanti esattamente le lettere che compongono il nome dell'illusionista (es. « Magus »).

SPIEGAZIONE: I cinque cartoncini riportanti le lettere che compongono il nome dell'illusionista (« Magus ») saranno preparati in modo che formino un nastro verticale, incollandoli tra loro con un nastro adesivo o un cerotto per medicazioni, e saranno ripiegati uno sull'altro « a fisarmonica » (vedi fig. 1). Questo piccolo pacchetto è preparato nell'interno del cappello a cilindro dopo aver legato il primo cartoncino (quello che riporta la lettera « M ») con un pezzetto di corda a forma di anello. L'estremità libera di questo pezzetto dovrà portare inserito una calamita di polo opposto a quello inserito a un'estremità della corda apparsa dalla sparizione del bastone (trucco del bastone trasformato in foulards). Naturalmente il mazzetto dei cartoncini fatti mescolare dovrà essere introdotto nel cilindro a lato dei cartoncini già preparati segretamente

(« Magus ») in modo che questi possano essere agganciati liberamente dall'estremità della corda magnetica e apparire facilmente dal cappello sotto forma di nastro verticale.

NUMERO FINALE: EFFETTO: L'illusionista mostra due carte giganti facendo vedere prima il dorso e poi la faccia con i punti. Le unisce poi faccia contro faccia e avanzandosi verso il pubblico allarga le braccia.

questa seconda carta non dovrà avere alcun trucco e quindi sarà normale.

Le due carte così truccate saranno poste una sull'altra in modo che le due facce portanti la parola « BUONA NOTTE » siano una contro l'altra, in modo che il pubblico abbia perciò l'impressione di vedere un'unica carta gigante normale vedendo la faccia coi punti e il relativo dorso.

Su queste due carte così preparate si po-

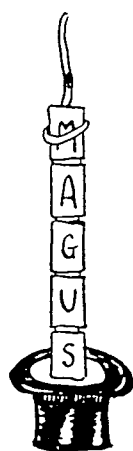


FIG. 1



FIG. 2

cia e mostra nuovamente le due facce delle carte: al posto dei punti queste porteranno scritto le due parole « BUONA NOTTE » (una parola su ogni faccia). (FIG. 2)

SPIEGAZIONE E PREPARAZIONE: Per presentare questo gioco occorrono in realtà tre carte giganti. Una è senza alcuna preparazione, le altre due sono così preparate: una porta sulla faccia i punti, mentre sul dorso dovrà essere scritto con inchiostro di china la parola « BUONA ».

La seconda carta dovrà avere la faccia coi punti rivestita da un foglio di carta bianca opaco incollato (sempre delle misure della carta gigante, come per la prima carta truccata) e su di esso dovrà esservi scritto con inchiostro di china « NOTTE ». Il dorso di

serà in seguito la terza carta, quella priva di alcuna preparazione, in modo che la faccia di questa vada a combaciare, faccia a faccia, con l'altra (che in effetti sono però due sovrapposte e truccate).

Separando infine queste due carte si effettuerà una « alzata doppia » in modo che una delle due carte truccate vada a coprire quella senza preparazione: apparirà così sulle due facce la parola « BUONA NOTTE ».

La composizione del disegno suesposto è sufficiente per spiegare ulteriori dettagli di tale gioco la cui esecuzione è possibile anche per coloro che non impiegano effetti di manipolazione.

VITO MAGGI (Maxim)

CARTOMAGIA PSICOLOGICA

EFFETTO:

Si mostrano cinque carte prima di dorso (rosso) e poi di faccia, disponendole in fila verticale (vedi fig. 2). Si attira l'attenzione del pubblico specificando che le 5 carte sono composte da una figura (di picche o di fiori), un asso (di cuori o di quadri) e da tre carte qualsiasi (di picche o di fiori); inoltre si fa presente che tra le cinque carte esiste una sola figura e una sola carta rossa (l'asso), mentre le altre tre sono nere, insistendo più volte sulla figura e sull'asso.

Si chiederà poi ad una persona del pubblico di « pensare » semplicemente (senza toccare) una delle cinque carte. Fatto questo, si raccoglieranno le carte e, poste dietro la schiena, si chiederà allo spettatore di pronunciare il nome della carta « pensata ». Contemporaneamente si disporranno nuovamente sul tavolo le carte, questa volta a dorso rivolto verso l'alto. La carta pensata sarà l'unica che apparirà rivoltata e quindi a faccia in sú. Per confermare il « potere magico » della carta « pensata » il prestigiatore la passerà sopra la propria fronte e, rivoltatala, mostrerà che il dorso è cambiato da rosso a blu mentre le altre quattro carte non « pensate » sono rimaste a dorso rosso.

SPIEGAZIONE:

Siccome questo gioco, per poter riuscire, è basato esclusivamente sull'« induzione psicologica », per facilitare il successo occorrono 5 carte del tipo usate per il gioco del baccarà o più semplicemente per il gioco della scopa, ossia carte senza indice. Le cinque carte dovranno essere così costituite: 10 di fiori, 3 di picche, figura di picche, asso di cuori, 9 di picche.

Il 3 di picche dovrà essere a dorso blu, le altre quattro carte a dorso rosso. Per dimostrare che tutte le cinque carte sono a dorso rosso si opera come segue: si tengano nella mano sinistra due carte sovrapposte come fossero una sola e più precisamente il pubblico vedrà nella mano sinistra solo il tre di picche (a dorso blu) che, sovrapposto da un'altra delle quattro carte a dorso rosso, sembrerà lui pure a dorso rosso e quindi potrà essere visto d'ambo le parti. Le altre tre carte a dorso rosso dovranno essere sovrapposte tra loro ed essere tenute nella mano destra (vedi fig. 1). Prima si mostrerà il 3 di picche, caricato con la quarta carta a dorso rosso, poi lo si passerà nella mano destra mettendolo davanti alle altre tre carte a dorso rosso, contando ad alta voce: « Prima carta a dorso rosso! » (= 3 di picche). Poi si continuerà a contare le altre carte passandole dalla mano destra alla mano sinistra e poi ripassandole, mettendole davanti l'una all'altra e facendo notare ad alta voce che tutte le cinque carte sono a dorso rosso. Alla fine della conta l'ultima carta del mazzetto verrà ad essere il 3 di picche (a dorso blu) che ovviamente non dovrà più essere mostrato di dorso al pubblico. A questo punto le carte verranno deposte sul tavolo in linea verticale a faccia in sú, nel seguente ordine:

Spettatori

10 di fiori

3 di picche

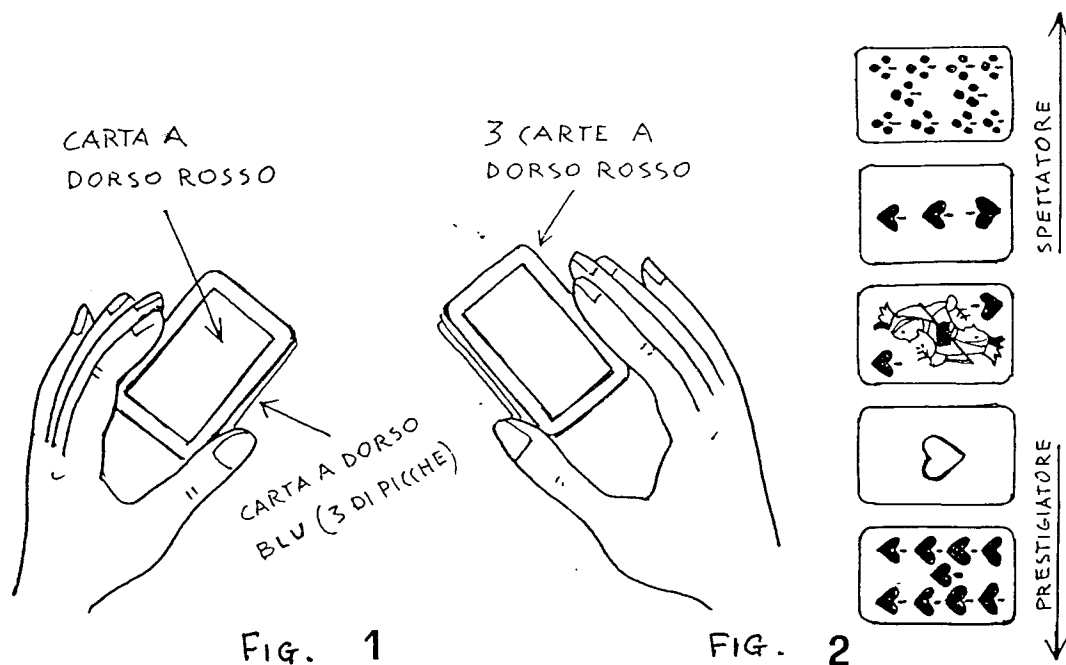
figura

asso di cuori

9 di picche

Prestigiatore

(vedi figura 2 a pagina seguente)



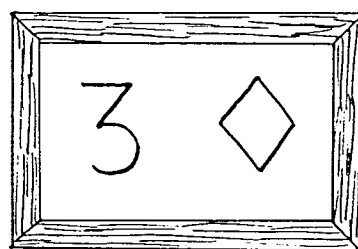
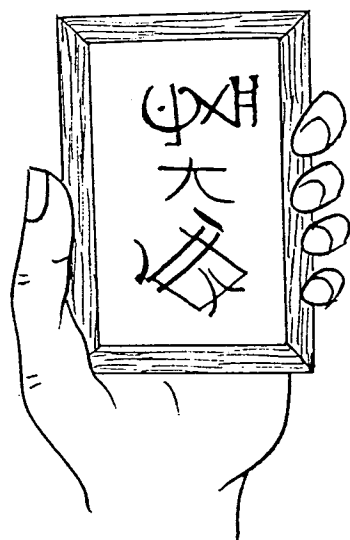
Mostrando le cinque carte s'insiterà volutamente sulla figura e sull'asso in modo che lo spettatore, per riflesso e per spirito di contraddizione, non sia portato a pensare una delle due carte. Non gli rimarranno perciò che le altre tre carte nere di cui la prima e l'ultima saranno carte alte (10 di fiori e 9 di picche) che, essendo senza indice, sarà difficile individuarne il valore, mentre la più facile da pensare sarà l'unica carta bassa (tre di picche). Dopo aver fatta pensare una carta, si raccoglieranno tutte e cinque e, postele dietro la schiena, si approfitterà per rivoltare il 3 di picche. Pronunciata dallo spettatore la carta pensata, se questa sarà il tre di picche si procederà normalmente fino alla fine come spiegato nell'« Effetto ». Se invece lo spettatore avrà pensato un'altra delle quattro carte a dorso rosso si dovrà cambiare completa-

mente « il finale » del gioco (che ovviamente il pubblico non conosce) come segue: si rivolteranno tutte le carte a faccia in su in modo che il pubblico non si accorga che il 3 di picche è già rivoltato e le si disporranno di nuovo sul tavolo come prima. Si prenderà poi la carta pensata (supponiamo l'asso di cuori) che si dirà essere « una carta magica ».

Questa carta servirà da accessorio per toccare le altre quattro carte rimaste sul tavolo a faccia in su. Applicando il principio della forzatura « due a due » si arriverà, per eliminazione, a dover toccare, con l'asso di cuori, il tre di picche. Con tale tocco magico il 3 di picche, rivoltato, sarà l'unica carta a dorso blu. Ovviamente questa seconda versione servirà solo come soluzione di emergenza qualora non venisse pensato il 3 di Picche.

VITO MAGGI (*Maxim*)

CARTOMAGIA CINESE



EFFETTO:

Si mostra d'ambo le parti una lavagnetta le cui dimensioni siano pari a quelle di una carta da gioco; si fa "prendere" poi una carta (per es. il tre di quadri) da un mazzo di carte previamente mescolate dal prestigiatore. Rimessa la carta scelta nel mazzo questi viene appoggiato sulla lavagnetta (faccia delle carte rivolta verso l'alto). Dopo un attimo di concentrazione e opportuni gesti magici si toglierà il mazzo dalla lavagnetta: su una faccia di essa apparirà una serie d'ideogrammi cinesi.

A questo punto si chiederà allo spettatore che ha scelto la carta di leggere gli ideogrammi, essendo il prestigiatore convinto che lo spettatore « ha la faccia di uno che sa leggere il cinese! ».

Al 99% dei casi si sentirà rispondere: « Non sò leggere il cinese! ». Al che ver-

rà risposto « Pazienza! il gioco non è riuscito... » e per farsi perdonare l'insuccesso si regalerà allo spettatore, come « souvenir chinois » la lavagnetta con i rispettivi ideogrammi pregando di cancellarli. Come lo spettatore avrà fregato con un panno la lavagna, su di essa rimarrà scritto il valore della carta: 3 ◇.

SPIEGAZIONE:

Occorre un mazzo di carte normali sul cui dorso sia però disegnato un drago cinese, per dare uno stile orientale all'effetto (tali carte sono reperibili presso la fiera magica del C.M.I.). Il jolly di tale mazzo dovrà avere tutta la faccia della carta verniciata con vernice nera opaca, in modo che appoggiandola col dorso su una faccia della lavagna formerà così un doppio fondo dello stesso colore della lavagna (nero).

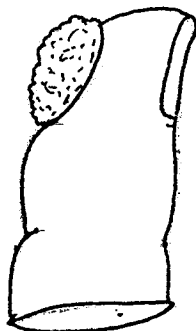
Tale carta così preparata coprirà gli ideogrammi scritti in precedenza sulla lavagna e che saranno così disegnati: il primo ideogramma sarà composto dalla cifra 3 scritto con vernice bianca a tempera e quindi fissata sulla lavagna; tale cifra arricchita e camuffata con svolazzi effettuati con del gesso scolastico in modo che perda le proprie sembianze e assuma quelle di un misterioso ideogramma. Il secondo ideogramma sarà di pura fantasia e scritto tutto col gesso. Il terzo ideogramma sarà composto, con bianco a tempera, dal seme « quadri » (◇) anch'esso camuffato con gesso come la cifra 3.

Quando si mostrerà la lavagna con gli

ideogrammi la si presenterà tenendola tra le dita per i lati lunghi, in modo che il tre di picche camuffato si presenti adagiato, e quindi ancora più irriconoscibile (vedi fig. 1).

Dopo la cancellatura la lavagna, tenuta in senso orizzontale, evidenzierà invece il valore della carta scelta (naturalmente forzata) (fig. 2) mentre il doppio fondo, nero, si troverà come prima carta sul mazzo, dorso col drago rivolto verso l'alto; la faccia nera appoggerà ovviamente sul dorso della seconda carta rimanendo così invisibile.

VITO MAGGI (Maxim)



Chiaroveggenza

EFFETTO: Dopo aver fatto esaminare un normale mazzo di carte lo si fa mescolare ripetutamente e si invitano alcune persone a scegliere ciascuna una carta. Ogni carta scelta da ciascuno spettatore verrà riposta, dallo spettatore stesso, in una busta formato biglietto da visita, in modo che ciascuna carta si adatti perfettamente nella propria busta. Per maggior garanzia e per evitare sostituzioni si possono far firmare le carte scelte e far sigillare le buste. Dopo essersi fatti bendare gli occhi con una benda nera opaca, si invitano i singoli spettatori a consegnare ciascuno la propria busta contenente la carta scelta. Man mano che ciascuna busta verrà consegnata nelle mani del prestigiatore, costui, ad occhi bendati, sarà in grado di pronunciare il valore della carta contenuta nella busta mediante una semplice accarezzatura delle dita effettuata sulla busta stessa.

SPIEGAZIONE: Materiale necessario: un normale mazzo di carte a quattro indici (uno per ogni angolo delle carte). Alcune buste formato biglietto da visita e quindi che possano contenere esattamente una carta da gioco. Una benda di tessuto

nero semitrasparente che, secondo l'applicazione, permette una visibilità perfetta oppure appare perfettamente opaca (tale attrezzo, usatissimo in tutti i giochi di trasmissione di pensiero truccata, è reperibile presso qualsiasi negoziante di articoli magici).

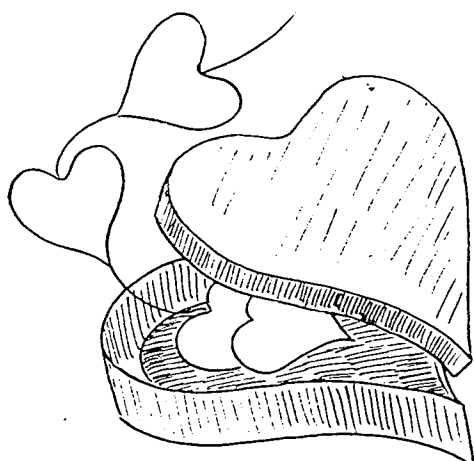
Un falso pollice a cui sia stato asportato il polpastrello e gli sia stato sostituito una piccola spugna imbevuta d'alcool.

PROCEDIMENTO: Appena ricevuta ciascuna busta chiusa contenente la carta scelta firmata, basterà passarla tra pollice e indice della mano sulla quale è infilato il falso pollice ^{BUCATO} contenente la spugnetta imbevuta d'alcool. Sarà sufficiente che venga inumidito un angolo della busta, all'altezza di un indice della carta scelta, perchè la busta diventi temporaneamente trasparente. Infatti l'alcool rende solubile la cellulosa contenuta nella carta della busta provocando così la trasparenza della busta stessa.

La rapida evaporazione dell'alcool riporta, dopo breve tempo, le buste nelle condizioni iniziali (buste opache).

V. MAGGI

IL CUORE DEL MAGO



Questa è semplicemente l'ennesima versione dell'effetto d'indovinare la carta scelta da una bella spettatrice.

Tale presentazione è stata collaudata con successo per molti anni dal sottoscritto, soprattutto durante le sue esibizioni salottiere, in presenza di belle donne, poiché lo stile magico, in tale occasione, è prevalentemente romantico.

PRESENTAZIONE:

A una bella donna presente tra il pubblico si « forza » il cinque di cuori (o un'altra carta dello stesso seme escluse l'asso e le figure) e, dopo averne presa visione, si pregherà di ricordare il valore della carta scelta. A questo punto si aggiungerà: « Gen-

tile signora io la prego di pensare intensamente alla carta scelta e, altrettanto intensamente, di guardarmi negli occhi: io, con uguale intensità, cercherò di manipolare con toni romantici il mio cuore, perché il cuore è lo specchio dell'anima e in questo momento le nostre anime sono... magiche »!!!

Il prestigiatore accarezzando dolcemente dal basso verso l'alto il taschino esterno della propria giacca, applicato sul lato sinistro in posizione del cuore, farà uscire lentamente da esso un cuore scarlatto (= scatola di metallo a forma di cuore). Il discorso continua dicendo: « Gentile Signora, lei mi ha rubato il cuore! Posso aprirle il mio cuore »?

E così dicendo si aprirà la scatoletta e da essa si estrarranno cinque cuori scarlati ritagliati da un cartoncino di cartone dello stesso colore. Il tutto può essere regalato alla spettatrice scrivendo sui cinque cuori il proprio autografo con dedica.

P. S.:

Le scatolette metalliche a forma di cuore si possono acquistare presso i negozi di soprammobili: esse contengono della cera con stoppino e vengono usate normalmente come candele « mangiafumo »; ovviamente tale contenuto viene previamente eliminato e si utilizza quindi solo la scatoletta vuota. Basterà ritagliare da un cartoncino rosso i cinque piccoli cuori, porli nella scatoletta e il tutto sistemarlo nel taschino della giacca prima di forzare, come si vuole, la carta corrispondente.

VITO MAGGI (Maxim)

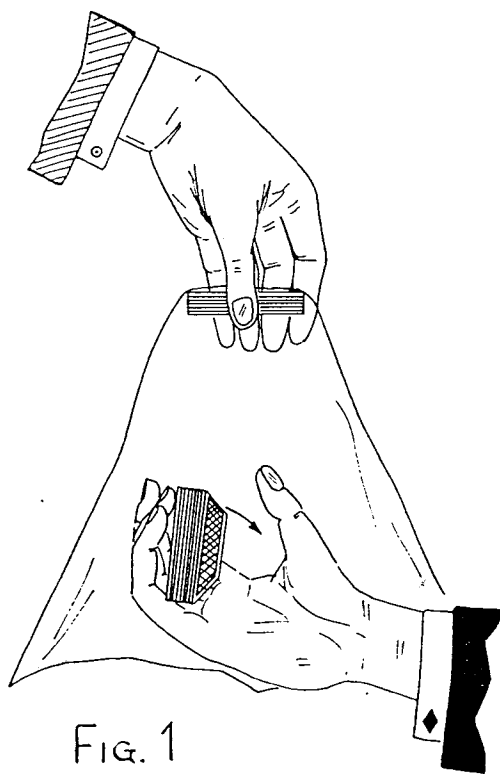
CARTE MOBILI

EFFETTO:

Si mostrano due astucci contenenti due mazzi di carte normali aventi entrambi i dorsi dello stesso colore. Il prestigiatore fa scegliere un mazzo e lo mischia; l'altro mazzo viene mischiato e controllato dallo spettatore. Il secondo mazzo, quello mischiato dallo spettatore, viene rimesso nell'astuccio, chiuso poi con due anelli elastici incrociati, e viene posto nella tasca interna *destra* della giacca del prestigiatore.

Il primo mazzo, quello mischiato dal prestigiatore, viene posto sul palmo della mano sinistra del prestigiatore e ricoperto da un fazzoletto. Si prega di « tagliare » il mazzo sollevando, sotto la copertura del fazzoletto, la parte superiore del mazzo stesso; dalla seconda metà del mazzo, quella inferiore, si fanno prelevare, sempre sotto la copertura del fazzoletto, tre carte. Le carte vengono visionate dal pubblico e controfirmate da tre diversi spettatori. Queste tre carte vengono poi rimesse nel mazzo che viene ricomposto abbassando la metà superiore sulla metà inferiore giacente sul palmo, sempre sotto la copertura del fazzoletto.

A questo punto, tolto il fazzoletto, si può anche far mischiare il mazzo e infine lo si rimette nell'astuccio chiuso anch'esso da due anelli elastici incrociati. Si ritira il tutto a questa volta il mazzo viene introdotto nella tasca interna *sinistra* della giacca. Ora si farà il punto della situazione riassumendo che con un mazzo controllato e mischiato dallo spettatore giace nella tasca destra e l'altro contenente le carte scelte e firmate giace nella tasca sinistra. Dopo aver pronunciate le diaboliche parole magiche si toglierà dalla tasca destra il mazzo ivi giacente e si dimostrerà che in esso si sono trasferite le tre carte scelte e firmate; togliendo poi il secondo mazzo dalla tasca



sinistra si controllerà infine che le suddette tre carte sono sparite da tale mazzo.

SPIEGAZIONE:

Per ottenere tale effetto occorrono tre mazzi di carte normali identici come colore di dorso:

- al primo mazzo dovranno essere tolte, prima dell'inizio del gioco, le tre carte che si vogliono forzare, e tale mazzo dovrà essere riposto, all'insaputa del pubblico e prima dell'inizio del gioco, nella tasca sinistra interna della giacca;
- le tre carte tolte dal primo mazzo dovranno essere addizionate al secondo mazzo e poste come ultime a partire da sopra; inoltre dovranno essere ri-

voltate tutte e tre faccia a faccia rispetto a tutte le carte del secondo mazzo. Attenzione quindi quando si mischia a non far vedere il fondo di tale mazzo altrimenti si noterebbe il dorso delle tre carte rivoltate da forzare. Durante la mischiata le ultime tre carte rivoltate da forzare devono rimanere sempre come ultime del mazzo;

- c) il terzo mazzo non subisce alcuna preparazione e verrà introdotto visibilmente nella tasca destra dopo averlo fatto controllare dallo spettatore.

Quando all'inizio del gioco si mostrano i due astucci contenenti i due mazzi si effettuerà la « forzatura a due » in modo che allo spettatore rimanga tra le mani da controllare e mischiare il terzo mazzo non preparato, e al prestigiatore il secondo mazzo addizionato delle tre carte rivoltate e previamente tolte dal primo mazzo riposto nascostamente nella tasca interna si-

nistra della giacca. La forzatura delle tre carte sotto il fazzoletto si effettua facendo alzare, sotto tale copertura, la parte superiore del mazzo (fig. 1); si ribalta quindi la metà inferiore in modo che lo spettatore prelevi obbligatamente le tre carte aggiunte e rivoltate che vengono in tal modo a trovarsi come prime tre della metà inferiore del mazzo. Sempre sotto la copertura del fazzoletto si rivolterà poi nuovamente la metà inferiore in modo che, dopo aver presa visione e controfirmate le carte, il tutto si trovi in posizione normale per essere mischiato.

Tale mazzo viene poi rimesso nel suo astuccio chiuso da due anelli elastici incrociati e il tutto anziché finire, come dichiarato, nella tasca interna sinistra della giacca, verrà infilato invece nella manica all'altezza dell'ascella sinistra in modo che scivoli, per gravità e invisibilmente, nel palmo della mano sinistra pronto a riceverlo (fig. 2).

Tale mano, mantenendo impalmato il secondo mazzo, s'indirizzerà verso la tasca interna destra mentre si pronunciano le parole magiche e si annuncia che si andrà a controllare il mazzo ivi giacente per constatare l'avvenuto passaggio magico. In effetti la mano sinistra non farà altro che togliere di sotto la giacca il secondo mazzo che teneva impalmato lasciando invece nella tasca destra il terzo mazzo, quello controllato dallo spettatore e depostovi visibilmente dopo il controllo all'inizio del gioco.

Dopo aver confermato visibilmente l'avvenuto passaggio delle carte firmate non rimarrà che togliere dalla tasca sinistra il primo mazzo privato delle tre carte da forzare e che era stato sistemato, prima dell'inizio del gioco, nella tasca sinistra interna della giacca. In tal modo si riconferma che le tre carte scelte e firmate sono effettivamente emigrate nel secondo mazzo.

VITO MAGGI (MAXIM)

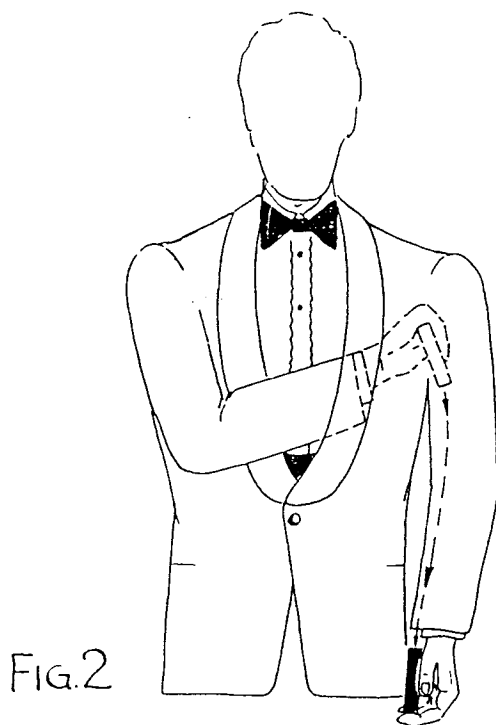
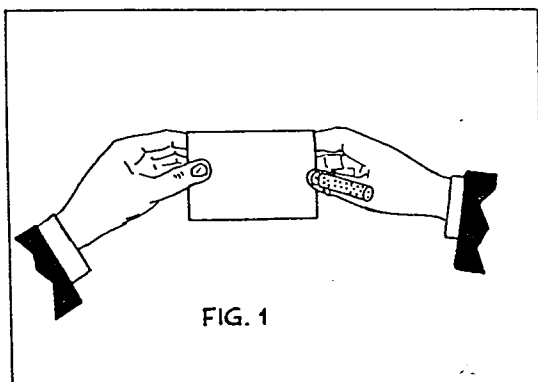


FIG. 2

E' DIFFERENTE!



Il titolo di questo gioco apparso sulla rivista inglese « The Gen » di Stanley è: « È differente! »; questa versione italiana ampliata, riveduta e modificata è differente dall'originale « È differente! ».

EFFETTO:

Si mostra una scatoletta di metallo internamente vuota. Dalla tasca sinistra della giacca si toglie un pacchetto di sigarette e se ne mette una tra le labbra. Il pacchetto viene rimesso in tasca. Da un mazzo di carte si fa ~~sciegere~~ ^{PRENDERE} una carta. Dalla tasca destra della giacca si prende una scatola di fiammiferi e con uno di essi si accende la sigaretta. I fiammiferi vengono riposti nella tasca destra della giacca.

Riprendendo con la mano sinistra la carta scelta dal pubblico la si mostrerà ripetutamente ora con le due mani per i lati corti (vedi fig. 1).

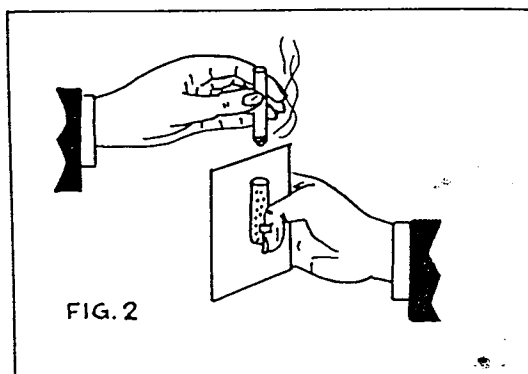
Tenendola ora solo con la mano destra per un lato lungo (vedi fig. 2) si nasconderà dietro di essa la sigaretta accesa te-

nuta dapprima con la mano sinistra e poi, dietro la copertura della carta, verosimilmente col pollice della mano destra.

Riprendendo ora con entrambe le mani la carta per i due lati corti, come nella fig. 1, la si straccerà in più pezzetti che verranno poi introdotti visibilmente nella scatoletta di metallo, mentre la sigaretta accesa sarà sparita misteriosamente (vedi fig. 3).

Dalla tasca sinistra si riprende nuovamente il pacchetto di sigarette, lo si passa nella mano destra e da esso si fa uscire la sigaretta accesa sparita in precedenza (vedi fig. 4). Il pacchetto viene rimesso ora non più nella tasca sinistra ma in quella destra della giacca.

Dopo aver aspirato alcune boccate di fumo si soffierà una nuvoletta in direzione della scatoletta di metallo contenente i pezzetti della carta stracciata. Riaprendo la scatoletta la carta scelta riapparirà intatta.

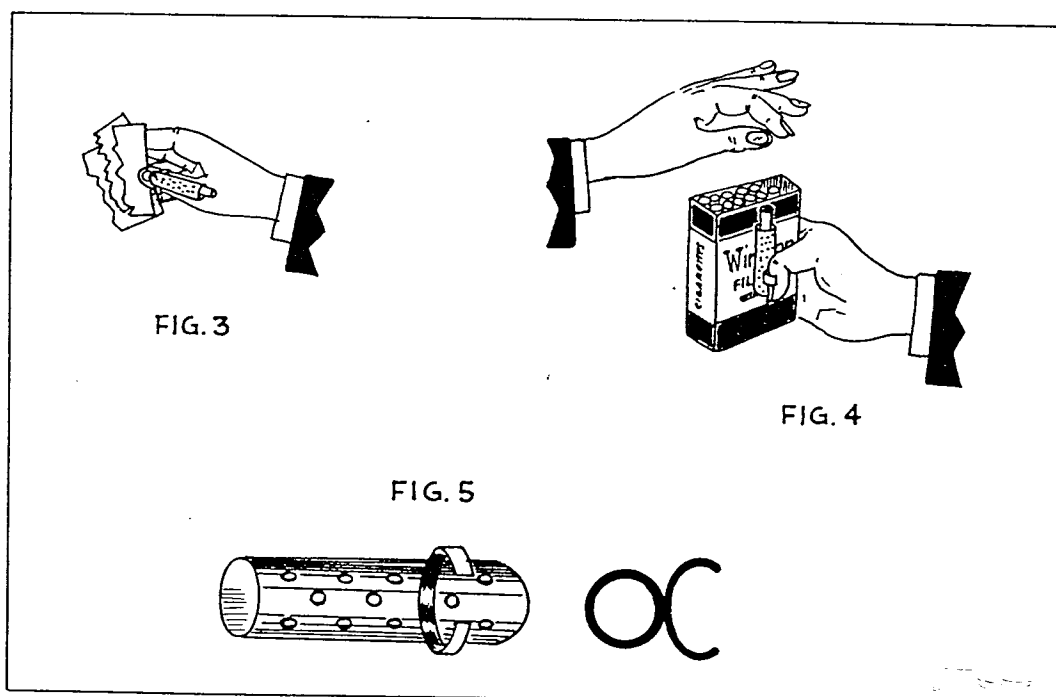


SPIEGAZIONE:

La scatoletta di metallo è il noto attrezzo a doppio fondo mobile di cui esistono ottimi esemplari presso la fiera magica del C.M.I. ("Ultra Card Box").

Ovviamente la carta sarà « forzata » e un duplicato di essa sarà nascosto nel doppio fondo della scatoletta all'inizio del gioco. Il trucco per la sparizione della

dorso del pollice della mano destra quando questa riporrà in tasca la scatola di fiammiferi: « il caricamento » sul dito pollice deve quindi avvenire direttamente nella tasca. La sparizione della sigaretta accesa avviene quindi infilandola nel tubetto che rimane nascosto dietro il pollice; essa dà poi l'illusione ottica di riapparire accesa dal pacchetto ripetendo al-



sigaretta accesa consiste in un tubetto di metallo traforato lungo le pareti e portante saldato in prossimità della base un semi-anello di metallo della misura del pollice della mano destra (vedi fig. 5). La lunghezza del tubetto dovrà essere di tre quarti di sigaretta, in modo che, una volta introdotta accesa in esso, la sigaretta dovrà sporgere di un quarto con l'estremità spenta. Tale attrezzo verrà infilato sul

l'incontrario i movimenti fatti per la sparizione (figg. 2 e 4). Ci si libererà infine del tubetto agganciato dietro il pollice della mano destra col pretesto di rimettere via, ma nella tasca destra, il pacchetto di sigarette. In tale tasca verrà perciò abbandonato anche il tubetto sfilandolo dal dito pollice.

*Libera traduzione
di V. MAGGI*

La macchina tuttofare

di V. MAGGI

Moltissimi anni or sono apparve su uno dei cataloghi delle prime case magiche un grazioso apparecchio che gl'inglesi chiamarono: « Money maker ».

Esso è costituito da due rulli ruotanti ciascuno attorno al proprio asse, il tutto sostenuto da un piccolo supporto e relativo piedestallo.

L'effetto classico si basava nell'introdurre tra i due rulli un semplice foglietto di carta bianca privo di alcuna preparazione, girare l'apposita manopola dei rulli, e fare uscire dall'altra parte una banconota stampata di fresco. Da ciò ne derivò il nome di « Money maker » (la macchina che fabbrica i soldi).

Sfruttando tale ingegnoso attrezzo ho pensato a una nuova presentazione, elaborandola maggiormente con possi-

bilità applicative al campo della cartomagia.

PRESENTAZIONE:

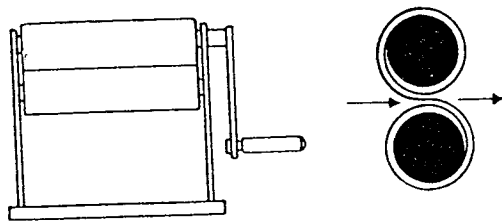
« Egregi signori ho il piacere di presentarvi una piccola « Macchina magica tuttofare » che porto sempre con me, per il fatto che con tale attrezzo io posso ottenere tutto quello che voglio. Ve ne darò subito una dimostrazione pratica. Tale macchina può, per esempio, essere impiegata per « sviluppare il pensiero ». Da un mazzo di carte da gioco una persona ^{«PRENDERÀ»} ~~sceglie~~ una carta e dovrà ricordarsene il valore, poi dovrà staccare da un block-notes un foglietto di carta bianco che servirà da « negativa di sviluppo ».

Pensando al valore della carta scelta lo spettatore dovrà poi passarsi sulla

fronte il foglietto bianco onde imprimere su di esso « mentalmente » il valore della carta. Tale foglietto con relativa « impressione mentale invisibile » (e quindi « negativa ») verrà poi fatto passare attraverso i rulli della « macchina tuttofare » che svilupperà istantaneamente il pensiero dello spettatore.

(Infatti introducendo tra i rulli il foglietto bianco, esso uscirà dall'altra parte con la scritta « La carta scelta è rossa, dispari... »). Leggendo a voce alta il verdetto ci si accorgerà con stupore che esso non è completo e ci si scuserà subito dicendo che la macchina non ha funzionato perfettamente anche perché lo spettatore non si era concentrato a sufficienza. Comunque si può dare subito un'altra dimostrazione magica del tutto differente, introducendo tra i rulli il foglietto col verdetto incompleto e trasformarlo in una banconota da 1000 lire.

Si dirà poi: « Tale valuta è valevole solo nel territorio italiano, mentre per i prestigiatori, spesso costretti a lunghe tournées, è necessaria una valuta internazionale. All'uopo basta introdurre nuovamente tra i rulli la banconota da 1000 lire e trasformarla in una da un dollaro! »



Nella prima figura si osserva la « macchina per fabbricare i soldi » vista di fronte, nella seconda si vede la sezione della medesima. Sui due rulli è avvolto il nastro di plastica nero che è, in pratica, il meccanismo del trucco. La prima freccia indica il foglietto di carta bianca, la seconda freccia il biglietto di banca già « stampato ».

(Si esegue)... ma questo non è un dollaro americano, bensì un « dollaro magico » perché in esso sono riportati gli emblemi della Magia: infatti su di una faccia vi sono un cappello a cilindro e dei dadi da gioco e sull'altra un coniglio... ma, un momento! dalla bocca del coniglio vedo uscire un « fumetto magico » che dice: « tre di quadri! » Era forse il tre di quadri la carta scelta dallo spettatore? Sì! Grazie, mi ritengo soddisfatto! ».

SPIEGAZIONE:

La « macchina tuttofare » è reperibile presso qualsiasi Casa Magica e dovrà essere preparata e caricata nel seguente modo; Introdurre cioè nell'ordine sottosegnato fra i due rulli:

- 1) Il dollaro magico che all'altezza della bocca del coniglio dovrà riportare disegnato, con inchiostro di china, il fumetto « tre di cuori! ».
 - 2) La banconota da 1000 lire nuova.
 - 3) Il foglietto di carta con scritto « La carta scelta è rossa, dispari... ».
- Tutti e tre dovranno essere caricati dalla stessa parte dei rulli, mentre dalla parte opposta verrà introdotto, durante l'esecuzione del gioco, il foglietto di carta bianco, seguito poi da quello del verdetto incompleto e infine dalla banconota da 1000 lire.

Muovendo la manopola dei rulli apparirà prima il foglietto col verdetto incompleto che introdotto nell'altra parte si trasformerà in mille lire e poi in dollaro magico.

Ovviamente la carta scelta, nel nostro caso il tre di cuori, sarà forzata. I foglietti del block-notes dovranno essere dello stesso formato delle 1000 lire e del dollaro (anch'esso reperibile presso le Case magiche).

V. MAGGI (Maxim)

EVASIONE CARTOMAGICA

EFFETTO:

- 1) Da un mazzo di carte "forato" si fa scegliere liberamente una carta che viene firmata e poi rimessa nel mazzo.-
- 2) Il mazzo viene "bloccato" da un normale lucchetto che attraversa un foro centrale passante su un lato corto di ogni singola carta (Fig.I).-
- 3) Si ricopre il mazzo con un foulard e si chiede allo spettatore qual'era il valore della carta scelta.-Quando lo spettatore avrà pronunciato il valore della carta si lascerà cadere sul tavolo il mazzo di carte sempre bloccato dal lucchetto.-
- 4) Si toglierà ora il foulard dalla mano sinistra che ricopriva il mazzo e si constaterà che in tale mano sarà rimasta solo la carta scelta,firmata,portante anch'essa il foro su un lato corto,ma liberatasi misteriosamente dal lucchetto.-

SPIEGAZIONE: 1) Si fa scegliere liberamente una carta.-
2) La si porta in cima al mazzo eseguendo "il salto dei mazzetti".-

- 3) La si impalma e la si mette poi in tasca col pretesto di prendere il lucchetto per bloccare il mazzo.-
- 4) Si riprende la carta dalla tasca quando in essa si va a prendere il foulard per coprire la mano sinistra che tiene il mazzo bloccato dal lucchetto e la si fa riapparire sotto la copertura del foulard.-

=====

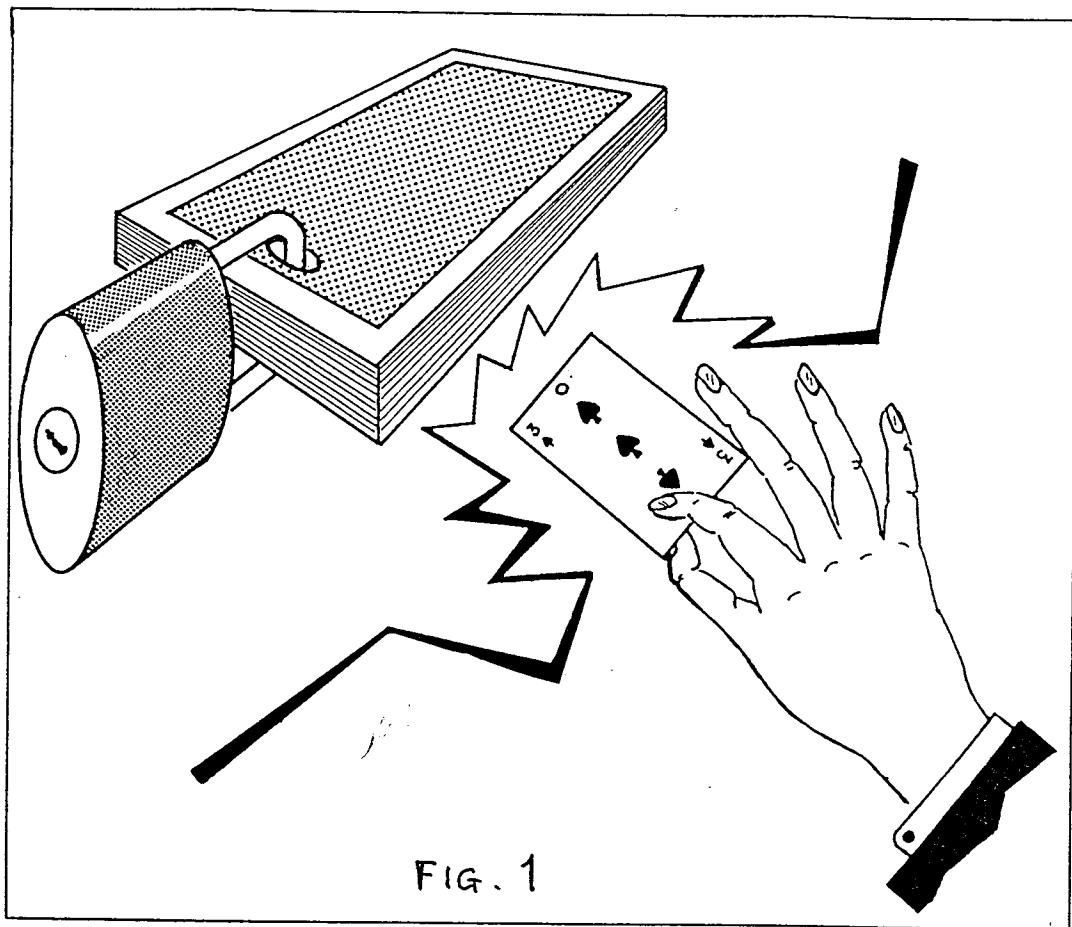


FIG. 1

LA CARTA NEL PALLONCINO

EFFETTO:

- I) Uno spettatore mescola il mazzo di carte, ne sceglie liberamente una e appone la propria firma.-
- 2) La carta scelta viene rimessa nel mazzo che, dopo essere stato rimescolato dal prestigiatore, viene riposto nell'apposito astuccio di cartone.- Il tutto viene dato a tenere a uno spettatore.-
- 3) Si fa poi scegliere un palloncino di gomma tra alcuni fatti esaminare dal pubblico, lo si gonfia e una volta chiuso l'orifizio, lo si mostra ancora una volta d'ambo le parti e lo si butta più volte per aria per dimostrare l'assenza di qualsiasi trucco.-
- 4) Il palloncino viene ora trattenuto solo con la mano destra mentre la mano sinistra del prestigiatore estrae dalla tasca sinistra della giacca una pistola a tamburo puntandola contro il palloncino.-
- 5) Fatto partire un colpo il palloncino esploderà lasciando apparire improvvisamente nella mano destra del prestigiatore la carta scelta in precedenza e firmata dallo spettatore.-

ESECUZIONE:

- I) Dalla tasca destra della giacca si toglierà un astuccio contenente un normale mazzo di carte.- Si sfila dall'astuccio il mazzo e si fa scegliere liberamente una carta che viene firmata; l'astuccio vuoto viene rimesso nella tasca destra.-
- 2) Col "salto dei mazzetti" si porta in cima al mazzo la carta scelta .-

- 3) Si mescola il mazzo mantenendo la carta scelta come prima carta in cima al mazzo e poi la s'impalma nella mano destra.-
- 4) Col pretesto di riprendere l'astuccio dalla tasca destra della giacca si abbandona in essa la carta scelta impalmata nella mano destra.-
- 5) Si rimette il mazzo nell'astuccio e lo si consegna a uno spettatore.-
- 6) Si fa scegliere liberamente un palloncino di gomma tra alcuni mostrati al pubblico, lo si gonfia e lo si butta più volte per aria.- Contemporaneamente la mano destra riprenderà nascostamente la carta dalla tasca destra della giacca (stando il pubblico sulla sinistra del prestigiatore).- Tale carta verrà immediatamente impalmata nella mano destra.-
- 7) Girando il corpo in modo di avere ora il pubblico sulla destra, e tenendo ora il palloncino con le due mani, si potranno mostrare i dorsi di entrambi le mani e poi, rigirandosi, in modo d'avere nuovamente il pubblico sulla sinistra, dietro la copertura del palloncino gonfiato, si porterà la carta scelta dall'impalmaggio normale a quello dorsale.-
- 8) Ora il palloncino verrà tenuto solo dalla mano destra che tiene impalmata dorsalmente la carta scelta.- (Fig. I)
- 9) A questo punto la mano sinistra s'impossesserà della pistola riposta nella tasca sinistra; si esploderà un colpo in direzione del palloncino tenuto a una distanza non superiore ai cinque centimetri dalla pistola.-
- 10) Il palloncino scoppierà e contemporaneamente nella

mano destra apparirà la carta scelta firmata,col solito sistema di produzione di carte mediante impalmaggio dorsale.-

Per raggiungere facilmente tale scopo usare una pistola giocattolo "Colt 45" a canna corta in materiale plastico.-Tale revolver ,avendo la canna corta, produce,al momento dello sparo,una fiammata della lunghezza di circa cinque centimetri che,toccando il palloncino lo farà scoppiare senza alcun altro artificio meccanico e con un sincronismo di tempo e movimento perfetto.-

=====

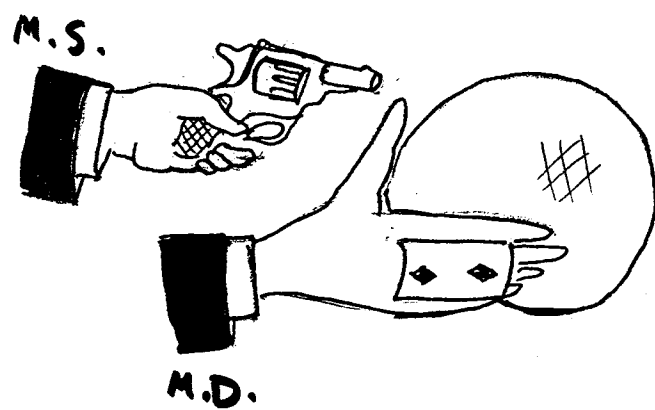


FIG. 1

LA CARTA NEL PORTAFOGLIO

- 1) Si fa scegliere liberamente una carta da un mazzo mescolato dal pubblico, la si fa firmare, e la si rimette nel mazzo che viene poi rimescolato dal prestigiatore.-
- 2) Dalla tasca interna sinistra della giacca si estrae un portafoglio chiuso a cerniera lampo.-
- 3) Si apre la cerniera e dal portafoglio si estrae una busta sigillata.-
- 4) Si strappa la busta da un lato corto e da essa si estrae la carta scelta firmata dallo spettatore.-

SPIEGAZIONE:

- 1) La carta liberamente scelta e firmata viene portata in cima al mazzo col "salto dei mazzetti".-
- 2) Mentre il prestigiatore rimescola il mazzo ne approfitta per impalmare nella mano destra la prima carta del mazzo (quella scelta, portata in cima col "salto").-
- 3) La mano destra, con la carta scelta impalmata, va a prendere il portafoglio nella tasca interna sinistra della giacca e sotto la copertura della giacca ne approfitterà per infilare la carta impalmata contemporaneamente nel portafoglio e nella busta che dovranno essere così truccati:

"Portafogli": sarà costituito da un semplice astuccio di pelle apribile mediante cerniera che scorre su tre lati (corto-lungo-corto): uno dei lati corti, quello superiore, dovrà essere lasciato completamente aperto.- All'altezza di tale lato aperto, nell'interno del portafoglio saranno

cucite due "linguette" umbutiforme (n.b.:solo la base superiore,più lunga,delle due linguette dovrà essere cucita ciascuna sulle due pareti interne del portafoglio,mentre il resto delle linguette dovranno rimanere libere in modo da formare "un imbuto" quando il portafoglio é chiuso; esse verranno ^{si}ifilate, durante la preparazione del trucco,nell'apertura della busta, praticata mediante taglio,vicino a uno dei due lati corti,dalla parte dove si scrive normalmente l'indirizzo (Fig.1 e 2).-

4) Dopo aver infilata la carta nel portafoglio,prima di estrarlo dalla giacca ,bisognerà chiudere completamente la cerniera in modo che essa appaia completamente serrata.-

5) Estraendo la busta dal portafoglio bisognerà:

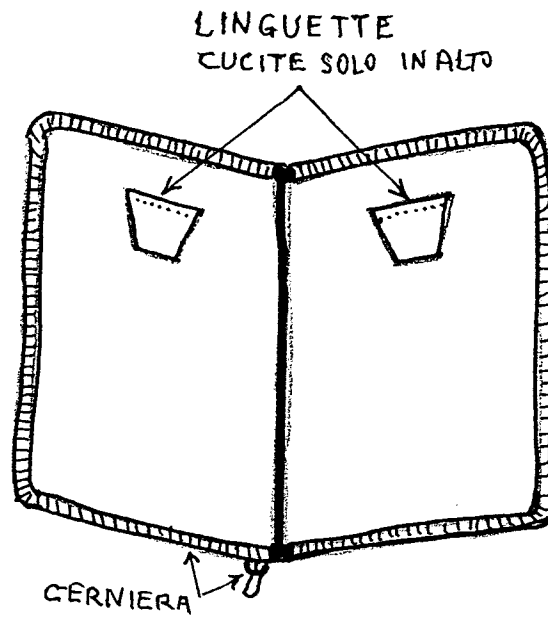
a) Avere l'avvertenza di non mostrare le "linguette interne (=sospetto di trucco).-

b) Coprire con la mano destra l'apertura sul lato corto della busta (Fig.3).-

c) Mostrare velocemente la busta d'ambo le parti per far vedere ch'è (apparentemente) chiusa e aprirla subito dopo,strappando il lato corto portante il taglio;con tale movimento si distrugge così la presenza dell'apertura truccata.-

6) Si estrae infine la carta scelta firmata.-

=====



PORTAFOGLIO

FIG. 1

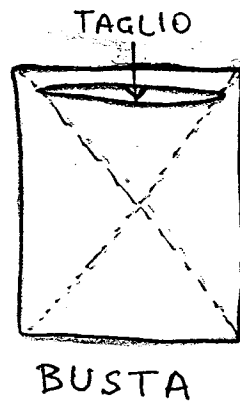


FIG. 2

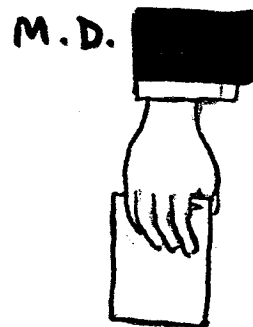


FIG. 3

PREVISIONE MISTERIOSA

EFFETTO:

- 1) Si fa mescolare il mazzo che viene poi deposto sul tavolo.-
- 2) Il prestigiatore scrive su un foglietto di carta una predizione senza farla leggere al pubblico.-
- 3) Il foglietto ripiegato e controfirmato da uno spettatore viene poi riposto sotto un bicchiere di vetro trasparente capovolto in modo che rimanga ben visibile sul tavolo e non possa venire sostituito.-
- 4) Tenendo ora il mazzo di carte dietro la schiena e voltando le spalle al pubblico, in modo che esso veda sempre il mazzo, lo si aprirà a ventaglio e si pregherà uno spettatore di scegliere liberamente una carta "senza guardarla" e di deporla coperta sul tavolo.- In tal modo né il pubblico né il prestigiatore conoscono la carta scelta.-
- 5) A questo punto il prestigiatore si rivoltando di fronte al pubblico e, prelevandola dal tavolo, poserà la carta scelta in cima al mazzo; pregherà poi lo spettatore che ha scelto la carta di affiancarlo e di eseguire i seguenti movimenti dopo avergli consegnato il mazzo a dorso in alto:
 - a) Portare il mazzo dietro la schiena (dello spettatore).-
 - b) In tale posizione (spettatore di fronte al pubblico col mazzo dietro la schiena) prelevare la prima carta, quella scelta e sconosciuta a tutti, rivoltarla e metterla più o meno in mezzo al mazzo.-

c) "Tagliare il mazzo" in modo che la parte superiore vada sotto la parte inferiore.-

A questo punto il prestigiatore "riassumerà" le operazioni effettuate dallo spettatore dicendo a viva voce che "la carta scelta, a tutti sconosciuta, è stata dallo spettatore rivoltata rispetto le altre e messa in mezzo al mazzo, dietro la schiena".-

6) A conferma di ciò il prestigiatore si farà riconoscere il mazzo che verrà steso sul tavolo, a forma di nastro, carte a faccia rivolte verso l'alto: apparirà così un nastro di carte tutte a faccia in sù, mentre una sola, a circa metà del nastro, apparirà di dorso.-

7) Si prega ora lo spettatore di leggere la predizione controfirmata giacente sotto il bicchiere: essa coinciderà col valore della carta scelta apparsa di dorso tra tutte le altre mostranti la faccia.-

SPIEGAZIONE: (il numero dei paragrafi seguenti corrisponde a quelli riportati nella descrizione dell' "Effetto").-

1) Quando all'inizio del gioco si depone sul tavolo il mazzo di carte, mescolato dal pubblico, si adocchierà la ultima carta (quella sottostante il mazzo).-

2) Sarà il valore di questa carta che il prestigiatore scriverà sul foglietto come predizione.-

5) Rivoltandosi frontalmente verso il pubblico, dopo aver fatto scegliere una carta, che viene deposta a dorso in su sul tavolo, se ne approfitterà per "rivoltare l'ultima" (quella adocchiata e previsionata sul foglietto).- *

Sarà su quest'ultima carta rivoltata che il prestigiatore porrà la carta giacente sul tavolo e da tutti sconosciuta.-A questo punto il mazzo dovrà essere mantenuto ben squadrato nelle mani del prestigiatore, poiché tutte le altre carte saranno in posizione opposta rispetto le ultime due.-

5 b) Lo spettatore,tenendo il mazzo dietro la schiena, rivolterà così,senza vederla,la carta scelta sconosciuta riportandola in mezzo alle altre carte in posizione normale.-

5 c) Tagliando poi il mazzo,l'ultima carta,quella previsionata,rimanendo sempre rivoltata rispetto alle altre,finirà capovolta più o meno a metà del mazzo.-

Non resta ora che distendere il mazzo "a nastro" sul tavolo,leggere la predizione e rivoltare la carta capovolta per confermare l'esattezza della previsione.-

=====

Clemente coniglio veggente

EFFETTO: Da un mazzo di carte normali se ne fa "prendere" una e, dopo che lo spettatore ne ha preso visione, la si fa introdurre nuovamente nel mazzo che viene più volte mescolato. Rivolgendosi al pubblico si dovrà dire:

« Rispettabile pubblico, per poter indovinare la carta scelta mi occorre l'aiuto del mio medium: esso si chiama Clemente detto Clemente coniglio veggente ».

Si mostra un cappello a cilindro appiattito (gibus), e si fa scattare la molla in modo da fargli assumere la sua forma, e da esso si fa apparire un coniglio.

« Ed ora, caro Clemente, rispondi alle mie domande: Hai voglia di lavorare? » Il coniglio scuote la testa in senso negativo.

« Allora se non hai voglia di lavorare, hai voglia di far niente! » Il coniglio scuote la testa in senso affermativo.

« Fannullone! Ora ti faccio una proposta: Se tu mi aiuti ad indovinare la carta scelta dallo spettatore io ti regalo questo bel bicchiere di latte che vedi sul tavolo. Siamo d'accordo? ».

Il Coniglio scuote la testa in senso ne-

gativo; poi si avvicina all'orecchio dell'illusionista per sussurargli alcune parole.

« Ah, ah! Prima vuoi bere il latte e va bene! Bevi pure il bicchiere di latte! ».

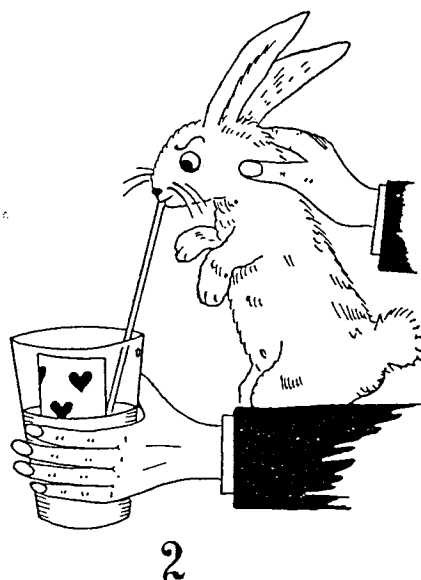
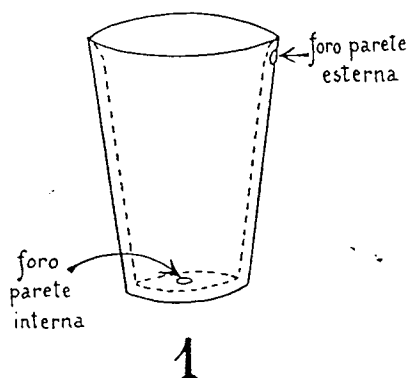
Il Coniglio scuote nuovamente la testa in senso negativo e si avvicina ancora una volta all'orecchio del prestigiatore.

« Ah, ah! Cosa c'è adesso? Non vuoi far fatica a sorseggiare il latte ma pretendi anche la cannuccia. Eccoti la cannuccia! Bevi adagio e poi indovinami la carta ».

Appena la cannuccia di paglia viene introdotta nella bocca del coniglio, si vedrà diminuire il livello del latte contenuto nel bicchiere fino quasi ad esaurirsi. Contemporaneamente alla sparizione del latte si vedrà apparire, nell'interno del bicchiere, la carta scelta dallo spettatore.

SPIEGAZIONE: La carta presa dallo spettatore sarà una carta forzata, che rimessa nel mazzo verrà portata in cima mediante il « salto » e poi verrà nascostamente impalmata e fatta sparire.

Il bicchiere sarà a doppia parete chiusa e a doppio fondo. — La parte interna



porterà un piccolo foro al centro del proprio fondo. —

La parete esterna porterà invece un piccolo foro sul bordo, che verrà otturato con un piccolo tappo, dopo aver riempito l'intercapedine col latte introdotto attraverso il foro praticato nel centro del fondo della parete interna (vedi figura). — se si sarà caricato eccessivamente il bicchie-

re, la parte superflua del latte che occuperà l'interno del bicchiere verrà eliminata prima d'iniziare il gioco. —

In tal modo il bicchiere apparirà pieno di latte mentre invece lo è solo l'intercapedine.

Nell'interno del bicchiere così preparato si sistemerà un duplicato della carta forzata, che rimarrà invisibile perchè coperta dal livello del latte, fino al momento in cui il coniglio fingerà di berlo.

Si otterrà tale effetto togliendo nascostamente il piccolo tappo che ottura il foro della parete esterna.

La pressione atmosferica premerà, attraverso tale foro, sul livello del latte posto nell'intercapedine, provocando la sparizione del liquido per abbassamento del livello: il latte, sotto tale pressione, rientrerà nell'interno del bicchiere attraverso il foro centrale del fondo della parete interna occupandone un minimo spazio, in modo da far apparire la carta e da far sembrare il bicchiere pressochè vuoto. — E' ovvio quindi che la cannuccia avrà un compito puramente spettacolare. —

Bisognerà inoltre che i movimenti da imprimere con la mano alla testa del coniglio finto, nascosto all'inizio del gioco tra le pieghe del gibus chiuso, sembrino i più naturali possibili.

L'effetto umoristico di tale gioco si ottiene perciò curando al massimo sia la mimica dell'esibizione che il dialogo da pronunciare.

N.B.: Per rendere più facilmente visibile la carta da gioco duplicata converrà forzare una carta alta, come ad es. 10 di Cuori, 8 di picche, ecc.

Dr. V. Maggi (Maxim)

«The zupholant rosp»

«The zupholant rosp» è una libera, anzi liberissima traduzione italo-americana dal titolo originale «Il rospo zufolante».

Anni or sono mi trovavo a passeggiare al mercato del giovedì in cerca d'idee acerbe da mettere nel mio famoso cassetto di maturazione. La mia attenzione fu attirata da una bancarella di giocattoli a poco prezzo, sulla quale facevano bella mostra scarafaggi, lucertole, ragni giganti, serpenti, serpentelli e, un poco in disparte placidamente accovacciato, un bellissimo rospo dagli occhi erotici e dalla bocca sensuale: tutti di plastica multicolore.

Acquistai il rospo che, dopo un indispensabile periodo d'incubazione meditativa, venne così ufficialmente introdotto nel meraviglioso mondo della Magia.

EFFETTO:

Due spettatori "prendono" due carte da gioco da un mazzo che, ricomposto, viene poi mescolato dagli spettatori stessi. Il prestigiatore annuncerà che effettuerà un esperimento di «Telerospia» (telepatia con rospo, funzionante da partner sensitivo) sfruttando il trucco del «Microtelefono» (si toglie dalla tasca della giacca un piccolissimo telefono tascabile, venduto nelle cartolerie come temperamatite) che viene posto sopra il mazzo di carte sul tavolo. Di fronte al telefono si pone il rospo-sensitivo magnificando le sue facoltà, metà-psichiche e metà no, che gli permettono di rispondere a qualsiasi domanda con un fischio (se SI) con due fischi (se NO) e così via... «zufolando».

A questo punto si mostra un fazzoletto di seta bianca dai bordi blu che rappresenta una carta da gioco senza semi; lo si introduce nel pugno della mano sinistra vuota ma improvvisamente si sente suonare il telefono: si stacca la cornetta con la mano destra e viene posta di fronte alla bocca del rospo. Il prestigiatore rivolge una serie di domande riguardanti la prima delle due carte scelte («Se è rossa o nera, pari o dispari, di che seme è, e infine il valore corrispondente): puntualmente il rospo risponderà con uno o due fischi (a secondo che la risposta sia negativa o positiva), con

1-2-3-4 fischi (se la carta è di Cuori, Quadri, Fiori o Picche) e infine con tanti fischi quanti sono i semi della carta scelta (es. 5 fischi se fosse il cinque di fiori).

A conferma dell'esattezza di tale prima divinazione si estrarrà dal pugno della mano sinistra il fazzolettino bianco che porterà stampato al centro il valore della carta corrispondente (cinque di fiori). Si passerà ora a far indovinare la seconda carta scelta, introducendo nel pugno sinistro il fazzolettino col cinque di fiori e si ripeteranno le stesse domande poste per indovinare la prima carta: ma, a questo punto, il rospoveggente non vedrà più nulla e, tanto meno emetterà fischi magici.

Aperto il pugno della mano sinistra, essa apparirà vuota essendo il fazzolettino sparito. Dopo un attimo di perplessità si guarderà profondamente negli occhi erotici il rospo traditore... ma introducendo due dita nella sua bocca sensuale, da essa si estrarrà lentamente il fazzolettino con stampato il valore della seconda carta scelta (supponiamo Asso di cuori)!

SPIEGAZIONE:

Le due carte ovviamente sono "forzate" e quindi se ne conosce il valore corrispondente ai due fazzolettini stampati (cinque di fiori e Asso di cuori); il terzo fazzolettino è bianco e viene «scambiato» col «cinque di fiori» usando il noto apparecchio «Musty finger» conosciuto anche col nome di «Manicolor». Il tutto scompare dalla mano sinistra mediante manipolazione (passaggio nella mano destra) al momento d'indovinare la seconda carta scelta (Asso di cuori).

Il microtelefono ha una funzione puramente scenica e suona premendo il pulsante di una suoneria tascabile, funzionante a pila, e nascosta sotto la giacca.

IL ROSPO viene venduto con un «diagramma ~~che toglie perché altrimenti non c'è posto~~ nell'interno della bocca, ma tale diagramma va tolto perché altrimenti non c'è spazio per introdurvi, prima dell'inizio del gioco, il secondo fazzolettino (Asso di cuori). Oltre al secondo fazzolettino, nella pancia del rospo viene sistemata una particolare «peretta con fischio» (in vendita presso alcune case magiche straniere) che funzionerà premendo esternamente la pancia del rospo.

Tutto il resto, indispensabile per ottenere successo, si affiderà alle capacità di «Commediante» dell'esecutore.

VITO MAGGI (Maxim)

PSICOCARTOMAGIA SPECULARE

EFFETTO

- 1) Si mostrano d'ambo le parti due specchietti a doppia faccia che vengono poi depositati sul tavolo.-
- 2) Uno spettatore "prenderà" da un mazzo di carte una carta, mentre il prestigiatore sceglierà volutamente il Jolly che funzionerà da "Partner-sensitivo".-
- 3) Lo spettatore passerà più volte la carta scelta sulla propria fronte per "imprimere cerebralmente il valore" (la carta viene poi rimessa nel mazzo).-
- 4) Il prestigiatore infilerà invece visibilmente il Joker tra i due specchietti sovrapposti e giacenti sul tavolo.-
- 5) Si pregherà ora lo spettatore di avvicinarsi al tavolo e di guardare, senza toccarli, i due specchietti con in mezzo il Joker, pensando "intensamente" il valore della carta scelta : "Gli specchi rifletteranno verso il Joker il pensiero dello spettatore !".-
- 6) Sfilando il Joker dai due specchietti e mostrandolo al pubblico il prestigiatore avrà un momento di panico poiché il Joker apparirà tal quale senza che sia successo niente di "paranormale"!.-
- 7) Si avanzeranno ora dei dubbi circa "la profondità di pensiero, la concentrazione e le percezioni extrasensoriali" dello spettatore forse perché, al momento del passaggio della carta sulla fronte, la carta scelta non era stata sufficientemente recepita dai centri mnemonici (?!) dello spettatore stesso, e così dicendo il prestigiatore ripeterà

tale passaggio prendendo sbadatamente uno dei due specchietti (quello superiore).-

8) A questo punto si chiederà allo spettatore il valore della carta scelta che apparirà "riflesso nello specchio" dopo averlo rivoltato.-

SPIEGAZIONE:

- 1) I due specchietti a doppia faccia si possono acquistare presso qualsiasi negozio di merceria.- Il primo specchietto non avrà alcun trucco; su una faccia del secondo verranno invece applicati due semi di plastica autoadesiva, ritagliandoli da un foglio, corrispondenti al valore della carta "forzata" (che dovrà essere sempre un due nero, picche, o un due rosso, quadri) in modo da poter così mostrare le due facce apparentemente "pulite" dello specchietto, tenendolo con le due mani per i lati corti (Fig. I).-
- 2) Dapprima si mostreranno le due facce del primo specchietto, non truccato, tenendolo per i due lati corti, e nello stesso modo si mostrerà anche il secondo specchietto.-
- 3) Il primo specchietto viene posto sul tavolo e sopra di esso andrà il secondo con la faccia riportante il valore della carta scelta combaciante la faccia superiore del primo.-
- 4) Tra i due specchietti s'infilerà il Joker che ovviamente avrà solo la funzione di Partner-sensitivo.-
- 5) Il successo di tale gioco é condizionato esclusivamente dall'indispensabile capacità di "commediante" dell'esecutore che dovrà perciò studiare a fondo l'escalation dell'effetto finale.-

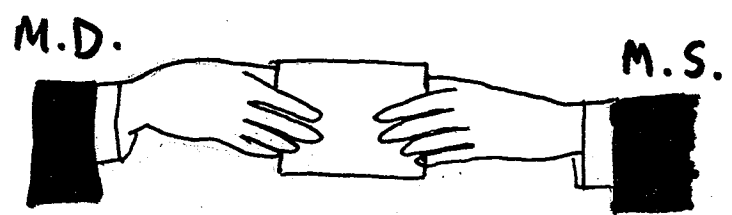


FIG. 1

La carta nella busta

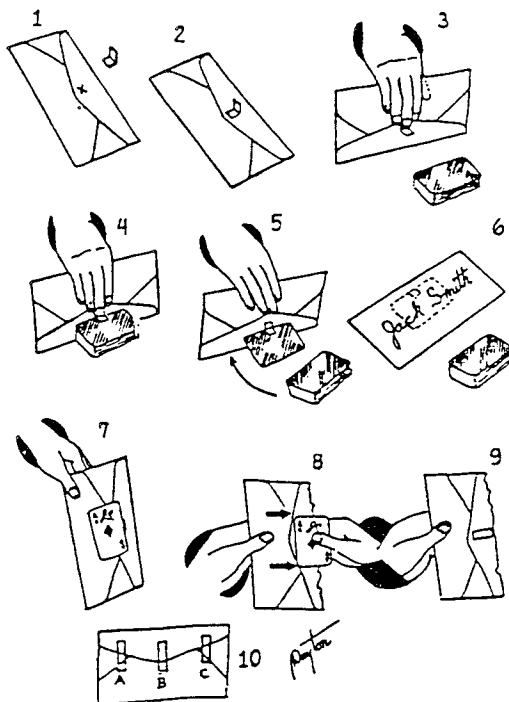
di Ronald J. Dayton

Traduzione di Vito Maggi (Maxim)

EFFETTO:

Una carta da gioco viene scelta liberamente, firmata e rimessa nel mazzo.

Si mostra una busta da biglietto da visita, internamente vuota, e adatta a contenere esattamente la carta da gioco; essa viene sigillata con tre striscioline di nastro adesivo trasparente e appoggiata al mazzo contenente la carta scelta firmata (fig. 1 - 2 - 3 - 4): anche la busta può essere firmata.



Dopo aver pronunciato le fatiche parole magiche, la busta viene riaperta strappando il lembo di chiusura e da essa viene estratta la carta scelta firmata.

SVOLGIMENTO DELLA ROUTINE:

a) Far scegliere liberamente una carta e farla firmare.

b) Col salto dei mazzetti portarla in cima al mazzo.

c) Mostrare la busta internamente vuota e sigillare il lembo di chiusura con tre striscioline di nastro adesivo trasparente avendo cura di incollare la strisciolina B centrale (fig. 10) solo a metà (fig. 1-2-3): l'altra metà deve rimanere libera per poter aderire alla prima carta del mazzo (quella scelta) al momento in cui la busta viene appoggiata al mazzo (fig. 5-6-7).

d) Sollevando poi la busta sigillata, con appiccicata sul retro la carta scelta, si strapperà il lembo di chiusura lungo la sua lunghezza e si fingerà di estrarre la carta scelta dalla busta mentre invece verrà staccata dal nastro adesivo centrale (fig. 8-9).

e) A questo punto si riattaccherà alla busta la metà inferiore del nastro adesivo centrale, rimasto libero dalla carta staccata.

f) Si potrà così fare esaminare sia la busta perfettamente sigillata dai tre nastri adesivi, sia la carta scelta firmata (fig. 10).

GRANDE ILLUSIONE CARTOMAGICA

Questa é una doppia modifica in chiave cartomagica apportata alla grande illusione teatrale "Lo scambio di due persone nella cassa".-

La prima modifica é che la cassetta é completamente trasparente; la seconda é che lo scambio delle persone avviene in piena luce, senza dover ricorrere alla copertura di un baldacchino o di un drappo di stoffa.-

EFFETTO:

- 1) Si mostrano una scatoletta-cassetta di plexiglas trasparente, atta a contenere una carta, e due carte: un Fante, tenuto nella mano sinistra, e una Donna tenuta nella mano destra.-Il Fante impersonerà il Mago, la Donna la Partner del Mago.-
- 2) Il Fante viene deposto sul tavolo mentre la donna viene introdotta, a dorso in sù, nella cassetta.-
- 3) La cassetta viene poi chiusa da due anelli elastici incrociati, prelevati dalla tasca destra della giacca.-
- 4) Il Fante viene infine posto, a dorso in sù, sopra la cassetta.-
- 5) Il prestigiatore avvicinando le mani alla cassetta le batterà improvvisamente : il Fante-Mago farà un salto verso l'alto capovolgendosi e al suo posto apparirà invece la Donna-Partner.-
- 6) Aprendo la cassetta, o semplicemente rivoltandola sotto-sopra, si vedrà apparire nell'interno il Fante-Mago che si é sostituito alla Donna-Partner.-

SPIEGAZIONE:

Occorre disporre di una scatoletta-cassetta di plexi=glas trasparente e di tre carte di cui due Fanti,iden=tici come semi,e una Donna.-

1) All'inizio del gioco il secondo Fante sarà caricato nascostamente dietro la Donna,entrambi tenuti nella ma=no destra come fossero un'unica carta; il primo Fante viene invece tenuto nella mano sinistra.-

2) Si depone il primo Fante sul tavolo,a fianco della cassetta vuota,aperta.-

3) Mentre si fa credere d'introdurre la Donna nella cassetta si effettuerà lo"scambio"con il secondo Fante effettuando una pressione rotatoria tra pollice e indice della mano destra ,in modo che la Donna venga automatica=mente impalmata nella mano destra e il secondo Fante prenda il posto della Donna :più precisamente le quattro dita della mano destra,pollice escluso,dovranno rimanere all'inizio ripiegate verso il palmo e poi distese per lo impalmaggio.- Contemporaneamente all'effettuazione di tali movimenti le due carte sovrapposte,come se fossero una sola,verranno mostrate prima di faccia e poi di dorso: proprio mentre si rivoltano la Donna verrà impalmata per lasciare evidente,di dorso,il secondo Fante che verrà in=trodotto nella cassetta (il pubblico crederà sia la Donna).-
4) La mano destra che tiene impalmata la Donna si avvicina ora al primo Fante che giace sul tavolo e,prelevandolo, caricherà nascostamente sul Fante la Donna impalmata,in modo da sembrare di tenere in^lmano un'unica carta : il Fante-Mago (Fig.2).-

5) Si ripeterà ora per la seconda volta la trasposizione delle due carte con gli stessi movimenti descritti al

paragrafo 3) (Fig.I): il primo Fante rimarrà perciò impalmato nella mano destra.-

6) Col pretesto di prelevare i due anelli elastici dalla tasca destra della giacca si scaricherà nella tasca il primo Fante impalmato.-Dopo aver applicato gli elastici alla cassetta si depositerà sopra di essa la Donna che il pubblico crederà essere il Fante-Mago.-

7) Battendo improvvisamente le mani, esattamente vicino al coperchio della cassetta, l'aria compressa dal battito farà ribaltare la carta sovrapposta al coperchio, mostrando l'avvenuto scambio di posizione Fante-Donna-Donna-Fante .- (Fig.3).-

=====

D = DONNA

F = FANTE

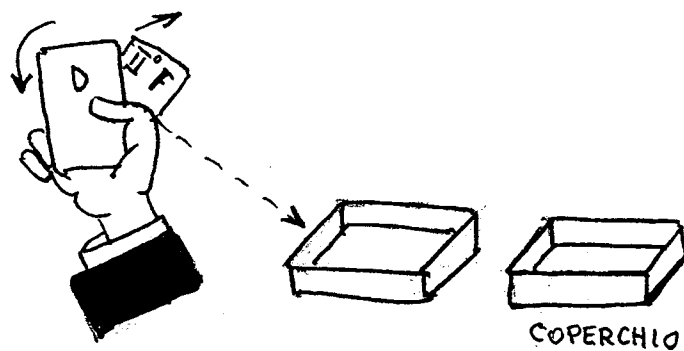


FIG. 1

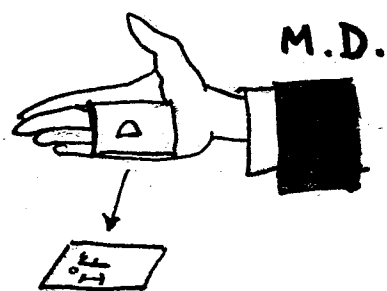


FIG. 2

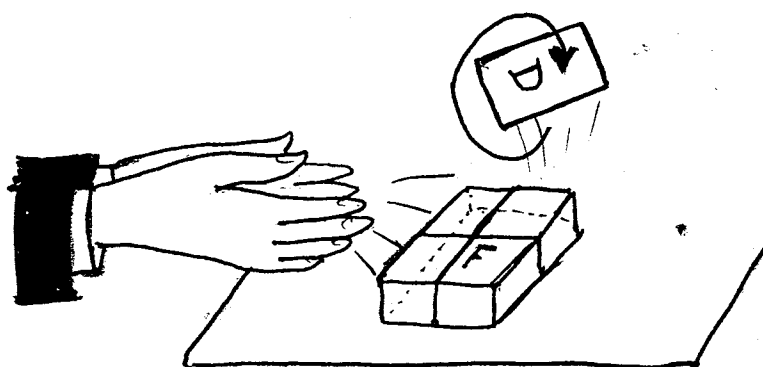


FIG. 3



di VITO MAGGI (MAXIM)

Questa è la storia dei 4 Re:

Il Re di Cuori: era un innamorato respinto e, per disperazione, si era infilzato la spada nella testa.

Il Re di Quadri era crudele, forse perché aveva un occhio solo (visto di profilo) e usava la scure per tagliare la testa ai suoi nemici.

Il Re di Picche era un guerriero e teneva sempre la spada sguainata.

Il Re di Fiori era un Mago con la spada in pugno!"

EFFETTO:

Si consegnano i 4 Re a uno spettatore pregandolo di mescolarli e di deporli sul tavolo a dorso in su.

Se ne fa scegliere uno, che lo spettatore dovrà guardare e ricordare (es. il Re di Fiori).

I 4 Re vengono poi rimessi separatamente in varie posizioni del mazzo.

A un altro spettatore viene fatta scegliere (con forzatura) una carta (es. il 4 di cuori) che viene poi rimessa nel mazzo. Si stende infine sul tavolo tutto il mazzo, a dorso in su, e tra le carte ne apparirà una col dorso dorato: rivoltatela, sarà il Re di Fiori che tiene un piccolo 4 di Cuori infilato sulla lama della sua spada.

SPIEGAZIONE:

Occorrerà disporre di un secondo Re di Fiori così preparato:

Con un paio di forbicine ritagliare i bordi di una delle due lame della spada regale, lasciandola attaccata all'elsa.

