



ATTRAZIONE FATALE

Un effetto di cartomagia per il Cambio Dedalus

Attrazione fatale

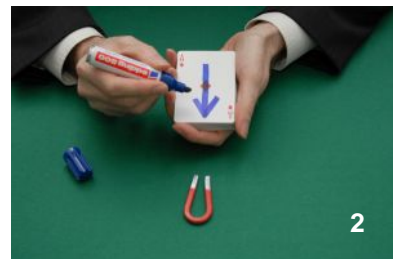
Un gioco di carte per il Cambio Dedalus

Effetto: Per dimostrare l'effetto di una calamita sull'ago di una bussola il prestigiatore disegna sulla prima carta del mazzo una freccia. Colloca poi una calamita a ferro di cavallo in prossimità del lato corto esterno del mazzo, in modo che la punta della freccia sia orientata verso la calamita. Gira di centottanta gradi il mazzo e nonostante questo, la freccia punta sempre verso la calamita! L'operazione viene ripetuta varie volte con uguale esito: nel finale della routine la freccia inverte visibilmente il suo verso, orientandosi di nuovo verso il magnete e quando quest'ultimo viene mosso in cerchio sulla carta che era stata isolata collocandola nell'astuccio, la freccia si avvolge su se stessa a spirale!

Occorrente: Un normale mazzo di carte. Una piccola calamita a ferro di cavallo. E' bene non usare un magnete da mobili, che ha una forma poco riconoscibile: dato che si tratta di un oggetto di scena, è importante che il pubblico possa capire immediatamente di che cosa si tratta. Ti occorrono inoltre due duplicati di una stessa carta, per esempio l'Asso di Quadri (Foto 1). Naturalmente va bene una qualsiasi altra carta, a patto che sia provvista di sufficiente spazio bianco per scrivere; per praticità, inoltre, è meglio evitare le carte che possiedono un verso, e cioè quelle che raffigurano un'immagine asimmetrica. Metti l'Asso di Quadri del mazzo in prima posizione e sopra di esso metti uno degli Assi duplicati su cui hai segretamente disegnato una freccia. Fai in modo che quest'ultima sia orientata verso di te (cioè in direzione opposta al pubblico). Sull'altro Asso di Quadri disegna una grande freccia a spirale: carica questa carta nell'astuccio, in preparazione per il cambio base Dedalus. Sei pronto per iniziare.

Esecuzione: Mostra la calamita a ferro di cavallo e mettila davanti a te, con le due estremità rivolte verso il tuo corpo. Esegui un doppio ribaltamento e disegna sulla prima carta del mazzo (in realtà, la seconda) una freccia che punta in direzione della calamita (Foto 2). Assicurati che la freccia che hai appena disegnato sia uguale a quella fatta in precedenza. Gira la carta doppia faccia in basso come se fosse una sola. Afferra il mazzo al centro, con la sinistra, tra il pollice (sopra) e le altre dita (sotto) e facendo perno su queste dita, fai girare con la mano destra il mazzo orizzontalmente di centottanta gradi (Foto 3). Gira la prima carta faccia in alto con gli stessi movimenti usati per il doppio ribaltamento: la freccia punta ancora verso la calamita [primo effetto].

Riporta la carta faccia in basso sul mazzo e ripeti nuovamente l'operazione, girando di nuovo il mazzo intorno al suo punto centrale. Esegui un doppio ribaltamento, mostrando che ancora una volta la freccia si è orientata verso la calamita [secondo effetto]. Gira faccia in basso la carta (in realtà le prime due) e metti la prima coperta sul tavolo, di fronte a te. Prendi adesso la calamita e, molto chiaramente, spostala in prossimità dell'altro lato corto della carta (quello vicino a te), con le estremità del magnete rivolte verso il pubblico (Foto 4). Nel fare questo deposita tranquillamente il mazzo lasciandolo faccia in alto alla tua sinistra (basta girare la mano palmo in basso). Usando entrambe le mani, e col massimo della chiarezza, scopri la carta, girandola come la pagina di un libro (Foto 5). Ancora una volta la freccia si è voltata in direzione della calamita! [terzo effetto]



Riprendi il mazzo nella mano sinistra così com'è (e cioè faccia in alto): prendi la carta con la freccia, che in questo momento è orientata verso di te, e mettila sulla faccia del mazzo. All'insaputa del pubblico il duplicato, quello con la freccia che punta in direzione opposta, si trova in ultima posizione (cioè a dire è l'ultima carta del mazzo, considerando quest'ultimo faccia in alto). Ottieni una separazione grazie alla curvatura dell'ultima carta (Buckle). Afferra il mazzo in posizione Biddle con la mano destra, mantenendo la separazione con il pollice destro. Esegui un taglio con l'indice (Swing cut), spostando metà mazzo (la cui prima carta ha la freccia) nella mano sinistra. In questo momento hai due porzioni di mazzo, una per mano. Nella sinistra c'è quella con la freccia che punta verso di te, nell'altra la restante parte di mazzo che, all'insaputa del pubblico, ha in fondo la carta con l'altra freccia, separata dal resto delle carte col pollice destro (Foto 6). Usando le dita della destra, e senza cambiare la presa Biddle sul mazzetto o abbandonare la separazione, spingi in avanti la calamita, allontanandola dal tuo corpo e orientane le punte verso di te: in questo momento il magnete e la freccia che si trova sul mazzetto di sinistra si trovano in posizioni opposte l'uno rispetto all'altra.



Esegui adesso una trasformazione visibile, come segue. Porta la porzione della mano sinistra nella "posizione sollevata" e, con un movimento orizzontale simile ad una pennellata, passa le carte della mano destra due volte sopra la carta con la freccia, ogni volta coprendola interamente per un attimo (Foto 7). Quando il mazzetto di destra copre la freccia per la terza volta, con il medio, l'anulare e il mignolo della mano sinistra afferra per il lato lungo destro la carta che si trova sotto la separazione e trattienila saldamente sopra alla freccia che punta verso di te. Sposta verso destra la mano destra assieme alle carte di questa mano, mostrando che la freccia ha cambiato visibilmente di orientamento [quarto effetto] (Foto 8).

Dopo la necessaria pausa ricomponi il mazzo, mettendo la porzione di destra sotto quella di sinistra. Con la mano destra solleva segretamente le prime due carte faccia in alto del mazzo (quella su cui è disegnata la freccia e il duplicato segreto) e prendile come se fossero una sola. Se vuoi semplificare al massimo questo passaggio realizza una carta chiave incollando due carte tra di loro e mettila fino dall'inizio in ultima posizione: questo ti consentirà di prelevare al momento giusto le due carte come una senza nessuna difficoltà. Inserisci le due carte appaiate (che il pubblico crede essere una soltanto) nell'astuccio col pretesto di isolare la carta con la freccia ed esegui il cambio Dedalus (Foto 9). Prendi la calamita, muovila in senso circolare sopra l'astuccio e dopo l'opportuna pausa mostra che la forza della calamita ha "attraversato" persino l'astuccio, estraendo la carta con la freccia a spirale. [Climax] (Foto 10).

"Attrazione fatale" è un adattamento di un effetto di Simone Venturi per l'attrezzo per scambi di carte DEDALUS, disponibile su www.florenceartedizioni.com/dedalus

Le tecniche di cartomagia qui richiamate si trovano descritte, tra altri, anche in R. Giobbi, *Card College, Corso di Cartomagia moderna*, Florence Art Edizioni, volumi I e seguenti.

Testo: Simone Venturi

Foto: Riccardo Faldi

© 2009 Simone Venturi – Tutti i diritti riservati