

VIAGGIO ALL'INTERNO DEI CARD COLLEGE

“Ciao Lorenzo, hai consigli da darmi su come iniziare a fare magia con le carte?”.

Nel corso degli anni, da quando ho iniziato a studiare seriamente questa fantastica arte che è la magia (quando avevo 15 anni, precisamente nel 2013, ben 7 anni fa!), la domanda che leggete sopra, mi è stata posta innumerevoli volte. E ogni volta la mia risposta era decisiva: “Studia dai libri di Roberto Giobbi!”.

E non solo perchè il corso di cartomagia moderna di Roberto è un corso **COMPLETO**, ma perché colui che lo ha scritto è un vero maestro (forse indiretto, perché non lo abbiamo accanto quando studiamo dai suoi libri, ma in un modo o nell'altro è sempre presente). Roberto è un **MAESTRO** con tutte le lettere maiuscole, non solo la M.

Il corso sotto ogni punto di vista eccelle. E' scritto in una maniera fantastica, scorrevole e piacevole da rileggere negli anni, più e più volte (e questo vale anche per i professionisti, sia chiaro). Questo perché all'interno dei cinque volumi, ad ogni lettura imparerete qualcosa di nuovo (che sia un effetto, una tecnica, una sottigliezza psicologica, una nota storica, un riferimento bibliografico o un consiglio, di cui ogni volume ne contiene a volontà, per tutti e di ogni tipo!).

Una cosa molto importante che tengo a sottolineare è che il Card College è un corso che, a parer mio (ma anche di altri miei “colleghi”) va studiato tutto insieme. E per “tutto insieme” non intendo che dovete studiarlo di fretta in una sola volta. Ciò che intendo dire è che se iniziate a studiare il primo, ritengo inutile non continuare con gli altri quattro volumi (e questo vale per ogni volume). Il Card College, infatti, è uno, non sono cinque. Mi spiego meglio: se fossero stati cinque corsi separati, Giobbi avrebbe numerato le pagine in modo diverso da quelle che sono in realtà (ogni libro successivo, infatti, segue il numero di pagina del libro precedente). Invece, sono quasi sicuro al 100% che Roberto abbia scelto proprio di sua spontanea volontà di non azzerare a 1 ogni prima pagina di ogni volume, questo perché il corso, appunto, è un corso completo (Roberto probabilmente lo ha diviso in cinque libri poiché sarebbe stato scomodissimo studiare da un libro di oltre mille pagine). Fatta chiarezza su questa cosa (che magari qualcuno che già possiede questi libri non aveva notato) passiamo al contenuto di questo articolo:

Durante la quarantena (causa Covid-19) qualcosa dovevo pur fare, quindi, ho iniziato a scrivere. Avevo notato che molti rivenditori di magia che vendevano (e vendono) i Card College, non avevano una descrizione chiara sull'oggetto da vendere (secondo me è una cosa molto importante sapere cosa si sta acquistando, soprattutto per chi si addentra nell'arte magica, che è immensa). Ecco il motivo per cui ho raccolto ogni indice di tutti e cinque i Card College, nel modo più dettagliato possibile per indirizzarvi al suo acquisto.

Oltre agli indici di ciascuno dei volumi troverete le tecniche, gli effetti e i crediti (insieme ad alcune note bibliografiche) descritti il più chiaro possibile. Ogni cosa che leggerete proviene dalle conoscenze di Roberto Giobbi. Nessuna delle cose scritte è di mia proprietà, mi sono solo occupato di raggruppare gli indici, le tecniche e gli effetti che andrete a studiare acquistando i 5 volumi.

Ringrazio Roberto Giobbi per ogni informazione contenuta nei suoi libri.

Buon viaggio all'interno dei Card College!

Potete acquistare i Card College dal vostro negozio di magia preferito oppure online, nella lingua che preferite e nel formato da voi scelto (copertina rigida o soft).

Roberto Giobbi

Card College

Corso di
Cartomagia Moderna **1**



FLORENCE ART EDIZIONI

SOMMARIO CARD COLLEGE 1

TECNICHE FONDAMENTALI :

La posizione di servizio – pg.34

La presa per i lati corti – pg.35

La posizione sollevata – pg.36

Squadrare il mazzo sulla punta delle dita – pg.37

Squadrare ruotando il mazzo – pg.38

Tagliare il mazzo – pg.38

Aprire le carte a nastro fra le mani – pg.39

Scegliere alcune carte mentre si aprono le carte a nastro fra le mani – pg.40

Rilasciare piccoli gruppi di carte da sotto al mazzo – pg.41

Servire le carte – pg.41

Il taglio con l'indice – pg.43

La separazione – pg.44

La separazione con il mignolo – pg.44

Come formare una separazione con il mignolo sotto la prima carta – pg.46

Come formare una separazione con il mignolo sotto più carte – pg.47

La separazione con il pollice – pg.48

Lo scalino – pg.49

Far scorrere le carte con la mano destra – pg.50

Stendere le carte a nastro sul tavolo – pg.51

TECNICHE CON IL MISCUGLIO NEL CAVO DELLA MANO

Il miscuglio nel cavo della mano – pg.52

Trasferimento di carte singole – pg.55

Controllo della prima e ultima carta – pg.56

Controllo della porzione superiore del mazzo (miscuglio con una carta porgente) – pg.56

Controllo della porzione inferiore – pg.59

EFFETTI CON IL MISCUGLIO NEL CAVO DELLA MANO :

Il ladro di pensieri – pg. 61 (Rivisitazione di **Giobbi** di un effetto di **Hugard** e **Braue**, da “**The Royal Road To Card Magic**”. L’effetto è basato sugli studi di **Arthur Finley**, il primo a fare esperimenti sulla compitazione).

Effetto : Lo spettatore pensa ad una carta nel mazzo. Il mazzo è poi mescolato e reso allo spettatore. Senza che nessuno abbia rivelato il nome della carta, lo spettatore compita mentalmente il nome della carta, mettendo una carta sul tavolo per ogni lettera che compone quel nome. L’ultima carta messa sul tavolo è quella scelta!

Lo spettatore taglia ai quattro assi – pg.64 (Il tema fu originariamente suggerito da **Bob Veaser**. Il primo a pubblicarlo fu **Larry Jennings**).

Effetto : Lo spettatore taglia il mazzo, che è stato precedentemente mescolato, in quattro mazzetti più o meno uguali e la prima carta di ciascun mazzetto si rivela essere un Asso! All’inizio le carte sono realmente mescolate e lo spettatore taglia il mazzo liberamente.

FALSI TAGLI

Un falso taglio ottico – pg.66

Il falso taglio con l’indice – pg.67

Un semplice falso taglio – pg.68

Un triplo falso taglio – pg.68

Il taglio con scivolata – pg.69

EFFETTI CON I FALSI TAGLI

Tripla predizione – pg.70

Effetto : Uno spettatore mescola il mazzo. Il prestigiatore mette tre carte a faccia in alto sul tavolo, affermando che si tratta di tre predizioni. Poi taglia il mazzo tre volte, tagliando alle sole tre carte che corrispondono alle predizioni sia nel valore che nel colore.

Riunione di corte – pg.71 (L’effetto è stato creato da **Nick Trost**).

Effetto : Il mazzo è mescolato da uno spettatore. L'esecutore rimuove le dodici figure e le mostra nel loro ordine casuale, dopo di che le taglia nel mazzo. Esse riappaiono magicamente sopra al mazzo a coppie fra loro corrispondenti.

CONTROLLI

Controllo con il miscuglio nel cavo della mano – pg.73

Controllo “Ops!” – pg.75

L'inserimento diagonale – pg.76

Controllo di una carta scelta a vista – pg.78

Controllo con il miscuglio nel cavo della mano dopo che una carta è stata scelta a vista – pg.81

Un controllo per due carte scelte a vista – pg.82

Controllo di più carte scelte a vista – pg.83

Il salto di una carta dal centro – pg.84

Altri controlli – pg.85

EFFETTI CON I CONTROLLI :

Il detective – pg.86

Effetto : Una carta liberamente scelta da uno spettatore è ritrovata nel mazzo grazie ad una “carta detective” che ne individua la posizione. Il fatto che la “carta detective” avrebbe potuto essere una qualunque altra carta – e dunque permetta di arrivare a quella scelta in modo del tutto casuale – rende l'effetto assolutamente inspiegabile.

La domanda è... - pg.87 (L'effetto è di **Karrell Fox**)

Effetto : Uno spettatore memorizza una carta che poi viene mescolata nel mazzo. L'esecutore posiziona le carte a forma di punto interrogativo : il punto del punto interrogativo si rivela essere la carta precedentemente scelta!

FORZATURE

La forzatura a croce – pg.88

La forzatura Balducci – pg.90

La forzatura Goldin – pg.91

La forzatura da dieci a venti – pg.93

EFFETTO CON LA FORZATURA :

La macchina della verità – pg.93

Effetto : Lo spettatore memorizza una qualunque carta del mazzo, prende altre sette carte, nominandole ad alta voce una dopo l'altra. Ma su una delle carte lo spettatore mente, nominando al suo posto la carta memorizzata. Usando lo stesso principio della macchina della verità, l'esecutore è in grado di scoprire la bugia e di nominare la carta memorizzata.

TRASFERIMENTI PER MEZZO DEL TAGLIO

Il doppio taglio – pg.95

Il triplo taglio da sopra a sotto – pg.96

Il triplo taglio da sotto a sopra – pg.97

EFFETTI CON TRASFERIMENTI PER MEZZO DEL TAGLIO

Tripla coincidenza – pg.98 (L'effetto è una creazione di **John Scarne**)

Effetto : Vengono usati due mazzi, uno a dorso rosso, l'altro a dorso blu. L'esecutore e uno spettatore mescolano ciascuno un mazzo e per tre volte si scambiano una singola carta. Quando entrambi i mazzi sono stesi a nastro appare evidente che le tre carte corrispondono – una tripla coincidenza!

Il misterioso numero sette – pg.100 (Rivisitazione e semplificazione dell'effetto **"The Seventh Son"** pubblicato in **"Expert Card Technique di Hugard e Braue"**).

Effetto : Qualcuno rimuove una carta dal mazzo senza guardarla. Tre spettatori poi nominano ciascuno un numero e, per ciascuno, il prestigiatore distribuisce quel numero di carte a faccia in basso sul tavolo. La carta presa dal primo spettatore si rivela essere un Sette. Dopo aver sottolineato le caratteristiche misteriose del numero Sette, l'esecutore gira la carta inferiore di ogni mazzetto a faccia in alto: sono gli altri tre Sette!

TECNICHE CON IL MISCUGLIO ALL'AMERICANA

Il miscuglio all'americana coperto – pg.103

Come squadrare il mazzo dopo il miscuglio – pg.105

Il miscuglio all'americana aperto – pg.106

Controllare una porzione del mazzo con il miscuglio all'americana – pg.107

Il miscuglio all' americana volante – pg.108

EFFETTI CON TECNICHE DEL MISCUGLIO ALL'AMERICANA

Localizzazione in rosso e in nero – pg.110 (Rivisitazione e semplificazione di **Giobbi** di un effetto descritto da **Persi Diaconis**, basato su un'idea di **Harry Lorayne**).

Effetto : Uno spettatore sceglie liberamente una carta da un ventaglio e la rimette nel mazzo. Lo spettatore mescola poi le carte. Nonostante ciò, il prestigiatore ritrova la carta in un attimo.

Scala reale finale – pg.112 (Nell' effetto sono presenti diverse tecniche di produzione, tra cui un'idea di **Bruce Cervon** e un artificio di **Bob Veaser e Ian Baxter**).

Effetto : I quattro Assi sono prodotti dal mazzo in modo spettacolare. L'esecutore osserva che una scala reale a poker è un punto migliore rispetto ai quattro Assi e prontamente taglia il mazzo in quattro mazzetti. La carta superiore di ogni mazzetto si rivela essere il Dieci, il Jack, la Donna e il Re di Picche che, insieme all' Asso di Picche, formano una scala reale!

LA SCIVOLATA

La scivolata – pg.117

EFFETTI CON LA SCIVOLATA :

La famiglia acrobatica – pg.119 (Rivisitazione di Giobbi sulla presentazione, dell'effetto "**Elevator cards**" di **Edward Marlo**).

Effetto : Quattro carte – il Fante, la Donna, il Re, l' Asso di Picche – sono messe faccia in basso in fila sul tavolo. Una dopo l'altra eseguono delle imprese stupefacenti di difficoltà sempre crescente, riapparendo sempre in posti insospettabili.

Il test Coué – pg.121 (Il tema è un classico della magia, inventato dallo spagnolo **Partagas**. La versione dell'effetto in questione è una variante di un effetto di **Hugard e Braue** chiamato "**Design for Laughter**").

Effetto : L'esecutore apparentemente ritrova la carta sbagliata, ma riesce a correggere il suo errore in una maniera sorprendente. Questo effetto, in cui il prestigiatore stupisce il pubblico rimediando uno sbaglio è estremamente efficace e verrà ricordato per molto tempo dagli spettatori.

LA DOPPIA PRESA

Una doppia presa – pg.123

Un doppio ribaltamento – pg.125

EFFETTI CON LA DOPPIA PRESA :

Ascensione e trasposizione – pg.126 (Questo effetto è basato su un'idea dello svizzero **Sven Maro**, alias **Fritz Moser**. E' una variante logica ed efficace di un classico).

Effetto : Due carte cambiano inspiegabilmente di posto. Per far questo, una carta viaggia apparentemente dal centro del mazzo a sopra il mazzo, poi cambia di posto con un'altra carta che lo spettatore ha tenuto con un sul tavolo per tutto il tempo.

La carta localizzatrice – pg.127 (Questo è uno degli effetti del mentalista **Theodore Annemann**).

Effetto : Uno spettatore sceglie una carta che è poi mescolata nel mazzo. L'esecutore mostra un'altra carta, che lo spettatore inserisce liberamente per metà nel mazzo, nel tentativo di localizzare la carta scelta. Sfortunatamente, i poteri magici del prestigiatore sembrano non avere successo. Ma alla fine, la carta tenuta dallo spettatore si scopre trasformata nella carta scelta!

LA CARTA CHIAVE

Posizionamento della carta chiave – pg.128

Adocchiare e posizionare una carta chiave – pg.132

Localizzazione, identificazione e controllo con una carta chiave – pg.134

Ulteriori riflessioni sulla carta chiave – pg.135

EFFETTI CON LA CARTA CHIAVE :

Una memoria fenomenale – pg.136 (Questo effetto viene mostrato a **Giobbi** da **Juan Tamariz**, che lo vide eseguire a Las Vegas da **Jimmy Grippo**. Il metodo di Grippo è una soluzione per un effetto chiamato **"Moe's Move a Card"** dell'americano **"Moe" Seidenstein**).

Effetto : L'esecutore perde una carta scelta con un miscuglio e poi stende il mazzo a nastro sul tavolo. Osserva le carte per quindici secondi e poi si volta. Lo spettatore sposta la carta scelta dalla sua posizione e la rimette in un altro posto nel mazzo. L'esecutore guarda di nuovo le carte e memorizza la posizione da cui la carta è stata rimossa. Infine indovina e ritrova la carta scelta.

Il suo numero, la sua carta – pg.138 (Questo è uno degli effetti preferiti dal famoso prestigiatore americano **Paul Rosini**).

Effetto : Il prestigiatore indovina una carta soltanto pensata da uno spettatore. Questa persona mescola il mazzo prima e dopo aver pensato la carta – e nel far questo contribuisce ad un evento apparentemente impossibile.

E' un miracolo! – pg.141 (L'effetto è una creazione del dilettante [Sam Schwartz](#)).

Effetto : Invitate qualcuno del pubblico a tagliare il mazzo in tre mazzetti più o meno uguali, a selezionare due carte, a mescolare accuratamente i mazzetti prima che le carte siano scelte e dopo. Sembra impossibile per il prestigiatore trovare le carte in queste circostanze, ma ci riesce.

IL MISCUGLIO INDIANO

Il miscuglio indiano – pg. 144

Adocchiare l'ultima carta con un miscuglio indiano – pg. 145

Posizionare una carta chiave con un miscuglio indiano – pg. 146

La forzatura con il miscuglio indiano – pg. 146

Controlli con il miscuglio indiano – pg. 148

EFFETTI CON IL MISCUGLIO INDIANO :

La carta "magus" – pg. 149

Effetto : L'esecutore mostra una carta misteriosa che ha impressi alcuni simboli antichi. E' la carta "Magus". I Geroglifici sulla carta ordinano ad uno spettatore di tagliare il mazzo in un modo particolare e, quando lo spettatore effettua il taglio finale, una carta precedentemente scelta viene ritrovata. Lentamente l'esecutore gira la carta "Magus": la sua faccia corrisponde alla carta scelta dallo spettatore!

La carta fortunata – pg. 152

Effetto : Lo spettatore ritrova una carta precedentemente scelta con l'aiuto di una carta fortunata, ma non ha idea di come. Sia la carta dello spettatore che la carta fortunata scelta successivamente sono veramente libere scelte.

FIORITURE

Girare la prima carta – pg. 154

Il taglio Charlier – pg. 156

Il taglio circolare – pg. 157

La carta boomerang – pg. 158

Un particolare miscuglio all'americana – pg. 159

Il miscuglio all'americana di Jack Merlin – pg. 159

La carta che salta fuori all'improvviso – pg. 160

La gag della carica – pg. 161

Il ventaglio a due mani – pg. 161

Un ventaglio con una sola mano – pg. 163

Il ventaglio "al contrario" con una sola mano – pg. 164

Il ribaltamento del nastro sul tavolo – pg. 165

TECNICHE CON IL CONTROLLO SOTTO AL NASTRO

Il controllo sotto al nastro – pg. 166

La forzatura sotto al nastro – pg. 169

EFFETTI CON IL CONTROLLO SOTTO AL NASTRO :

Il magico numero telefonico – pg. 171 (Il tema di questo effetto, la cui versione originale si chiamava

"A good number" è di Edward Marlo).

Effetto : Lo spettatore tocca quattro carte che vengono voltate a faccia in alto nel mazzo. L'esecutore spiega che esse rappresentano un numero telefonico magico. Quando sono mostrate le carte vicine a quelle liberamente scelte, queste si rivelano essere le quattro Donne.

Come preferite – pg. 172

Effetto : Uno spettatore mescola le carte, poi pensa liberamente a un qualsiasi valore presente nel mazzo. Supponiamo che vengono scelti i Quattro. Il prestigiatore taglia il mazzo mescolato in quattro mazzetti e mostra che le carte inferiori di ciascuno di essi sono appunto i Quattro!

ALTRE TECNICHE UTILI

La conta con il pollice – pg. 173

Conta con il mignolo – pg.176

Addizione segreta di alcune carte – pg. 179

L'addizione Braue – pg. 180

L'addizione a caduta – pg. 182

La sequenza ATFUS – pg. 184

Lo spostamento laterale singolo, doppio e multiplo – pg. 186

Separare una o più carte dal mazzo grazie alla loro curvatura – pg. 187

FORZATURE (2)

La forzatura classica – pg. 189

Il controllo psicologico sugli spettatori – pg. 192

Il “gioco anteriore” – pg. 193

Come allenare la forzatura classica – pg. 194

Rimedi – pg. 195

La forzatura allo stop – pg. 197

ALTRI EFFETTI CON LA FORZATURA :

La pulsazione rivelatrice – pg. 200

Effetto : L'esecutore indovina l'identità di una carta scelta sentendo il polso dello spettatore. Poi l'effetto è ripetuto, ma con lo spettatore che sente il polso del Prestigiatore portando quest'impresa inespugnabile ad una felice conclusione.

Ultime notizie! – pg. 201 (Il tema di base dell'effetto risale almeno agli anni '30. Nel 1937, **Theodore Annemann** cita l'uso di questo effetto da parte di **Kenneth Chamberlain**. L'effetto qui, viene aggiornato da **Giobbi** con una tecnologia più moderna).

Effetto : Lo spettatore sceglie una carta che l'esecutore non riesce ad indovinare. Dopo aver sostenuto che tutti gli eventi più importanti del giorno vengono riportati nel giornale, chiede a un secondo spettatore di scegliere una pagina di un quotidiano e su questa trova stampata una grande immagine della carta scelta.

LA FILATURA DA SOPRA

La filatura da sopra – pg. 203

Copertura della filatura da sopra – pg. 206

La filatura da sopra come rimedio per la forzatura classica – pg. 208

EFFETTI CON LA FILATURA :

Metamorfosi – pg. 208 (La procedura di questo effetto è ispirata da “**Monarch’s Quartette**” di **Larry Jennings**).

Effetto : Uno spettatore sceglie una “carta predizione” che è messa a faccia in basso sul tavolo. Dopo un errore iniziale, tre carte scelte a caso dallo spettatore corrispondono al valore della previsione. Avete in mano un bel Poker!

Il portafortuna – pg. 211

Effetto : Uno spettatore sceglie una carta e la mescola nel mazzo. Il mazzo è poi steso a nastro sul tavolo. L’esecutore mostra una moneta portafortuna che lo spettatore usa per scegliere una carta con un processo di eliminazione. Dopo una commedia umoristica, si mostra che lo spettatore ha localizzato la carta scelta con l’aiuto del portafortuna.

Roberto Giobbi

Card College

Corso di
Cartomagia Moderna **2**



FLORENCE ART EDIZIONI

SOMMARIO CARD COLLEGE 2

TECNICHE CON IL MISCUGLIO NEL CAVO DELLA MANO (2)

Come portare in cima l'ultima carta del mazzo – pg. 243

Come controllare le porzioni superiore e inferiore del mazzo – pg. 244

Il miscuglio a sottrazione – pg. 246

Miscugli che mantengono inalterato l'ordine dell'intero mazzo – pg. 249

ALTRI EFFETTI CON IL MISCUGLIO NEL CAVO DELLA MANO

Poker inconscio – pg. 252 (Questo effetto è una creazione di **J.K. Schmidt**, che si è ispirato a un principio di **Martin Gardner**).

Effetto : L'esecutore distribuisce cinque mani di poker, ovvero serve cinque carte a cinque giocatori. Mostra la carta centrale della terza mano e spiega che riuscirà a controllarla in modo tale da riportarla nella stessa posizione durante la distribuzione successiva. Dopo aver raccolto le carte e averle mescolate, riesce a fare ciò che aveva annunciato, ma non solo: la carta centrale unita alle altre carte della stessa mano forma una scala reale di picche. Una mano vincente.

Gli assi sulla manica – pg. 254 (La routine è basata sul tema classico di **Al Leech** "Two Hands :Four Aces", ma vi sono aggiunte alcune idee di **Edward Marlo**, **Earl Nelson**, **Richard Vollmer** e **Giobbi**).

Effetto : L'esecutore produce magicamente due Assi neri dal mazzo, che afferma aver tenuto invisibilmente sulla sua manica. Poi gli assi neri si trasformano visibilmente in Assi rossi. Per concludere, gli Assi neri sono fatti uscire dalla manica!

L'IMPALMAGGIO

Considerazioni teoriche – pg. 258

La presa – pg. 259

Impalmaggio della prima carta del mazzo – pg. 260

Impalmaggio multiplo da sopra – pg. 262

Come nascondere nella mano le carte impalmate – pg. 263

Come riposizionare le carte impalmate – pg. 269

EFFETTI CON L'IMPALMAGGIO

La carta in tasca – pg. 271 (L'effetto è una modifica de "Homing Card", un classico creato dagli americani Francis Carlyle e Jimmy Grippo).

Effetto : Una carta firmata da uno spettatore viaggia magicamente dal mazzo fino alla tasca dell' esecutore che era stata mostrata vuota, non una ma due volte di seguito. Alla fine, l'intero mazzo arriva in tasca con la sola eccezione di una carta, la carta scelta e firmata dallo spettatore!

Le carte viaggiatrici – pg. 275 (L'effetto è un classico della cartomagia ed era uno dei preferiti di J.N Hofzinser).

Effetto : Tre carte "viaggiano" singolarmente e invisibilmente dal mazzo fino ad un mazzetto che è rimasto per tutto il tempo sotto la mano di uno spettatore. Fra lo stupore generale, l'effetto viene immediatamente ripetuto con altre cinque carte, che arrivano sotto la mano dello spettatore.

IL SALTO

Il salto classico – pg. 278

Coperture per il salto – pg. 281

EFFETTI CON IL SALTO :

Sparizione improvvisa – pg. 284

Effetto : Lo spettatore sceglie liberamente una carta da un mazzo mescolato. Ad una vostra parola magica questa carta sparisce istantaneamente dal mazzo per riapparire poi sopra al mazzo. La procedura è estremamente pulita e l'effetto è molto forte e facile da eseguire.

La carta attraverso il fazzoletto – pg.285 (Questo è un effetto classico ideato alla fine dell'Ottocento da un prestigiatore di Chicago il cui nome però è stato dimenticato).

Effetto : Uno spettatore sceglie una carta che perde nel centro del mazzo. L'esecutore avvolge il mazzo in un fazzoletto che poi tiene per i quattro angoli riuniti. Scuote poi dolcemente il fazzoletto e la carta scelta, lentamente e visibilmente, penetra attraverso la stoffa.

FALSE CONTE

Conta Elmsley – pg. 287

Conta Jordan – pg. 291

La conta Hamman – pg. 292

La conta con la piega – pg. 294

La conta per mezzo dello spostamento laterale – pg. 295

La conta Hamman “Due per Quattro” – pg. 296

EFFETTI CON LE FALSE CONTE :

Nove carte molto speciali – pg. 297 (Questo effetto è stato creato da **John Hamman**. L’esecuzione e la presentazione in questo libro sono però di **Arturo de Ascanio**).

Effetto : L’esecutore mostra nove carte nere e una carta rossa “molto speciale”, che viene messa sul tavolo a faccia in alto. Ogni volta che mette due carte nere sulla carta rossa, anche queste diventano rosse. Alla fine, tutte le carte nere sono diventate rosse mentre la carta rossa è diventata nera!

Gli acrobati reali – pg. 301 (Nel 1960 **Dai Vernon** pubblicò un effetto che divenne presto un classico : “**Twisting the Aces**”. Questo effetto ha generato diverse variazioni. Una di queste, di

Phil Goldstein, arricchisce l’effetto di base. La versione in questo libro di **Giobbi** è strutturata con la collaborazione di **Alfonso**, un prestigiatore di Los Angeles, avvenuta al Magic Castle nel 1986, dove Giobbi si esibì).

Effetto : I quattro Re si voltano uno alla volta a faccia in basso. Poi, con un taglio, vengono persi nel centro del mazzo dove si girano nuovamente a faccia in alto e, nell’azione, catturano fra di loro una carta scelta in precedenza. Il metodo è pulito e diretto.

LA DOPPIA PRESA (2)

Un altro doppio ribaltamento – pg. 305

ALTRI EFFETTI CON LA DOPPIA PRESA :

Sparizione totale – pg. 308 (Questo effetto è costantemente presentato dal grane **Juan Tamariz** nelle sue esibizioni informali).

Effetto : Una carta indifferente si trasforma nella carta scelta da uno spettatore. L’esecutore propone di ripetere l’effetto con una qualsiasi carta nominata ma sfortunatamente lo spettatore reagisce troppo lentamente e la carta che deve essere cambiata, fra lo stupore di tutti, sparisce senza lasciare traccia.

La carta ambiziosa – pg. 310

Effetto : Uno spettatore prende liberamente una carta, l’esecutore la inserisce nel centro del mazzo, fa un gesto magico e la carta va ad occupare la posizione più importante: arriva in cima al mazzo. Lo spettatore firma poi la carta, ma questa continua a tornare sopra in condizioni sempre più impossibili.

COME PIEGARE L'ANGOLO DI UNA CARTA

La piegatura con l'indice – pg. 316

La piegatura con la base del pollice – pg.317

La piegatura con il miscuglio nel cavo della mano – pg. 317

Come tagliare ad una carta piegata – pg. 318

Applicazioni – pg. 318

UN EFFETTO CHE UTILIZZA LA PIEGATURA DELL' ANGOLO :

Una straordinaria trasposizione – pg. 319 (Questo effetto è tratto da **Expert Card Technique** di **Hugard e Braue**).

Effetto : Uno spettatore pensa ad un numero e memorizza la carta che si trova in quella posizione nel mazzo. L'esecutore estrae dal mazzo una carta indifferente, la mostra e la mette a faccia in basso sul tavolo. Le due carte cambiano magicamente di posto! Quando lo spettatore conta nel mazzo il numero di carte corrispondenti al numero che sta pensando trova la carta del prestigiatore, mentre la carta sul tavolo si trasforma nella carta memorizzata dallo spettatore.

COME ADOCCHIARE UNA CARTA

Come adocchiare la prima carta facendo scorrere il mazzo – pg. 321

Come adocchiare una carta con la doppia presa – pg. 322

Come adocchiare una carta con il miscuglio all'americana sul tavolo – pg. 323

Come adocchiare l'ultima carta squadrandolo il mazzo – pg. 323

Altri metodi per adocchiare l'ultima carta del mazzo – pg. 324

Come adocchiare una carta nel centro del mazzo – pg. 325

EFFETTI IN CUI E' NECESSARIO ADOCCHIARE UNA CARTA :

Un ritrovamento fantastico – pg. 326 (Il tema di questo effetto è stato ideato da due eminenti esponenti della cartomagia di Chicago, **Edward Marlo** e **Carmen D'Amico**).

Effetto : Una carta viene scelta e mescolata nel mazzo che viene poi diviso in due metà, una a faccia in basso, l'altra a faccia in alto. L'esecutore indovina il nome della carta scelta. Poi, con un miscuglio all'americana, inserisce parzialmente i due mazzetti l'uno nell'altro, uno ancora a faccia in basso, l'altro a faccia in alto. Quando li separa, una carta viene trovata a faccia in basso nel mazzetto a faccia in alto. E' la carta scelta.

Impossibile! – pg. 328

Effetto : Questo effetto è essenzialmente il ritrovamento di una carta scelta, ma le condizioni in cui una carta viene scelta e perduta nel mazzo sono così disarmanti che gli spettatori, esperti inclusi, possono arrivare ad un'unica conclusione: che è impossibile!

COME GIRARE SEGRETAMENTE UNA CARTA NEL MAZZO

Primo metodo (metodo Braue) – pg. 329

Secondo metodo (metodo con doppia presa) – pg. 331

Terzo metodo (metodo con il doppio ribaltamento) – pg. 332

Quarto metodo – pg. 333

Quinto metodo – pg. 334

EFFETTI IN CUI E' NECESSARIO GIRARE SEGRETAMENTE UNA CARTA NEL MAZZO :

Il fischio – pg. 335 (Il creatore di questo effetto è il grande **Theodore Annemann**).

Effetto : Due carte sono scelte , memorizzate e perse nel mazzo. Ognuna di esse si gira inspiegabilmente a faccia in alto quando l'esecutore le fa un fischio. Si tratta di una presentazione efficace, ben concepita e divertente; il metodo usato è elegante ed efficiente.

Correzione di uno sbaglio – pg. 337 (Rivisitazione di una creazione di **Frank Garcia**).

Effetto : Lo spettatore memorizza una carta che viene poi mescolata nel mazzo. Il prestigiatore trova però la carta sbagliata ma per finire, in circostanze misteriose, la trasforma nella carta scelta.

FALSI TAGLI (2)

Il vero taglio sul tavolo – pg. 339

Falso taglio sul tavolo (primo metodo) – pg. 342

Falso taglio sul tavolo (secondo metodo) – pg. 343

Un taglio multiplo vero – pg. 344

Un falso taglio multiplo – pg. 345

Il falso taglio multiplo di Dai Vernon – pg. 347

Il falso taglio Affas-gaffas – pg. 349

Falso triplo taglio del baro – pg. 350

FIORITURE

Come girare la prima carta – pg. 351

La fisarmonica – pg. 353

La cascata – pg. 354

Il taglio Lambert – pg. 355

Il taglio Flip-Flap – pg. 357

Miscuglio all'americana con una sola mano – pg. 358

TEORIA

Alcune note introduttive – pg. 360

La presentazione – pg. 361

Il ruolo della presentazione – pg. 361

Il ruolo dell'esecutore – pg. 363

Lo stile – pg. 366

Il tema – pg. 367

Il testo – pg. 368

Il pubblico – pg. 371

L'umorismo e la comicità – pg. 372

Diverse strategie di presentazione – pg. 374

La presentazione e la costruzione – pg. 376

Osservazioni conclusive – pg. 378

Lettere consigliate – pg. 379

Costruzione – pg. 381

La costruzione di un singolo gioco di prestigio – pg. 381

La costruzione di una routine – pg. 384

La costruzione di uno spettacolo – pg. 386

Osservazioni conclusive – pg.390

Lettere consigliate – pg. 390

Il controllo dell'attenzione – pg. 391

La percezione del mondo esterno – pg. 391

Il controllo fisico dell'attenzione – pg. 394

Controllo mentale dell'attenzione – pg. 396

Capire gli spettatori – pg. 401

Osservazioni conclusive – pg. 404

Lettere consigliate – pg. 404

Tecnica, maneggio e gestione – pg. 405

La tecnica – pg. 406

Il maneggio – pg. 408

La gestione – pg. 414

Osservazioni conclusive – pg. 416

Lettere consigliate – pg. 417

Il tempismo – pg. 417

Il tempismo e il momento – pg. 417

Il tempismo e la coordinazione – pg. 419

Il tempismo e la simultaneità – pg. 421

Osservazioni conclusive – pg. 421

Lecture consigliate – pg. 422

Errori e disturbatori – pg. 422

Gli errori – pg. 423

Turbative da parte del pubblico – pg. 423

Osservazioni conclusive – pg. 440

Lecture consigliate – pg. 440

Lo studio della cartomagia – pg. 441

Ricerca e archiviazione del materiale – pg. 441

Lo studio di un effetto cartomagico – pg. 442

Osservazioni generali – pg. 445

Accessori – pg. 448

Tecniche di allenamento – pg. 451

Osservazioni conclusive – pg. 452

Lecture consigliate – pg. 453

Roberto Giobbi

Card College

Corso di
Cartomagia Moderna **3**



FLORENCE ART EDIZIONI

SOMMARIO CARD COLLEGE 3

DEDICATO AGLI ENTUSIASTI

In difesa dell'introduzione – pg. 480

I contenuti del corso – pg. 480

Cosa trovate in questi libri – pg. 481

Leggere con soddisfazione – pg. 481

Principi più che tecniche – pg. 482

Lo studio – pg. 482

Fiducia – pg. 483

Intelletto, intuizione e ispirazione nell'esercizio pratico – pg. 483

La sensualità della cartomagia – pg. 484

Gestalt – pg. 485

Altro ancora – pg. 485

L'attrezzo come strumento – pg. 486

Semplicità pg. 486

Selezionare il giusto effetto magico – pg.487

L'iceberg – pg. 488

Il segreto – pg. 488

ALCUNI COMMENTI SULLA TERMINOLOGIA

Punti di riferimento assoluti e relativi – pg. 490

Riferimenti – pg. 491

TECNICHE DIVERSE E FINEZZE

La tecnica Biddle – pg. 492

Come contare le carte in un ventaglio – pg. 495

Come contare le carte mentre si aprono a nastro tra le mani – pg. 496

Posizionare più carte chiave – pg. 497

Un bel metodo per rilevare una carta – pg. 498

Sparizione di una carta – pg. 499

Il taglio bluff – pg. 500

Come trattenere una carta nell'astuccio – pg. 501

Addizione al volo – pg. 502

Il movimento K.M. – pg. 504

L'addizione Vernon – pg. 506

EFFETTI CON TECNICHE VARIE E MIGLIORAMENTI :

La carta invisibile – pg. 509 (Questa routine proviene dal repertorio professionale di **Roberto Giobbi** e si basa su un effetto di **Dick Ferguson**. La presentazione di **Giobbi** è ispirata da una routine di **George Kaplan**).

Effetto : Uno spettatore prende una carta dal mazzo, la mostra a tutti, la memorizza e poi la perde fra altre quattro carte indifferenti. L'esecutore cerca di ritrovare la carta scelta fra quelle cinque carte, la fa sparire dal mazzetto e la fa riapparire, a faccia in alto, nel centro del mazzo.

Le quattro stagioni – pg. 511 (Questo effetto è basato su un principio diabolico e semplice allo stesso tempo. L'idea è di **Lynn Searles** e originariamente veniva messa in pratica utilizzando un taglio con scivolata. Nella versione spiegata da Giobbi viene invece utilizzato un taglio bluff, più naturale e convincente).

Effetto : I quattro Assi si trovano sul tavolo. Il prestigiatore mette sul primo Asso tre carte indifferenti e poi, con un taglio, perde questo mazzetto all'interno del mazzo. Queste azioni sono ripetute con i due Assi successivi. La procedura è al di sopra di ogni sospetto e gli Assi rimangono visibili fino all'ultimo momento. Quando il prestigiatore infine mette tre carte sull'ultimo Asso, tutti e quattro gli Assi si riuniscono magicamente.

TECNICHE CHE UTILIZZANO SEPARAZIONI, SCALINI E CARTE SPORGENTI

Tecniche con la separazione – pg. 513

Come mantenere una separazione quando le carte vengono rilasciate a piccoli gruppi da sotto il mazzo

– pg. 513

La tecnica del cocodrillo – pg. 515

Come trasferire la separazione dal mignolo alla base del pollice – pg. 517

Come inserire una carta in una separazione – pg. 518

La separazione Erdnase – pg. 519

Tecniche con lo scalino – pg. 520

Come far mantenere lo scalino ad uno spettatore – 521

Lo scalino all'interno di un ventaglio – pg. 521

Tecniche con la carta sporgente – pg. 523

Il controllo automatico LePaul – pg. 523

Il controllo a caduta – pg. 525

L'inserimento diagonale e successivo ventaglio – pg. 526

Un altro metodo con la carta sporgente – pg. 526

Carta sporgente e scalino dopo il taglio – pg. 527

Riflessioni generali sulle carte sporgenti – pg. 528

EFFETTI CON SEPARAZIONI, SCALINI E CARTE SPORGENTI :

Una presa da maestro – pg. 529 (Questa versione dell' effetto è ispirata dalla lettura di un effetto del cartomago canadese **Martin A. Nash**. A differenza della versione originale, in questa viene utilizzato uno scalino angolato).

Effetto : Una carta viene scelta e poi persa nel mazzo. Il prestigiatore stende il mazzo a nastro sul tavolo e lo ribalta a faccia in alto utilizzando una bella fioritura. Mentre il nastro si ribalta, l'esecutore estrae dal suo interno una carta, la carta scelta!

Ricorda e dimentica – pg. 531 (Ad inventare questo effetto fu **J.N. Hofzinger** nel 1910. La versione qui descritta deriva da una soluzione di **Cristoph Borer**).

Effetto : Due spettatori scelgono ciascuno due carte. Ognuno dei due ricorda una carta e dimentica l'altra. Il prestigiatore ritrova ambedue le carte ricordate. Quando gli spettatori richiamano alla mente le carte dimenticate, le carte scelte che avevano ricordato si trasformano magicamente in quelle dimenticate.

CONTROLLI (2)

Il controllo convincente – pg. 535

Il salto bluff – pg. 538

Un controllo diretto con il miscuglio nel cavo della mano – pg. 543

Il controllo logico – pg. 544

Come piegare l'angolo di una carta quando si aprono le carte a nastro fra le mani – pg. 545

Il ponte – pg. 546

Perfezionamenti e osservazioni finali – pg. 548

ALTRI EFFETTI CON I CONTROLLI :

Una scommessa sicura – pg. 550 (Questo puo' essere considerato come un effetto a trabocchetto come quello di **Partagas** e di **Charlie Miller**. **Lerry Jennings** ha pubblicato un effetto che utilizza un metodo simile a quello di **Giobbi**).

Effetto : Una carta liberamente scelta da uno spettatore viene mescolata nel mazzo. L'esecutore ritrova la carta sbagliata. Quindi, in modo misterioso e divertente, la trasforma in quella giusta.

Quattro carte molto ambiziose – pg. 554 (Questo effetto è una rivisitazione di un effetto che è frutto della creatività di **Roy Walton**. Esso rappresenta una notevole sintesi di alcune idee di **Al Baker** e **Dai Vernon**).

Effetto : L'Asso, il Due, il Tre e il Quattro di Picche sono mostrati e posti sopra al mazzo. Una carta dopo l'altra dimostra la propria ambizione tornando in cima al mazzo, nonostante sia stata inserita sotto la carta successiva. Per concludere una di esse, liberamente scelta dallo spettatore, si trasforma in una carta scelta in precedenza.

LA DOPPIA PRESA (3)

Doppio ribaltamento con spostamento laterale – pg. 556

Una doppia presa dal centro – pg. 559

Doppia presa da un mazzetto – pg. 561

Il riposizionamento ottico – pg. 562

Riposizionamento nel corso di un doppio ribaltamento – pg. 563

Il riposizionamento di Dai Vernon – pg. 565

Una finezza con la doppia presa – pg. 567

ALTRI EFFETTI CON LA DOPPIA PRESA :

Le carte palindromiche – pg. 568 (Il tema fondamentale di questo effetto si ritiene essere un' invenzione di **Noel Stanton**).

Effetto : L'Asso, il Due, il Tre, il Quattro e il Cinque di Cuori sono mostrati in questo ordine ma poi, improvvisamente e senza alcuna spiegazione, appaiono essere nell'ordine inverso. Ciò si ripete altre due volte, ogni volta in condizioni più rigide e impressionanti.

La macchina del tempo – pg. 571 (L'effetto e' un eccellente creazione del cartomago di Los Angeles **Steve Freeman**).

Effetto : Si tratta del classico tema della trasposizione di due carte, con una leggera reminescenza di "carta ambiziosa", altro grande classico.

Ascensione e trasposizione 2 – pg. 573 (Questa routine è una versione di un effetto di **Bill Simon**, chiamato "Double Rise").

Effetto : Vengono mostrate due carte, quindi il mazzo viene diviso in due metà e ognuna delle carte mostrate è posta in fondo ad ogni porzione. Secondo il noto tema della carta ambiziosa ,entrambe le carte risalgono in cima ai loro rispettivi mazzetti. L'effetto è ripetuto, ma questa volta le carte non solo ritornano in cima, ma si scambiano fra loro di posto!

FALSE CONTE (2)

L' apertura Ascanio – pg. 575

Lo sventagliamento Ascanio – pg. 579

L'esposizione Ascanio – pg. 579

La sottigliezza OIram – pg. 582

La conta gemellare – pg. 583

La conta crescente – pg. 585

Conta con ribaltamento multiplo – pg. 586

La conta Flushtration – pg. 588

Come mostrare uguali tutte le carte – 589

L'apertura D'Amico – pg. 591

ALTRI EFFETTI CON LE FALSE CONTE :

Il valzer di Strasburgo – pg. 592 (Questo effetto proviene dal repertorio di **Richard Vollmer**, prestigiatore di Strasburgo).

Effetto : I quattro Assi vengono mostrati e poi girati a faccia in basso. Uno alla volta, ciascun Asso si volta a faccia in alto. Gli Assi rossi sono poi messi sul tavolo e gli Assi neri sono depositati sul mazzo. Magicamente gli Assi neri cambiano di posto con gli Assi rossi. Infine, gli Assi rossi si trasformano in Re.

Super Re-set – pg. 595 (Questo effetto, pubblicato in origine con il nome di **“Re-set”**, è stato inventato da **Paul Harris** e ha ispirato numerose variazioni. Questo maneggio è il più naturale e riunisce insieme le idee di **Bernard Bilis**, **Richard Vollmer** e **Giobbi**).

Effetto : Vengono mostrati i quattro Re e quattro Sette. I Re vengono messi da parte sul tavolo. Uno ad uno, i Setti si trasformano visibilmente nei Re. Prima che gli spettatori possano riprendersi dal loro stupore, i Re ritornano ad essere Sette, e i Re si trovano nuovamente sul tavolo.

Il ballo dei cannibali – pg. 599 (Fu **Lynn Searles**, un rivenditore di giochi di prestigio americano, ad inventare **“Le carte cannibali”**. La sua versione originale veniva eseguita solo con un mazzetto di carte truccate messo sul mercato dalla Owens Brother Magic nei primi anni 60. Il tema era così intrigante che ci misero per primi le mani sopra i puristi **Alex Elmsley**, **Roy Walton** e **Wesley James**. Questa routine si basa su un'interpretazione di **Jean-Jacques Sanvert**).

Effetto : Quattro cannibali affamati, rappresentati dai quattro Re, prima si mangiano tre missionari e poi si divorano il loro stregone. Per finire, i quattro cannibali, secondo quanto affermato da un antico proverbio, si trasformano in quattro stregoni.

TECNICHE CON IL MISCUGLIO ALL' AMERICANA – PARTE 2

La procedura Zarrow – pg. 607

Il miscuglio Zarrow – pg. 612

Il miscuglio Zarrow diretto – pg. 614

Il falso miscuglio ad estrazione – pg. 617

Il falso miscuglio ad estrazione di Vernon – pg. 621

Il miscuglio trionfo – pg. 622

Un falso miscuglio all'americana combinato – pg. 625

Controllo della porzione superiore con un miscuglio all'americana sul tavolo – pg. 626

Una combinazione di falsi miscugli e tagli – pg. 627

Il trasferimento in blocco – pg. 628

Il falso miscuglio rosso-nero – pg. 630

Un falso miscuglio all'americana volante – pg.632

ALTRI EFFETTI CON LE TECNICHE DEL MISCUGLIO ALL'AMERICANA :

Trionfo – pg. 634 (A **Dai Vernon** va il merito di aver reso il tema del **"Trionfo"** un classico della cartomagia, anche se già prima di lui alcuni mischiavano le carte faccia in basso e in alto per poi farle tornare tutte nello stesso verso. La versione qui descritta non è completamente di Vernon, ma deve molto alla sua ricerca).

Effetto : Una carta viene liberamente scelta da uno spettatore, memorizzata e poi rimessa nel mazzo. L'esecutore mescola quindi metà del mazzo a faccia in alto nell'altra metà a faccia in basso. Al suo comando, però, tutte le carte – eccetto una – si girano nello stesso verso. Quella carta singola è proprio la carta scelta dallo spettatore.

Il re dei bari – pg. 638

Effetto : L'esecutore spiega come un baro di grande fama possa individuare e controllare un Re mentre mescola il mazzo, per usare poi a suo vantaggio quella carta. L'esecutore giudica però questo metodo "troppo ovvio" e mostra come fanno i prestigiatori a fare la stessa cosa. Fra lo stupore di tutti, termina producendo i quattro Re.

IL CONTROLLO MULTIPLIO

L'inserimento delle carte – pg. 641

Controllo multiplo per mezzo di un taglio con l'indice – pg. 642

Controllo multiplo bluff – pg. 645

Controllo multiplo di Dai Vernon – pg. 646

Controllo multiplo nel cavo della mano – pg. 648

Controllo multiplo sotto al nastro – pg. 650

Controllo multiplo semplice – pg. 652

Controllo multiplo sul tavolo – pg. 654

UN EFFETTO CON IL CONTROLLO MULTIPLIO :

La sparizione del mazzo – pg. 656

Effetto : Due carte vengono scelte, memorizzate e mescolate nel mazzo. L'esecutore copre il mazzo con un fazzoletto, mette una mano sotto di esso e ne estrae la prima carta scelta. "Con la seconda è ancora più facile", afferma estraendola da sotto il fazzoletto. Ora, avendo trovato le due carte scelte, si rende conto che non ha più bisogno delle altre. Togliendo il fazzoletto dalla sua mano, mostra che il resto del mazzo è sparito.

IL MISCUGLIO FARO

Il miscuglio faro parziale – pg. 660

Il miscuglio faro parziale con scarto – pg. 664

Il miscuglio faro perfetto – pg. 665

Controllo con il miscuglio faro incompleto – pg.668

Tipologie del miscuglio faro – pg. 670

Fondamenti matematici del miscuglio faro perfetto – pg. 671

EFFETTI CON IL MISCUGLIO FARO :

Gli assi acrobatici – pg. 673 (Questa routine è basata sulle idee degli americani Paul LePaul e Nate Leipzig e dell'inglese Peter Kane. L'idea di Paul LePaul è stata descritta nel 1949 nel suo libro "The Card Magic of LePaul").

Effetto : I quattro Assi sono visibilmente prodotti dal mazzo in vari e sorprendenti modi. Questo effetto costituisce un esempio perfetto di come si possa ottenere un grande impatto sul pubblico con un minimo sforzo. Potrebbe costituire un'eccellente apertura per una routine di Assi più estesa.

I due investigatori – pg. 676 (Questo effetto è stato mostrato a **Giobbi** da **Richard Vollmer**, che ha tratto ispirazione da un effetto di **Gene Finnell** intitolato "Trapped". L'effetto qui descritto contiene alcune idee personali di Richard Vollmer).

Effetto : I due Fanti rossi si muovono nel mazzo come due investigatori, trovando inspiegabilmente una carta scelta dal pubblico e imprigionandola fra loro. L'effetto è motivato da una storia divertente che trasforma ogni fase in un evento.

Numerologia – pg. 680 (Quest'effetto è basato su un'idea di **Richard Vollmer**).

Effetto : Tre numeri, apparentemente scelti a caso da uno spettatore, portano a scoprire una carta scelta in precedenza.

TECNICHE AVANZATE DI IMPALMAGGIO

L'impalmaggio con una sola mano – pg. 683

L'impalmaggio rapido del baro – pg. 686

Strategie di gestione per l'impalmaggio rapido del baro – pg. 688

Riposizionamento delle carte sotto al mazzo – pg. 689

Trasferimento per mezzo dell' impalmaggio – pg. 689

L' impalmaggio Loewy – pg. 690

Impalmaggio dal fondo con la mano sinistra – pg. 692

Impalmaggio dal fondo con la mano destra – pg. 695

Impalmaggio multiplo dal fondo con la mano destra – pg. 699

Come estrarre le carte impalmate da una tasca – pg. 702

Produzione dalla tasca dei pantaloni (metodo di Norman Hoghton) – pg. 702

Produzione dalla tasca interna della giacca (primo metodo) – pg. 704

Produzione dalla tasca interna della giacca (secondo metodo) – pg. 706

Ricollocamento delle carte impalmate in fondo al mazzo – pg. 708

ALTRI EFFETTI CON L'IMPALMAGGIO :

La carta nel bicchiere – pg. 710 (Questa produzione assai visuale di una carta liberamente scelta è una creazione di **Vanni Bossi**).

Effetto : Uno spettatore sceglie liberamente una carta e la rimette nel mazzo, che viene poi steso a nastro sul tavolo. L'esecutore prende un bicchiere vuoto e lo muove lungo il nastro. Improvvisamente, senza alcuna spiegazione, la carta scelta appare dentro al bicchiere!

Predizione aperta – pg. 712 (Il tema di questo effetto è stato proposto per la prima volta nei primi anni 40 da **Paul Curry**. La versione che segue è una creazione di **Bernard Bilis**. Qui è descritta per la prima volta con la sua autorizzazione).

Effetto : Una predizione "aperta", costituita da un foglietto con sopra scritto il nome di una carta, viene messa sul tavolo e mostrata chiaramente a tutti i presenti. Il mazzo, mescolato in precedenza, viene dato a faccia in basso ad uno spettatore: deve mettere le carte, una alla volta, a faccia in alto sul tavolo e fermarsi quando appare la carta predetta. Gli viene anche detto che, quando vuole, può interrompere la distribuzione per depositare una carta a faccia in basso. Quando tutte le carte sono state depositate sul

tavolo, la carta predetta non è stata ancora vista e, quando viene mostrata la carta che lo spettatore ha scelto di lasciare a faccia in basso, questa risulta essere proprio la carta nominata nella predizione!

TRASFORMAZIONI

Trasformazione per mezzo dell'impalmaggio – pg. 716

Primo metodo – pg. 716

Secondo metodo – pg. 718

Terzo metodo – pg. 719

La trasformazione Houdini – pg. 720

Trasformazione flip flop – pg. 723

Trasformazione a dissolvenza – pg. 725

Osservazioni finali – pg. 726

EFFETTI CON LE TRASFORMAZIONI :

Doppio attraversamento – pg. 727

Effetto : Due carte vengono scelte e perse nel mazzo. Poi una carta indifferente viene coperta con un fazzoletto e si trasforma nella prima carta scelta. Questa quindi passa magicamente attraverso la stoffa e quando il fazzoletto viene aperto, al suo interno si scopre la seconda carta scelta.

Sotto la candela – pg. 730 (Questo effetto deriva dal maneggio e dalla presentazione di **Vanni Bossi** di un effetto chiamato **"Tosheroon"** inventato dal prestigiatore **Bob Driebeek**. La versione di Vanni è stata direttamente ispirata dal lavoro di un altro prestigiatore, **Fred Kaps**. Kaps eseguiva la trasformazione di una carta mentre sul mazzo era posata una moneta o un anello. Vanni invece la trasforma mentre sopra di esso c'è una candela accesa).

Effetto : Una carta viene scelta, memorizzata e perduta nel mazzo. L'esecutore gira poi il mazzo a faccia in alto per mostrare una carta indifferente. Una candela accesa è posta sulla faccia del mazzo e quando l'esecutore passa la sua mano sulla fiamma, la carta indifferente sotto la candela si trasforma visibilmente nella carta scelta.

L'ESTRAZIONE LATERALE E L'IMPALMAGGIO DIAGONALE

Trasferimento per mezzo dell' estrazione laterale – pg. 734

Coperture per l'estrazione laterale – pg. 737

Altri posizionamenti per mezzo dell'estrazione laterale – pg. 739

Impalmaggio per mezzo dell'estrazione laterale – pg- 740

Impalmaggio semplificato per mezzo dell'estrazione laterale – pg. 742

L'impalmaggio diagonale – pg. 743

Impalmaggio per mezzo del controllo convincente – pg. 748

EFFETTI CON L'ESTRAZIONE LATERALE :

Incontro al vertice – pg. 749 (Quella che segue è la versione di Giobbi di un effetto chiamato "Picnick's Aces" di Mack Picnick).

Effetto : I quattro Assi vengono mostrati e poi inseriti in quattro punti diversi del mazzo, lasciati però sporgenti per due o tre centimetri in modo che rimangano chiaramente visibili. Uno dopo l'altro, gli Assi vengono squadrati nel mazzo e subito si mostra che sono tornati in cima. Il quarto Asso rimane visibile fino all'ultimo momento, ma poi appare a faccia in alto in cima al mazzo!

Il ritorno del fantasma – pg. 752 (Il tema di quest'effetto, chiamato a volte "The card that wasn't there" è stato affrontato da molti autori. Questa versione è ispirata ad un effetto di Paul Harris intitolato "The Phantom").

Effetto : Il mazzo è diviso in due: le carte rosse da una parte e le nere dall'altra. Una "carta fantasma" è messa a faccia in basso fra le carte rosse. Uno spettatore sceglie una carta nera che sparisce e poi si scopre essere il "fantasma" che è stato messo fra le carte rosse fin dall'inizio.

Roberto Giobbi

Card College

Corso di
Cartomagia Moderna **4**




FLORENCE ART EDIZIONI

SOMMARIO CARD COLLEGE 4

LA FORZATURA (3)

La forzatura sotto il tavolo – pg. 725

La forzatura nel nastro – pg. 726

La forzatura col lancio – pg. 727

La forzatura a vista – pg. 729

La forzatura al taglio – pg. 729

La forzatura con la carta di credito – pg. 730

La forzatura con la conta – pg. 732

La forzatura a mazzetti – pg. 733

La forzatura sotto-sopra – pg. 734

La forzatura sotto il fazzoletto – pg. 735

La forzatura bluff dell'ultima carta – pg. 737

La forzatura a caduta – pg. 738

EFFETTI CON LA FORZATURA :

Questione di sesso – pg. 739 (Versione di **Giobbi** di un effetto di **Harry Lorayne**).

Effetto : Una signora mescola il mazzo e sceglie, senza guardarla, una carta sul cui dorso poi scrive il proprio nome. Uno spettatore perde quindi questa carta sconosciuta mescolandola fra le altre, quindi sceglie una carta dal mazzo a faccia in alto e disegna sulla sua faccia un punto interrogativo. Questa carta risulta essere proprio quella sulla quale la donna ha scritto il proprio nome. Alla fine la carta è regalata per ricordo.

La carta nel portafoglio – pg. 741 (Probabilmente è stato **Edward Marlo** il primo ad utilizzare l'attrezzo di **Seller** nell'effetto della carta nel portafoglio. La versione qui descritta è del prestigiatore di **Vanni Bossi** ed è un esempio perfetto della forzatura con la carta di credito).

Effetto : Uno spettatore memorizza una qualunque carta all'interno di un mazzo mescolato. Dopo un breve ma drammatico intermezzo, si scopre che la carta è sparita dal mazzo senza lasciare traccia. Lo spettatore apre un compartimento chiuso da una cerniera del portafoglio del prestigiatore, che è stato in piena vista sul tavolo fin dall'inizio, e da esso estrae la carta scelta.

LO SCAMBIO DI UNA CARTA

Lo scambio Curry – pg. 744

Lo scambio semplice di Vernon – pg. 746

Lo scambio nel nastro – pg. 747

Lo scambio Allerton – pg. 749

Lo scambio Kaps – pg. 750

La filatura “Hofzinser” – pg. 751

Lo scambio per inserimento – pg. 754

Lo scambio con scivolata – pg. 756

Il ribaltamento messicano – pg. 758

EFFETTI CON LO SCAMBIO DI UNA CARTA :

Dovunque e in nessun luogo – pg. 761 (Questo è un effetto di Hofzinser. Nel suo metodo utilizzava carte duplicate. La sola versione che Giobbi ritiene brillante è quella di Juan Tamariz. La routine che segue impiega l'utilizzo di carte duplicate, ma verranno rimosse in modo naturale a fine effetto).

Effetto : Uno spettatore sceglie una carta, la mostra a tutti e la rimette nel mazzo. Per tre volte il prestigiatore cerca di trovare la carta scelta e per tre volte sbaglia, trovando al suo posto tre carte indifferenti che mette da parte, a faccia in basso sul tavolo. Allo spettatore viene data una piccola saliera e gli viene chiesto di cospargere di sale una delle tre carte indifferenti. Questa si trasforma subito nella carta scelta. La cosa poi è ripetuta con le altre due carte. L'esecutore mostra allora che tutto il mazzo è costituito da duplicati della carta scelta! Alla fine però tutte le carte riacquistano la loro precedente identità e la carta scelta è completamente sparita. L'esecutore estrae lentamente una carta dalla sua tasca: come è ovvio, è la carta scelta.

I due gemelli – pg. 767

Effetto : L'esecutore rimuove una carta da un mazzo mescolato e la mette a faccia in alto sul tavolo. Uno spettatore la prende e la inserisce a faccia in alto da qualche parte all'interno del mazzo a faccia in basso. La carta immediatamente sopra a quella che ha inserito risulta essere la sua “gemella”, vale a dire l'unica carta dello stesso valore e dello stesso colore presente nel mazzo!

La carta catturata nel futuro – pg. 770 (L'effetto qui descritto è una creazione dello scozzese Peter Duffie , che fonda le sue radici in “Between Your Palms”, di Ales Elmsley, un effetto che ha ispirato numerose variazioni. Deve inoltre a qualcosa a “The Signed Card” di John Hamman).

Effetto : Una carta sconosciuta è messa da una parte sul tavolo. Due spettatori scelgono ciascuno una carta. Entrambe vengono memorizzate e poi perse nel mazzo. I Due rossi vengono utilizzati per catturare in modo stupefacente la prima carta scelta. Il prestigiatore sbaglia poi nel trovare la seconda carta scelta e allora la carta che era stata messa da parte all'inizio si rivela essere l'altra carta scelta!

LO SCAMBIO DI MAZZETTI

Lo scambio Veerer – pg. 773

Lo scambio al volo – pg. 774

Lo scambio Talazac – pg. 776

Lo scambio di mazzetti del baro – pg. 778

Lo scambio Jinx – pg. 780

Lo scambio a pendolo pg. 781

Lo scambio Jinx-Olram – pg. 782

Lo scambio con l'impalmaggio – pg. 784

Lo scambio Steamboat – pg. 786

Lo scambio con la conta – pg. 788

EFFETTI CON LO SCAMBIO DI MAZZETTI :

Trasposizione lampo – pg. 790 (Questo effetto è stato eseguito con una bellissima versione al FISM da José Carroll con cui ha vinto il primo premio in Olanda nel 1998. Si tratta di una variazione di un gioco di Edward Marlo al quale Giobbi ha applicato lo scambio con la conta di **Vernon**.)

Effetto : I quattro Assi vengono mostrati e poi depositati a faccia in basso sul tavolo. Tre carte indifferenti sono quindi depositate sull'Asso di Picche. Sebbene le tre carte indifferenti sono lasciate in vista fino all'ultimo momento, esse istantaneamente e visibilmente si trasformano negli altri tre Assi, lasciando sul tavolo, al loro posto, tre carte indifferenti.

I viaggiatori – pg. 793 (Si tratta di una versione ridotta del classico effetto noto con il nome di **"Segui il capo"**, ideato in Germania agli inizi del XX secolo dal dottor **Reinhard Rohnstein** e successivamente popolarizzato negli Stati Uniti da **Dai Vernon**. La situazione di partenza è esattamente quella descritta nell'ambito dello scambio Veerer).

Effetto : Quattro Donne e quattro Assi sono disposti sul tavolo in due mazzetti separati. Indipendentemente da quante carte vengono scambiate all'interno dei due mazzetti, le carte che restano seguono sempre il loro leader. In pratica le carte dello stesso valore rimangono sempre insieme.

Tripla escursione – pg. 795 (Questa routine, con una variazione di **Giobbi** di una creazione di **Irv Weiner**, contiene talmente tanti effetti che può essere presentata da sola, o come finale per una sequenza con i quattro assi).

Effetto : I quattro Assi e i quattro Re cambiano fra loro di posto senza alcuna spiegazione logica apparente. L'effetto viene quindi ripetuto con una carta scelta e tre altre carte indifferenti. Queste si scambiano di posto con i Re. Alla fine, le carte indifferenti si trasformano negli altri tre Quattro.

LO SCAMBIO DEL MAZZO

Lo scambio diretto – pg. 799

Lo scambio del baro – pg. 800

Lo scambio con i Jolly – pg. 802

SCAMBI DEL MAZZO NEL CONTESTO DI UN EFFETTO MAGICO :

Il mazzo troiano – pg. 803 (Fu **Carlhorst Meier** di Norimberga, nel 1970, a mostrare il principio di questo scambio a **Giobbi**).

Effetto : Uno spettatore sceglie una carta da un mazzo a dorso rosso e la reinsertisce, senza conoscerne l'identità, a faccia in basso nel mazzo a faccia in alto, che viene poi immediatamente steso a nastro sul tavolo. L'esecutore prende quindi un mazzo a dorso blu e mostra di aver in precedenza girato una carta al suo interno. Questa risulta essere uguale alla carta scelta dallo spettatore.

Attraverso il tavolo – pg. 805

Effetto : Uno spettatore sceglie e memorizza una carta, che viene poi mescolata nuovamente fra le altre. L'esecutore porta il mazzo sotto il tavolo e lo batte contro il piano del tavolo: sopra di esso, sotto l'altra mano dell'esecutore, appare una carta. Questa, naturalmente, è proprio la carta scelta che sembra esser passata attraverso il tavolo.

Più veloce della luce – pg. 807

Effetto : Uno spettatore sceglie una carta e la perde poi nel mazzo, mescolandolo. Chiude poi il mazzo nell'astuccio e lo sigilla con un' etichetta diversa. L'esecutore si mette il mazzo in tasca, quindi inserisce la mano in tasca e istantaneamente estrae una carta... la carta scelta! Il mazzo è ancora sigillato nel suo astuccio e gli spettatori possono controllare che, ovviamente, la carta scelta non si trova più nel mazzo.

Destrezza del baro – pg. 811 (**Joaquin Partagas**, creativo prestigiatore spagnolo, nel suo libro **El prestidigitador optimus** pubblicato nel 1900, ha descritto un effetto che si sposa perfettamente con il principio sopra illustrato. Un altro prestigiatore intelligente, il canadese **Martin A. Nash** utilizza l'effetto di Partagas per eseguire uno scambio del mazzo in uno dei suoi spettacoli di cartomagia).

La sparizione del mazzo riconsiderata – pg. 812 (Si tratta di un eccellente effetto che permette uno scambio del mazzo molto diretto. Per semplificare il concetto è meglio concentrarsi sul solo gioco di **Al Baker**).

LA STIMA

La stima visuale – pg. 814

Un' applicazione – pg. 815

Localizzazione per mezzo di soluzioni improvvisate pg. 815

La stima con l'unghia pg. 819

EFFETTI CON LA STIMA :

Assi miracolosi – pg. 821 (Questa è la versione di un gioco di **Edward Marlo**).

Effetto : I quattro Assi vengono inseriti in quattro differenti punti del mazzo, che poi è ben mescolato. L' esecutore prende una carta qualunque e la lancia nel mazzo, proprio vicino ad un Asso. La procedura è quindi ripetuta per trovare i due Assi successivi. Infine, nel corso di una divertente presentazione, una carta indifferente è trasformata nell'ultimo Asso.

Impossibile – pg. 826 (Il metodo su cui si basa questo effetto è di un autore sconosciuto ed è la combinazione tra la stima visiva e una sottigliezza matematica. Fu pubblicato per la prima volta nel 1946 e quello che segue è un adattamento di **Giobbi**).

Effetto : Uno spettatore guarda liberamente una carta presa da un mazzo mescolato, la memorizza e poi la perde nel centro. Dopo di che mescola ancora le carte. Prende quindi dal mazzo cinque carte ed elimina quattro di esse . La carta che rimane è la carta scelta!

Coincidenza miracolosa – pg. 829 (Questo effetto è stato ispirato da un fantastico, anche se sfortunatamente poco presentato, effetto di **R.W. Hull**).

Effetto : Il prestigiatore indovina per due volte consecutive l'esatto numero di carte che uno spettatore ha preso dal mazzo che in precedenza è stato mescolato. Si tratta fondamentalmente di un gioco matematico, ma la sua soluzione risulta impenetrabile anche per quegli spettatori portati per la matematica, dato che il principio matematico è astutamente camuffato grazie alla misdirection psicologica e all'uso della stima.

RAGGRUPPAMENTI

Il raggruppamento Grismer – pg. 832

Il raggruppamento senza carte sporgenti – pg. 834

Il raggruppamento telescopico – pg. 835

Il controllo sopra al nastro – pg. 837

La separazione angolata – pg. 840

EFFETTI CON I RAGGRUPPAMENTI :

Trimentale – pg. 843 (Questo è il diabolico maneggio di **Juan Tamariz** di un effetto creato da **Luis Zingone**).

Effetto : Tre spettatori memorizzano ciascuno una carta estraendola per metà della sua lunghezza da un mazzo steso a nastro sul tavolo e guardandola dopo averne sollevato l'estremità. Le tre carte poi sono immediatamente reinserte nel nastro. Il mazzo viene quindi tagliato alcune volte dagli spettatori e poi è ben mescolato dal prestigiatore. Ciascuno dei tre spettatori mette un oggetto personale in una differente tasca della giacca dell'esecutore, il quale indovina l'identità delle carte scelte. Quindi le produce – mostrando le mani vuote – dalle sue tasche: ogni carta proviene dalla stessa tasca che conteneva l'oggetto prestato dallo spettatore che l'ha scelta!

Dimmi stop – pg. 848 (Il metodo dell'effetto qui descritto è una variazione di una versione molto astuta del prestigiatore e matematico **Martin Gardner**).

Effetto : Classico gioco in cui l'esecutore distribuisce carte fino a che qualcuno non dice "stop". La carta che si trova nel punto in cui ci si è fermati è quella scelta in precedenza.

TECNICHE DI POSIZIONAMENTO

Il posizionamento Erdnase – pg. 851

Il posizionamento dal fondo – pg. 854

Il posizionamento Lana – pg. 855

Posizionare carte con il miscuglio all'americana – pg. 856

Osservazioni finali – pg. 858

EFFETTI CON LE TECNICHE DI POSIZIONAMENTO :

Predizione con sorpresa – pg. 859 (Si tratta di una creazione degli americani **Lin Searles** e **Karl Fulves** con alcune aggiunte di **Giobbi**).

Effetto : L'esecutore fa una predizione e la mette da parte. Fa quindi scegliere a qualcuno altre carte. Questi poi le elimina tutte tranne una, che corrisponde alla predizione fatta all'inizio. Per concludere i quattro Assi vengono prodotti in modo sorprendente.

Lo pseudo-posizionamento – pg. 861

Effetto : Si tratta di una dimostrazione di Poker. Uno spettatore specifica quanti giocatori partecipano alla partita e a quale giocatore deve essere distribuita la mano vincente. Un secondo spettatore stabilisce un particolare ordine degli Assi. L'esecutore inserisce gli Assi in punti diversi del mazzo, poi mescola e taglia le carte, dopodichè serve il numero di mani richiesto. Quando viene girata a faccia in alto la mano che si era stabilito essere la mano vincente, i quattro Assi sono lì, nell'ordine scelto dallo spettatore!

Il baro in persona – pg. 863 (Il maneggio in questo effetto è di **Theodore Annemann**).

Effetto : Uno spettatore mescola il mazzo e poi distribuisce cinque mani di cinque carte ciascuna simulando una partita di poker. L'esecutore mostra come nessun giocatore abbia un buon punteggio. Il mazzo è

mescolato ancora, ma stavolta il prestigiatore serve la mano vincente a un giocatore indicato dallo spettatore.

FALSE DISTRIBUZIONI

Le carte – pg. 868

La presa base e il servizio vero – pg. 868

La doppia distribuzione – pg. 871

Il servizio di seconda – pg. 874

Primo metodo (con spostamento laterale) – pg. 874

Secondo metodo (con scivolata) – pg. 876

Il servizio dal fondo – pg. 878

Il servizio al volo – pg. 881

UN EFFETTO CON LE FALSE DISTRIBUZIONI:

Scegli la tua mano – pg. 882 (A **Michael Zens** va ascritta l'idea di utilizzare una preordinazione di dieci carte che permette di distribuire un qualunque punteggio di poker. Il sistema di Zens è stato pubblicato per la prima volta nella versione originale di questo effetto da **Theodore Annemann**. Tuttavia il maneggio in questa versione è quello del professionista **Eddie Fields**).

Effetto : L'esecutore propone una dimostrazione di poker. Gli spettatori possono decidere liberamente quanti giocatori partecipano alla partita, da due a nove. Determinano anche quale tipo di punteggio avrà la mano vincente e quale giocatore la riceverà. L'esecutore mescola il mazzo, che poi viene tagliato. Nonostante ciò, il giocatore scelto riceve la mano richiesta.

IL SANDWICH

Il caricamento mediante falsa conta – pg. 885

Il caricamento diretto – pg. 886

Lo scambio Kosky - Pg. 887

Il caricamento semplice pg. 889

EFFETTI CON LE TECNICHE DEL SANDWICH :

Il sandwich a sorpresa di Cheops – pg. 889 (Questo effetto è un' invenzione del messicano **Fernando Cheops**. E' un considerevole miglioramento di un gioco creato dallo sforzo congiunto di **Robert Walker** e **David Solomon**).

Caccia agli Assi – pg. 891 (Quest'effetto è un eccellente invenzione del brillante e poco noto cartomago americano **Bill Goodwin**).

SERVIRSI DELLE GAMBE

Osservazioni generali – pg. 895

Come scaricare carte da sotto al mazzo – pg. 896

Primo metodo – pg. 896

Secondo metodo – pg. 897

Il metodo Pages – pg. 898

Come controllare una carta scaricando in grembo – pg. 899

Serventi improvvisate – pg. 900

Nella piega dei pantaloni – pg. 900

Sotto il ginocchio – pg. 901

IL SALTO : TECNICHE AVANZATE

La tecnica base – pg. 903

Il salto invisibile – pg. 905

Alcuni suggerimenti per coprire il salto invisibile – pg. 907

Il salto Hermann – pg. 909

Il salto LePaul – pg. 911

Il salto a caduta – pg. 915

Il salto coperto – pg. 917

Il salto display – pg. 919

Il mezzo salto coperto – pg. 920

Il mezzo salto Christ – pg. 922

ALTRI EFFETTI CON IL SALTO :

Cattura istantanea – pg. 923 (L'effetto conosciuto come i "Collezionisti" il cui tema è stato ideato da Roy Walton, è uno dei moderni classici della cartomagia. Ne esistono innumerevoli versioni. Quella descritta da Jobbi è spartana nel maneggio e diretta nell'effetto. Viene utilizzato il mezzo salto di Ken Krenzel, conosciuto col nome di " rovesciamento meccanico ".

Effetto : I quattro Assi sono messi sul tavolo e dal resto del mazzo vengono fatte scegliere tre carte. Gli Assi catturano magicamente tre carte a faccia in basso, ciascuna imprigionata fra due Assi a faccia in alto. Si tratta proprio delle tre carte scelte.

Dita supersensibili – pg. 927

Effetto : Uno spettatore mescola il mazzo e, quando soddisfatto, lo consegna all'esecutore che inizia a indovinare l'identità delle carte con il solo tatto. Dopo aver identificato alcune carte con i suoi polpastrelli, fa mescolare nuovamente il mazzo e lo porta dietro la schiena così da escludere la possibilità dell'uso di carte segnate. Carezza la carta superiore e ancora una volta ne indovina l'identità. Ciò viene ripetuto con altre due carte. Per rendere l'esperimento più interessante, l'esecutore riporta in vista il mazzo e mostra una carta. Chiede quindi ad uno spettatore di tagliare una porzione del mazzo e deposita qui questa carta nell'apertura appena formata così da marcare il punto del taglio. Nonostante si trovino al centro del mazzo, l'esecutore riesce a indovinare l'identità delle carte che casualmente si trovano sopra e sotto la carta mostrata precedentemente.

L' ILLUSIONE DI PROFONDITA'

Come creare l'illusione di profondità – pg. 930

Metodo con una sola mano pg. 932

Finezza n. 1 – pg. 933

Finezza n. 2- pg. 934

Un' ultima osservazione – pg. 935

EFFETTI CON L'ILLUSIONE DI PROFONDITA' :

Collezionisti di carte – pg. 935 (Seconda versione del famoso effetto "The collectors" di Roy Walton. L'effetto qui descritto si basa su un gioco di Jim Surprise).

Effetto : Tre spettatori scelgono ciascuno una carta. Le tre carte sono poi perse nel centro del mazzo. Sorprendentemente esse appaiono a faccia in basso inframmezzate ai quattro Assi a faccia in alto che l'esecutore ha in mano, e questo anche se gli Assi sono stati fino a quel momento sul tavolo, lontani dal mazzo!

Ultra-ambiziosa – pg. 939

Effetto : In conformità con il tema classico della carta ambiziosa, una carta liberamente scelta e firmata da uno spettatore misteriosamente e ripetutamente torna in cima al mazzo. Le singole fasi che costituiscono questa routine sono così convincenti che inganneranno anche gli esperti.

FIORITURE (3)

Il miscuglio laterale – pg. 946

Il taglio a onda – pg. 947

Il taglio a caduta – pg. 948

Il miscuglio a doppia cascata – pg. 949

L'esposizione Liebenow – pg. 951

L'esposizione a stella – pg. 951

L'esposizione Shields – pg. 952

La piroetta – pg. 953

Il mulinello – pg. 954

La produzione Ravelli – pg. 955

COME GIRARE SEGRETAMENTE UNA CARTA NEL MAZZO (2)

Il rovesciamento mediante taglio con l'indice – pg. 957

Il rovesciamento futuro – pg. 958

Il rovesciamento per mezzo dell'impalmaggio – pg. 960

Il rovesciamento Jennings – pg. 962

Come rovesciare più carte (primo metodo) – pg. 963

Come rovesciare più carte (secondo metodo) – pg. 963

Come rovesciare carte in punti diversi del mazzo (primo metodo) – pg. 964

Come rovesciare carte in punti diversi del mazzo (secondo metodo) – pg. 964

Firp – pg. 965

Il rovesciamento per mezzo del miscuglio all' americana -pg. 966

ALTRI EFFETTI CHE UTILIZZANO IL ROVESCIMENTO :

Interludio – pg. 967 (Questo effetto è una rivisitazione di una creazione di **Charles Earle Miller**).

Effetto : Mentre il prestigiatore mescola il mazzo, uno spettatore nomina un numero. Il mazzo viene quindi steso a nastro a faccia in basso sul tavolo: al suo interno, mescolate fra le altre, si trovano esattamente tot carte a faccia in alto (tot = numero scelto dallo spettatore).

Compitazione a sorpresa – pg. 969 (Questo effetto proviene dal repertorio di **Ben Allerton**).

Effetto : Una carta viene scelta e poi persa nel mazzo. Sicuro di sé, il prestigiatore compita il nome di una carta, girando una carta per ciascuna lettera nominata. Ed è proprio la carta compitata ad essere girata sull'ultima lettera. Sfortunatamente però essa non è la carta scelta. Il mazzo viene allora dato alla spettatrice affinché compiti il nome della carta scelta, che appare al termine della compitazione ed è addirittura a faccia in alto!

COME RIBALTARE SEGRETAMENTE IL MAZZO O UN MAZZETTO

Il ribaltamento con rotazione – pg. 971

Il ribaltamento attraverso il pugno – pg. 972

Il ribaltamento del baro – pg. 974

Il ribaltamento dell' orologio – pg. 975

Il ribaltamento con lo spettatore – pg. 977

Il ribaltamento Okito – pg. 977

Il ribaltamento in transito – pg. 978

EFFETTI CON IL RIBALTAMENTO :

Una facile dimostrazione di poker – pg. 979

Effetto : Uno spettatore determina quanti giocatori prendono parte a una partita di Poker. L'esecutore distribuisce cinque carte per ogni giocatore. A ciascuno di essi viene dato la possibilità di cambiare fino a quattro delle loro cinque carte. Sebbene all'esecutore sia permesso di scambiare le carte solo una alla volta, alla fine egli ha in mano i quattro Assi o una qualche altra combinazione vincente.

Assi volanti – pg. 981 (In uno dei suoi libri il prestigiatore **Frank Garcia** ha descritto un' estensione di una routine di **Al Leech** in cui un facile metodo per ribaltare segretamente il mazzo è introdotto al momento giusto. L'effetto qui presente è una variazione di **Giobbi**).

Effetti : I quattro Assi sono mescolati nel mazzo. L'esecutore ne fa riapparire tre in modo sorprendente, ma invece del quarto trova un Sette. L'esecutore conta allora sette carte e trova l'ultimo Asso. Improvvisamente gli Assi si trasformano in Re, il Sette sparisce per riapparire a faccia in alto nel mazzo, dove si scoprono essere i quattro Assi. Quindi il Sette sparisce di nuovo, questa volta per sempre.

LA STRUTTURA DELLA MAGIA

La piramide magica – pg. 984

Il sistema – pg. 986

L'effetto intellettuale – pg. 992

L'iceberg magico – pg. 994

Riflessioni finali – pg. 995

Roberto Giobbi

Card College

Corso di **5**
Cartomagia Moderna

Il "libro dei giochi"
ben OTTO CAPITOLI dedicati a
bellissimi effetti magici !!!

FLORENCE ART EDIZIONI

SOMMARIO CARD COLLEGE 5

VARI STRATAGEMMI

Jolly versatili – pg. 1029

Come sottrarre carte speciali dal mazzo – pg. 1029

Come aggiungere al mazzo carte speciali – pg. 1031

Jolly truccati – pg. 1032

Jolly e semplici preordinazioni – pg. 1033

EFFETTI CON I JOLLY :

Il gioco delle tre carte – pg. 1033 (Un' esatta descrizione di questo imbroglio da strada ci è stata data da **Robert-Houdin** nel 1861).

Jolly gemelli – pg. 1034 (La prima volta che **Giobbi** ha sentito parlare di questo tipo di effetto è stato nel corso di una conversazione tenuta con **Carlhorst Meier**, prestigiatore di Norimberga, il quale disse a Giobbi di averlo visto eseguire molte volte da **Fred Kaps**).

Effetto : Il prestigiatore mette da parte i due Jolly del mazzo, perché, spiega, non ne ha bisogno. Una carta viene scelta, ma l'artista non riesce a ritrovarla. Tuttavia, controllando i Jolly, si scopre che essi hanno catturato fra di loro una carta...la carta scelta! Tutto questo viene eseguito una seconda volta, senza che l'esecutore si avvicini mai ai Jolly.

Il miscuglio Charlier – pg. 1041

Posizionamento per mezzo del miscuglio a sottrazione – pg. 1044

Alcune riflessioni sul miscuglio rosso-nero – pg. 1051

Altri adocchiamenti utili – pg. 1054

Come adocchiare una carta nel corso di un miscuglio nel cavo della mano – pg. 1055

L'adocchiamento del baro – pg. 1055

Preordinamento segreto – pg. 1057

Rivelazione passo-passo – pg. 1057

Presentare effetti usando parte del mazzo – pg. 1060

Doppio ribaltamento da un mazzo aperto a nastro fra le mani – pg. 1063

Trasformazione con lo schiocco – pg. 1067

Come ottenere un duplicato della firma di uno spettatore – pg. 1068

EFFETTI FACILI PER INIZIARE :

Test psicologico – pg. 1072 (Si tratta di una bellissima interpretazione dell'effetto classico chiamato "Lo spettatore taglia agli Assi", in cui uno spettatore fa esattamente quanto dice il titolo. L'idea di presentazione qui impiegata è di Herb Zarrow. Johnny Thompson amava l'idea e ha sviluppato una propria versione).

Effetto : Nel corso di un test sulla personalità uno spettatore taglia a quattro carte che corrispondono allo "psicogramma" che l'esecutore ha precedentemente delineato per l'individuo che gli è di fronte.

Strana armonia – pg. 1079 (Alla fine del libro **Kartenkunste**, che parla della cartomagia di **Johann Nepomuk Hofzinsler**, il suo autore - **Ottokar Fischer** – elenca diciotto effetti senza spiegarne i metodi. Questi sono i famosi "problemi di Hofzinsler", problemi che hanno affascinato i cartomaghi di tutti i continenti fin dalla loro pubblicazione avvenuta nel 1910. In questo effetto troveremo la soluzione di **Giobbi** al problema n. 8).

Epilogo e prologo – pg. 1082

Variazione con destrezza di mano – pg. 1083

Effetto : Da un mazzo qualcuno taglia un certo numero di carte. Dalla rimanente porzione di mazzo, vengono prese due carte. La somma dei valori di queste carte è uguale al numero di carte che sono state inizialmente tagliate.

Affinità numerica – pg. 1086 (L'effetto qui descritto si basa un'idea descritta nel libro di **John Scarne** intitolato **Scarne On Card Tricks**).

Effetto : L'esecutore e una spettatrice mettono ciascuno una carta a faccia in basso sul tavolo, formando così una predizione collettiva. Alla spettatrice viene poi chiesto di pensare a una carta e di fare alcuni calcoli mentali, il risultato dei quali è confermato dalle due carte predizione, che alla fine provano che il mago sapeva già a quale carta la donna avrebbe pensato.

Buon compleanno! – pg. 1090

Effetto : Una carta viene liberamente scelta dallo spettatore che sta festeggiando il suo compleanno. Tutti cantano "Tanti auguri" mentre le carte del mazzo vengono distribuite al ritmo della canzone... e la carta scelta dallo spettatore appare sull'ultima nota.

EFFETTI RAPIDI :

I trasformisti – pg. 1093 (Giobbi ha pensato questo effetto come prologo per un grande classico della cartomagia, "Travelers" di **Dai Vernon**, che assieme ad alcuni altri effetti formava il numero premiato al congresso mondiale FISM nel 1988).

Effetto : Quattro trasformisti, rappresentati dalle quattro Donne, lentamente e visibilmente cambiano in ciò che esse in realtà sono, cioè i quattro Assi!

Stop con conta alla rovescia – pg. 1098 (Questo è uno di quei meravigliosi effetti sepolti negli incredibili e affascinanti appunti del **Dr. Jacob Daley**. E' attribuito al maestro **Dai Vernon**).

Effetto : Uno spettatore sceglie liberamente una carta e la memorizza, poi la perde nel mazzo che viene mescolato. Egli prende quindi il mazzo e comincia a distribuire le carte, fermandosi dove desidera. La carta su cui, per pura coincidenza, si è fermato, lo conduce direttamente alla carta scelta!

Blendo cartomagico – pg. 1103 (Il classico effetto denominato **"Blendo"** consiste nella fusione magica di alcuni fazzoletti di seta di diverso colore in un grande foulard variopinto. La prima volta che **Giobbi** ha incontrato questa idea applicata alle carte da gioco è stato in un effetto di **Paul Harris**. Questa è proprio una versione rivisitata di Giobbi).

Effetto : Due carte indifferenti aiutano a determinare, per mezzo di un procedimento "matematico", il valore e il seme di una carta scelta. Queste due carte poi si fondono l'una nell'altra per formare la carta scelta dallo spettatore!

Fusione d'Assi – pg. 1107 (Quella qui presente è una soluzione di **Giobbi** a uno dei problemi di **Hofzinsler**. Giobbi per questa versione è stato ispirato da un effetto di **Padre Cyprian**, pubblicato nel 1983).

Effetto : I Quattro Assi si trasformano istantaneamente e visibilmente in una carta singola... che era stata in precedenza scelta da una spettatrice!

PRELUDIO D'ASSI :

Gli Assi di Thompson – pg. 1111 (Questo piccolo gioiello è nascosto fra le pagine di un libretto quasi sconosciuto, scritto da qualcuno che è ancor meno conosciuto all'odierna generazione di cartomaghi. Pubblicato in origine con il titolo di **"Flash Opener"**, **Giobbi** ha rinominato l'effetto in onore del suo ideatore, **Frank Thompson**).

Effetto : L'esecutore mescola e poi taglia il mazzo producendo senza sforzo i quattro Assi in modo elegante e magico.

Sei fortunato? – pg. 1116 (Questo effetto inedito si basa su una semplice ma efficace idea di **Richard Vollmer**).

Effetto : Una carta è liberamente scelta e poi persa nel mazzo. L'esecutore dimostra vari metodi con cui essa può essere ritrovata. Ma usando la fortuna, la matematica e l'aiuto dello spettatore, sbaglia sempre. Infine, basandosi sul concetto di "eliminazione psico-intuitiva" da lui appena inventato, riesce a rivelare la carta scelta in precedenza. In aggiunta, fa apparire i quattro Assi.

Le carte del destino – pg. 1120 (Questa stupefacente illusione cartomagica nasce ancora una volta dalla fertile mente di **Richard Vollmer**. La sua ispirazione, a suo dire viene da un effetto simile di **Simon Aronson** e **Allan Ackerman**. Questa qui presente è una rivisitazione di **Giobbi**).

Effetto : Cercando di determinare le loro carte fortunate, due spettatori e l'esecutore trovano tre carte dello stesso valore. Come sorpresa aggiuntiva, essi localizzano le loro carte del destino, i quattro Assi.

Il segno dei quattro – pg. 1127 (Secondo **Giobbi** questo effetto non è mai stato pubblicato).

Il segno dei quattro come finale di un' esibizione – pg. 1130

Effetto : L'esecutore taglia il mazzo diverse volte sul tavolo e produce un Asso. Ciò è ripetuto altre tre volte e ogni volta un altro Asso fa la sua inesplicabile apparizione fra le dita del prestigiatore.

QUATTRO PER GLI ASSI :

Studio per quattro Assi – pg. 1132 (La routine dei quattro Assi di **Henry Christ** è uno degli effetti cartomagici più belli che si possano immaginare. E' apparsa per la prima volta in **Professional Card Magic** di **Cliff Green** ed è chiaramente ispirata ad un altro grande classico, **"Cutting the Aces"** di **Dai Vernon**).

Effetto : Mentre si spiega come un prestigiatore studia i suoi effetti, i quattro Assi vengono persi nel mazzo e poi localizzati in quattro modi differenti, assolutamente magici.

Spiritello molesto – pg. 1144 (La routine qui descritta è l'interpretazione di **Giobbi** di uno degli effetti meno conosciuti di **Charlie Miller**. La versione originale è pubblicata in un troppo scarno librettino che documenta solo alcuni capolavori della sua meravigliosa opera. A.J Davis è stato il primo a definire uno spirito molesto o malvagio che si diverte ad ingannare coloro che prendono parte alla sua seduta spiritica, medium compreso, con il termine "diakka").

Effetto : Dato che il Jolly causa sempre dei problemi, viene messo da parte. Quindi i quattro Assi sono distribuiti a faccia in basso sul tavolo e tre carte indifferenti sono messe sopra a ciascuno di essi. Tre Assi svaniscono e il mazzo viene steso a faccia in alto per mostrare che non si trovano più nemmeno al suo interno. Quando poi viene mostrato l'ultimo mazzetto di quattro carte, dove tutti si aspettano che gli Assi si siano riuniti, si scopre che esso è costituito da quattro Jolly, mentre il Jolly che all'inizio era stato lasciato da parte si è trasformato in un Asso. Per concludere, i quattro Jolly si trasformano nei quattro Assi e l'Asso, che era un Jolly, è nuovamente un Jolly.

Le carte sapienti – pg. 1157 (Questo effetto proviene dalla fertile mente di **Hofzinger**. La prima versione che **Giobbi** utilizzava era di **Larry Jennings**, poi, per molti anni ha adottato una variante più commerciale dovuta a **Martin Nash**. Dopo averne parlato con **Tamariz**, Giobbi ha deciso di tornare alla versione base del tema).

Effetto : I quattro Assi sono lasciati da parte a faccia in basso e uno spettatore ne sceglie uno. Si scopre che il seme di quell'asso corrisponde al seme di una carta scelta in precedenza. Quindi l'Asso si trasforma proprio nella carta scelta! Infine la sua identità svanisce, lasciando tutto come era prima: solo quattro carte e il ricordo di una carta scelta.

Viaggio a sorpresa – pg. 1163 (Gli Assi vengono fatti riunire fin dai tempi di **Posin**, che ha descritto una versione elementare di questo effetto in **Nouvelle Magie Blanche Dévoillée**, se non da prima ancora. Molti anni dopo **Lin Sarles** ha trovato il modo di far viaggiare gli Assi uno ad uno. E' stato **Dai Vernon** a popolarizzare il tema, specialmente nei paesi di lingua inglese. L'opera del Professore ha spinto molti altri a derivare interpretazioni personali, fra le quali quelle di **Arturo de Ascanio** sono le più meritevoli di nota. Il coinvolgimento di **Giobbi** in questo tema è stato influenzato anche da una versione di **Frank Garcia** descritta nel suo **Super Subtle Card Miracles**. Altre influenze provengono da **"Jazz Aces"** di **Peter Kane** e da **"Hitchcock Aces"** di **Darwin Ortiz**.

Effetto : I quattro Assi sono coperti ciascuno con tre carte indifferenti. Due Assi scompaiono, uno dopo l'altro, dai loro mazzetti e si radunano nel mazzetto principale, capitanato dall'Asso di Picche. Poi, quando l'ultimo Asso sembra non riuscire a intraprendere il suo viaggio, ci si rende conto che ha attratto gli Assi dal mazzetto principale e che quel mazzetto contiene ora quattro carte indifferenti!

PRIME SCELTE :

Nostalgici burloni – pg. 1176 (Questa è la versione preferita da **Giobbi** dell' "Assemblea Inversa" eseguita con le carte da gioco. E' stata ispirata da una routine descritta da **Jon Racherbaumer**).

Effetto : Quattro Jolly, dopo essere stati coperti da tre carte indifferenti, si riuniscono – al rallentatore – in un solo mazzetto, per poi tornare magicamente dove si trovano all'inizio.

Una finestra sull' infinito – pg. 1186 (Il tema alla base di questa routine è giunto dalla lettura di **Giobbi** del libro di **Douglas R. Hofstadter**, **Godel, Escher, Bach**. La routine in sé ha una paternità complessa e tortuosa. Si tratta di uno dei classici della cartomagia, le cui origini risalgono almeno ad **Hofzinsler**. **Giobbi** per l'ispirazione di questo effetto ringrazia : **Hofzinsler, Dai Vernon, Edward Marlo, Larry Jennings, Harry Lorayne, Walt Lees, John Hamman e Richard Vollmer**).

Effetto : Il prestigiatore ritrova una carta scelta ancora prima che lo spettatore l'abbia scelta!

Stop! – pg. 1194 (Questa è una variazione dell' effetto "Carta al numero", risalente almeno al XVIII secolo, quando è stato descritto da **Henri Decremps** in uno dei suoi cinque libri destinati a svelare i trucchi dell'italiano **Pinetti**. Il metodo descritto qui da **Giobbi**, spiegato nella sua versione base in **Expert Card Technique** di **Hugard e Braue**, è molto semplice).

Effetto : Una carta liberamente scelta è mescolata nel mazzo. Lo stesso spettatore inizia a distribuire le carte a faccia in basso, una alla volta, e si ferma su qualunque carta lui desidera. Quella carta, che tiene nelle sue mani, è la carta scelta!

GIOCHI D'AZZARDO :

La scala reale del giocatore di poker – pg. 1202 (Questo effetto deriva da un altro effetto, a volte denominato "The Poker Player's Picnic", inventato da un prestigiatore poco conosciuto di nome **Steve Belchou**).

Effetto : Un mazzo mescolato viene tagliato in quattro mazzetti dallo stesso spettatore. Le carte in cima ad essi vengono girate e risultano essere tre Assi e una carta qualunque: uno manca all'appello. Tuttavia, la carta indifferente è usata per individuare l'ultimo Asso. Un'ulteriore sorpresa conclude questa stupefacente dimostrazione di abilità da parte dello spettatore (che ovviamente è stato ben istruito dal prestigiatore).

Poker bruciato – pg. 1208 (L' **Encyclopedia of Card Tricks** di **Jean Hugard** è un forziere di idee appena abbozzate che non aspettano altro che essere trasformate in miracoli. L'effetto qui mostrato è ispirato da un breve paragrafo anonimo intitolato "Impromptu Poker Deal").

Effetto : Il mazzo viene mescolato e tagliato, quindi le carte sono distribuite per una mano di poker a due giocatori. Lo spettatore può cambiare un qualunque numero di carte per cercare di migliorare la propria

mano. Quando anche l'esecutore ha cambiato alcune sue carte, si scopre che possiede la scala reale di Picche.

EFFETTI MENTALI :

Predizione assicurata – pg. 1215 (La fonte di ispirazione di questo effetto risale nientedimeno che a **Dai Vernon** e a uno dei suoi allievi di maggior talento, **Bruce Cervon**. Da Bruce Cervon il gioco è passato a **Jon Racherbaumer**, che ha pubblicato la versione di Cervon in **The Hierophant**. Racherbaumer a sua volta la mostrò a **Harry Lorayne**. **Richard Vollmer** ha eseguito questo effetto per anni, arricchendolo di sottigliezze. **Giobbi** ci ha aggiunto qualcosa a livello pratico e teorico).

Effetto : L'esecutore mette da parte quelle che lui definisce due carte "assicurazione". Quando, in seguito, sembra sbagliare il ritrovamento di una carta liberamente pensata da uno spettatore, queste due carte ne rivelano l'identità. Come finale inatteso, il valore delle due carte "assicurazione" è utilizzato per localizzare la carta scelta all'interno del mazzo, sebbene le carte siano state mescolate diverse volte dagli stessi spettatori!

Lontano dagli occhi, lontano dal cuore – pg. 1222 (La creazione di **Dai Vernon** che ha dato il via al presente studio sulla carta pensata è chiamata "Out of Sight, Out of Mind").

Effetto : Uno spettatore, con apparente totale libertà, pensa ad una carta. Le carte vengono mescolate e lo spettatore lentamente le distribuisce sulla mano dell'esecutore. Improvvisamente l'esecutore lo ferma su una carta, che si rivela essere quella pensata dallo spettatore.

Telecinesi – pg. 1231 (L'effetto qui presente segue il tema classico conosciuto come "Carta e numero", ovvero **Any Card at Any Number**, la cui origine risale almeno all'opera di **Decremps, Les petites aventures de Jérôme Sharp, Professeur de Physique amusante**. **Giobbi** non conosce nessuno che esegue questo effetto, ad eccezione di **Juan Tamariz**, che lo ha portato alla sua attenzione, dato che esso è ben nascosto in un meraviglioso libretto scritto da **Rezvani**, prestigiatore residente in Francia.

Effetto : Utilizzando i suoi poteri telecinetici, il prestigiatore sposta una carta liberamente scelta fino a una posizione, altrettanto liberamente scelta, nel mazzo.

CARTE E AFFINI :

Il mazzo che cambia colore – pg. 1236 (La prima routine avente per tema il mazzo che cambia colore che **Giobbi** ha imparato ad eseguire nasceva dal genio di **Dai Vernon**. Alcuni anni dopo Giobbi acquistò un libro scritto da Juan Tamariz e dal suo amico Ramon Varela e la routine lì descritta, divenne la sua preferita. La abbandonò dopo anni, ma poi ritornò ad eseguire la routine classica. L'effetto qui spiegato è arricchito di dettagli ed è basato sui contributi di **Dai Vernon, Juan Tamariz** e **Ramon Varela** assieme a **Paul Curry** e **Oscar Weigle**).

Effetto : Uno spettatore sceglie una carta che si rivela essere l'unica a dorso rosso in un mazzo composto interamente da carte dal dorso blu. Improvvisamente i dorsi dell'intero mazzo si trasformano da blu a rossi! Viene quindi scelta un'altra carta che si scopre avere il dorso blu. Tuttavia questa condizione è solo momentanea perché alcuni istanti dopo il suo dorso è di nuovo rosso come tutte le altre carte del mazzo. Il mazzo è completo e può essere esaminato... e con esso l'esecutore continua il proprio spettacolo presentando altri incredibili effetti.

Latin lover – pg. 1247 (Questa è una delle routine preferite di **Giobbi** per il pubblico profano. L'effetto base è stato ideato dal prestigiatore di Chicago **Al Leech**, sebbene sia stato spesso associato a **Frank Everhard**, e sia stato reso popolare da **Frank Garcia** in uno dei suoi libri. L'idea di usare un bacio impresso è probabilmente di **Harry Mendoza**, ed è stata in seguito resa famosa da **Tony Binarelli**. In questo effetto ci sono degli ingredienti aggiunti di **Edward Marlo** e **Vanni Bossi**).

Effetti : Il dorso di una carta liberamente scelta cambia di colore. Si rivela poi che l'esecutore ha messo nell'astuccio un duplicato di quella carta, come predizione. La routine termina con un finale umoristico e inaspettato.

Il viaggio del Jolly – pg. 1252 (L'ideatore di questo effetto è **Bruno Henning**, meglio conosciuto come **Joro**, il suo nome d'arte. Nel 1958 lui e **Fred Kaps** hanno assistito a uno spettacolo di **Kalanag**, che poi incontrarono il giorno dopo per colazione. Fu allora che Joro mostrò a questi due giganti della magia due sue creazioni : **"La carta nella scatola"** e **"Il tappo volante"**. Quest'ultima fu messa subito in vendita da **Ken Brooke**, cosa che invece non avvenne per la carta piegata nella scatola. Essa nel mondo magico è sempre stata associata al nome di Fred Kaps, anche se Kaps non ha mai mancato di attribuirgliela al suo vero creatore. **Giobbi** inoltre suppone che se **Nate Leipzig** lo eseguisse davanti a migliaia di persone, avrebbe un successo garantito al cento per cento).

Effetto : Un Jolly, firmato da uno spettatore, si trasforma in una carta liberamente pensata. Il Jolly si ritrova piegato in una scatola, che è rimasta in bella vista per tutto il tempo.

Tutto è bene ciò che finisce bene – pg. 1265 (Questa versione sul tema della **"macchina del tempo"** è stata ispirata dal libro di **H.G. Welles**, **"La macchina del tempo"** e da **Larry Jennings**).

Effetto : L'esecutore divide il mazzo in carte rosse e nere, quindi effettua con esso tre modifiche fisiche: 1) mescola le carte rosse con le carte nere; 2) gira metà mazzo a faccia in alto e lo mescola con la porzione a faccia in basso; 3) mostra la carta che il caso ha fatto capitare in cima e la perde nel centro del mazzo. Quest'ultimo viene introdotto nella **"macchina del tempo"**, ovvero l'astuccio, ed è poi riportato indietro nel tempo, rappresentato da una clessidra. Come conseguenza di ciò, la carta persa in mezzo alle altre appena un momento prima torna magicamente in cima, tutte le carte sono ora a faccia in basso e, infine, le carte sono nuovamente divise in rosse e nere!

Le buste LePaul – pg. 1271 (Nel libro **"The Card Magic of LePaul"** che **Giobbi** ritiene tra i migliori 12 libri mai pubblicati, **Paul LePaul** spiega un effetto in cui una carta si ritrova all'interno di una busta, che è diventato un classico).

La carta nel portafoglio – pg. 1279 (Un effetto simile a questo, anche se con un approccio diverso, è stato creato dal gallese **Trevor Lewis**. Una breve descrizione della routine qui presente è stata pubblicata sulla rivista inglese **Pabular**. L'effetto viene spiegato con un portafoglio Balducci, che è talvolta chiamato portafoglio di Fred Kaps).

Effetto : Al termine di una situazione decisamente umoristica, una carta firmata da uno spettatore riappare dentro una busta sigillata all'interno di un compartimento del portafoglio del prestigiatore, chiuso da una cerniera lampo.

L'UMORISMO DEL CARTOMAGO

Considerazioni generali sull'uso di gag e battute – pg. 1288

Comicità per varie situazioni – pg. 1290

--

Altri crediti li troverete alla fine di ogni volume del Card College, vi consiglio di andare a vederli, sono preziosi.

--

VERSIONE n.1

Autore : Lorenzo Mazza

Data compilazione : 04/12/2020

I miei contatti li trovate qui di seguito.

e-mail : lorenzomazza1998@gmail.com

Profilo privato Instagram : lorenzomazzamagic

Pagina Instagram dedicata ai libri di magia : welovemagicbooks

Impaginazione <http://www.prestigiazione.it>