

INTRODUZIONE

Questo volumetto, che ritengo prezioso dal punto di vista della presentazione magica, contiene suggerimenti, idee e tecniche, che mi auguro ti saranno di aiuto per migliorare l'impatto della tua magia sul pubblico. Sono tecniche che uso da anni e che mi sono servite molto di più di quello che potrebbe sembrare a prima vista.

Raramente queste idee vengono offerte ai maghi durante conferenze e congressi, per il semplice fatto che, purtroppo o per fortuna, in queste circostanze, la gente preferisce sempre comprare giochi nuovi piuttosto che dedicarsi alla *presentazione* dei giochi.

Non ho la pretesa di avere coperto tutti gli argomenti riguardanti questa difficile arte, ma sento di poter dire che ho abbracciato alcuni punti importanti che, studiati con la dovuta attenzione, dovrebbero essere di valido aiuto per coloro che cercano di migliorare la propria preparazione nel campo della presentazione.

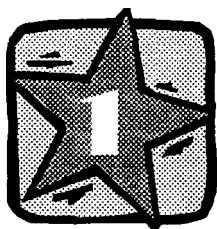
È già stato detto molte volte che, "*Sapere un gioco non è nulla e che saperlo presentare è tutto*" Sono d'accordo con questo detto e sono

altresì fermamente convinto che non ci sono giochi di magia 'brutti' come effetto. Ci sono solo 'deboli' presentazioni.

Non è escluso che in futuro riveli altre tecniche non toccate in questo volume. Intanto mi auguro che tu sia soddisfatto con questo che tieni tra le mani.

Un grosso augurio di buon successo!

Aldo Colombini



EFFETTO E METODO

La maniera con la quale io mi avvicino alla magia, così come lo scopo che tento di realizzare nella magia che creo, possono essere espressi semplicemente come segue:

**MAGIA DIRETTA, FACILE
E COMMERCIALE**

Io non conosco alcun altro modo di presentare questa arte affascinante. Cerco di eseguire il tutto in una maniera semplice perché credo fermamente che:

**E' L'EFFETTO CHE CONTA,
NON IL METODO**

Inoltre sono altrettanto convinto che:

**IL PUBBLICO PAGA PER
QUELLO CHE VEDE, NON PER
QUELLO CHE NON VEDE**

Se un gioco di carte richiede (per esempio) due Impalmaggi, due Salti di Taglio e sei Aperture di Ascanio ed io posso fare lo *Stesso Effetto* con tre duplicati, ci puoi scommettere io userò tre duplicati! Perché...è l'effetto che conta, non il metodo. (E questo concetto, ovviamente, non deve essere applicato solo alla cartomagia.) Il mio amico, l'indimenticato Karrell Fox, diceva che questo è la K.I.S.S.(bacio) formula (Keep It Simple Stupid—tienilo semplice, stupido). Io la chiamo: Keep It Simple and Sweet—Tienilo Semplice e ... Dolce!



UNA MAGIA SEMPLICE

C'è una tendenza a credere che gli spettatori sanno quando i trucchi sono facili e di conseguenza, usando tecniche complicate e difficili si renda più credibile (o incredibile, a seconda dai punti di vista di chi interpreta le cose) l'effetto. Sono completamente in disaccordo con questo 'credo' e ti posso dare degli esempi per evidenziare questa mia teoria.

Ho un gioco che usa una carta truccata per realizzare l'effetto popolare chiamato "Carte In Tasca". Molti maghi alla fine della mia routine mi hanno detto, *"Non ti ho visto mettere le carte in tasca"*! È vero! Non mi hanno visto perché ho messo le carte in tasca nel mio camerino mezz'ora prima dello spettacolo! Hanno pensato che io abbia impalmato le carte in un determinato momento per portarle segretamente in tasca, ma ... niente di tutto questo.

Il secondo esempio è anche migliore. Prendi là Zig Zag Girl, un classico delle grandi illusioni,