

Premessa

Questo libro è fatto espressamente per fornire istruzioni nei diversi trucchi del "contact juggling", uno stile di gioco elegante e impressionante ma poco conosciuto. Tratta anche di molti punti fondamentali nella teoria del gioco e dei metodi per creare ed imparare nuovi trucchi sia in questo stile che in altri.

Sono molto obbligato alla Society for Creative Anachronism per avermi fornito un pubblico ogni volta che ho voluto fare uno spettacolo, e a Michael Moschen, i cui contributi al film Labyrinth mi hanno ispirato a cominciare a studiare il contact. Sono grato anche ai miei studenti per avermi aiutato ad approfondire lo stile e per avermi fatto imparare ad insegnarlo. Ringrazio appositamente Richard Shumaker per i suoi parecchi contributi a questo libro, inclusi Walking Cascade, Double-Butterfly Folding, e la ricerca sui metodi e materiali per Multi-Ball Palm Spinning.

A differenza della maggior parte di testi per giocolieri, questo libro presuppone un poco di familiarità con le basi dell'arte. Oltre alle due lezioni fondamentali nell'Appendice II, non ho cercato di insegnare altri stili di gioco neppure di descriverne i dettagli. Se non sei pratico di qualche concetto a cui mi riferisco, ti suggerisco di dare un'occhiata ai libri nella mia bibliografia.

---- Il traduttore vuole ringraziare Giuliana Picco per il suo aiuto linguistico e Francesco Lenzi per averlo introdotto a questo stile bellissimo di gioco.

Introduzione: Che cos'è il juggling?

Ci sono parecchi modi di definire il juggling. Se chiederai alla gente che cos'è, ti diranno (più o meno attraverso i gesti) che vuol dire lanciare e prendere le cose. Secondo quelli che studiano il juggling, questa definizione descrive soltanto uno tra vari stili. In segreto, la definizione della persona comune include anche quasi tutti questi trucchi: Devil Sticks, trucchi di equilibrio, piatti cinesi, manipolazione del cappello ecc. Anche se questa persona non può evocare tutti questi esempi, non la sorprenderebbe vederli fare da un «giocoliere». La definizione che usa inconsciamente sarà forse questa: Giochi di destrezza: Imprese visibilmente complesse o fisicamente difficili in cui oggetti inanimati hanno un ruolo importante, che la maggior parte della gente non sa fare e che per di più non hanno nessuno scopo oltre al divertimento, i cui modi di manipolazione non sono nascosti (vedi Magia). Ad es. Lanciare e prendere le cose.

Questa descrizione, anche se è più specifica, non ci dice tanto riguardo al gioco. È costruita soprattutto di negativi e di termini generali, come una definizione di un elefante che dice che è una cosa grigia che non è né mela né treno. Allora, chiediamo ancora, che cos'è il juggling?

I giocolieri, che hanno bisogno di sapere, dividono le loro tecniche per categorie basate di solito sul tipo di oggetto usato. Io preferisco affrontare la questione in un modo simile, ma le mie divisioni si basano non sugli oggetti (ad es. clave, cappelli, cerchi) ma sul tipo di manipolazione. Ecco qualche esempio di vari gruppi che, anche se non sono né comprensivi né distinti, ci aiutano a sapere meglio che cosa fanno i giocolieri: "Toss Juggling": Lanciare e prendere un qualsiasi numero di oggetti, di solito in successioni complesse. Ad es. palline, clave, asce ecc.

Trucchi di equilibrio: Mantenere un oggetto (o degli oggetti) in equilibrio instabile. Questo

gruppo comprende anche «mettere», cioè mantenere un oggetto in equilibrio stabile. Qui si tratta della differenza tra mantenere sulla testa una stecca di biliardo e fare lo stesso con una saliera.

Giochi giroscopici: Approfittare delle caratteristiche rare di oggetti che girano. Ad es. piatti cinesi, palline, cerchi, yo-yo, Diabolo e alcuni trucchi di Devil Sticks.

"Contact Juggling": Manipolazioni di singoli oggetti o di gruppi di oggetti che di solito si lanciano e si fanno girare pochissimo. Ad es. palline, pile di palline e alcuni trucchi con bastoncini, cappelli e piatti.

Esistono altri stili di gioco e altri modi di dividere i vari trucchi qui elencati. Per un trattamento più esteso di queste e di altre categorie, vedere Appendice III: Capire il gioco.

Il "Contact Juggling"

"Contact" è il nome che ho dato a uno stile che si mette a malapena nelle altre categorie di juggling e che è dunque degno di un proprio nome. Si basa soprattutto sulla manipolazione di oggetti singoli.

Nei trucchi di contact con una pallina, la pallina si fa rotolare da una mano all'altra, sul palmo e sul dorso, sulle braccia, sul petto, sulla testa e altrove. Si crea l'illusione di una pallina senza peso che rimane sospesa nell'aria, soggetta a leggi insolite di movimento. Un bravo giocoliere di contact può far sembrare che i propri movimenti siano quasi senza nesso con quelli della pallina; l'attenzione del pubblico si focalizza sempre sulla pallina. Il contact è soprattutto qualcosa di aggraziato e avvincente.

I trucchi di molteplici palline che si descrivono in questo libro sono piuttosto simili. In molti di questi trucchi si manipolano molteplici palline come se fossero un oggetto unico; altri si basano sull'uso simultaneo di una pallina unica (o gruppo di palline) in ciascuna mano. Fare il contact con otto palline, una pila di quattro palline in ciascuna mano, è quindi meno complesso visivamente di fare il toss juggling solo con tre.

Ci sono anche trucchi insoliti che si possono fare con altri oggetti, che vengono descritti nel Capitolo VIII. Anche se questo libro si focalizza soprattutto sulle palline, si possono fare abbondanti trucchi con cappelli, bastoni, cerchi, coltelli, monete e carte. Ti incoraggio a sperimentare.

Il contact è uno degli stili di juggling più difficili da descrivere e anche uno dei più noiosi da imparare. Il movimento-base, il Butterfly, è tra i più difficili e a differenza di altri stili non c'è tanto di mostrare agli amici dopo le prime 20 ore di pratica. Se non fai nessun altro stile di juggling, ti suggerisco fortemente di imparare la base di almeno un altro stile mentre studi questo libro. Prova a fare la cascata di tre palline, i Devil Sticks, oppure il gioco del cappello e del bastone. Così si mitigherà la monotonia nelle tue sessioni di pratica e si farà approfondire l'esperienza di coordinazione manuale. Per di più, lavorare a due o tre stili alla volta rende ciascuno di essi più facile da imparare.

È la qualità ipnotizzante del contact che lo separa davvero dagli altri stili. Con una pallina unica fai rimanere seduto silenziosamente stupito il pubblico; fai qualcosa così semplice ed evidente e senti dire comunque «Ma com'è possibile?»; è questa la bellezza del

contact. Fare il gioco con motoseghe non li fa rimanere silenziosamente seduti e non ti chiederanno come si fa. Anzi, ti chiederanno perché lo fai.

E a differenza della produzione di una tigre da un acquario, gli puoi dire come si fa, e lo vorranno vedere ancora una volta. Sulla tecnica per imparare il juggling: Fare piccoli passi

Se cominciassi senza alcuna abilità di juggling e decidessi di imparare a mantenere in equilibrio un piatto cinese su un bastoncino sulla fronte e a stare contemporaneamente su un piede, lo faresti probabilmente poco alla volta. Non decideresti di toglierti una scarpa, lanciare un piatto e un bastoncino in su, e sperare. Lo divideresti in piccoli passi. Stranamente, questa stessa gente intelligente che non proverebbe mai a cominciare dal nulla con il trucco del bastoncino e del piatto proverebbe a fare una manipolazione ancora più difficile (ad esempio, il Butterfly) senza neanche una buon'idea su come deve sembrare il trucco. Più strani ancora sono quelli che deducono immediatamente che si deve tentare di giocare con torce spente prima di accenderle ma che provano ad imparare le basi del contact con una pallina in cristallo da L. 90.000.

C'è una ragione per questo fenomeno. Versioni più facili (e meno pericolose) di alcuni trucchi sono meno evidenti che dei trucchi summenzionati. Il contact è particolarmente difficile da dividere in piccoli passi.

La lezione del Butterfly è la serie non tanto evidente di passi dall'incompetenza fino all'abilità. Può darsi che tu debba creare passi ancora più piccoli tra i miei o che debba aggiungerne di più all'inizio se, ad esempio, non tieni facilmente una pallina nella mano. Se ti sembra un caso un po' estremo, prendi in considerazione il fatto che un mio studente sta recuperando da un intervento chirurgico esteso della mano e studia il gioco come fisioterapia.

Non rimanere deluso quando i primi tentativi falliranno.

Provare il Butterfly senza esperienza è davvero molto simile a lanciare un piatto e un bastoncino in su e sperare. Produrrà un risultato deludente. Se fallisce il primo tentativo -- e questo vale per qualsiasi trucco -- prova a fare qualcosa di simile ma di più facile finché non l'avrai imparato a fondo. Si impara tutto il juggling così: in piccoli passi semplici. È anche per questo, aggiungo, che è bene possedere libri di juggling come questo. Figura I.1: Trucchi di equilibrio e di piatti cinesi, di illustrazioni nei margini di manoscritti gotici. Tutti e due circa 1280 d.C. Figura I.2: Un gran trucco. È davvero una combinazione di tre trucchi più semplici della giroscopia, dell'equilibrio e dell'equilibrio acrobatico.

Capitolo primo: Il Butterfly

Il Butterfly è il movimento essenziale del contact. Tantissimi altri movimenti si basano su di esso ed è il fondamento di quasi tutti i trucchi di una pallina. Come la Cascata nel Toss, fa muovere la pallina tra un trucco e il seguente. Ma impararlo può essere difficile. Quando impari il toss, dopo aver imparato "a fondo" la cascata di tre palline (forse una settimana di pratica) puoi andare in ufficio e colpire tutti i tuoi amici. Ti vedranno sorridere: penseranno che tu abbia compiuto qualcosa di stupendo. Infatti, è vero: hai colpito la gente con un trucco che qualsiasi persona può imparare. È probabilmente questo che ti fa sorridere.

Più importante, nel toss, dopo aver superato questo primo ostacolo, imparare più trucchi è divertente al punto da dare assuefazione. Saranno forse più difficili, ma puoi sempre fare quello più facile per divertirti.

Imparare il contact può essere un po' più deludente. Ci può volere un mese intero di lavoro faticoso prima di poter fare il Butterfly più tremante in una mano. Come nel caso della Cascata, le prime ore sono difficili; ma per fare il Butterfly ce ne vogliono molte di più. Non darti per vinto.

Le fasi attraverso le quali si impara il Butterfly sono abbastanza semplici e le prime possono sembrare un po' ridicole. Ma quando cominci la fase successiva e la trovi impossibile, sii pronto a fare ancora i movimenti ridicoli. Per di più, anche se molti trucchi avanzati di questo libro si basano sul Butterfly, non c'è nessuna ragione per non imparare altri trucchi mentre lavori sul Butterfly. Ogni trucco che imparerai ti insegnerà a controllare meglio la pallina.

Prova ad utilizzare lo stesso approccio di "piccoli passi" per affrontare qualsiasi trucco complesso.

Il Butterfly, primo passo: Posizione delle mani Il Butterfly prende il suo nome da un movimento simile delle mani nella danza mediorientale (Fig. 1.1). Prima di poter mantenere una palla in movimento nel Butterfly devi imparare a muovere le mani e così devi cominciare a fare quest'esercizio senza pallina. Fallo lentamente e con cura con entrambe le braccia alla volta. Dovrebbe sembrare come se si mandasse un'onda per il braccio, cominciando dal gomito. Renditi conto che questo movimento non copia precisamente il vero Butterfly. Non aspettarti che lo faccia. Serve a farti scaldare fisicamente e ad abituarti a muovere le braccia in queste posizioni. Impara ogni posizione. Tieni in mente che la bellezza del contact si basa sul movimento aggraziato del corpo, non solamente della pallina.

A tenere presente:

- Il gomito deve condurre al polso, che conduce alle dita. Quando il gomito ricomincia ad andare verso l'esterno, il polso sta ancora venendo verso l'interno.
- Tieni in mente quando nelle illustrazione c'è il palmo in su e quando è in giù. Ricordati che nel Butterfly la pallina sarà sempre sulla parte superiore delle mani.
- Una mano deve passare più vicino al corpo mentre l'altra ci passa davanti. Alterna l'uno con l'altro. Così si rende più simmetrico tutto il movimento e più facile il prossimo capitolo, Trasferimenti.
- Fallo davanti ad uno specchio oppure ad un amico. Trova e correggi tutti gli sbagli prima che non diventino cattive abitudini.
- Mantieni le mani al livello del mento e gli avambracci sullo stesso piano verticale. Puoi immaginare questo "piano di muro" come un muro finto venti centimetri davanti al petto. Certo, devi uscire un po' dal piano per far incrociare le braccia.

Secondo passo: Lanciare e prendere

Ora prendi la pallina di pratica e dimentica i bei movimenti di mano per un attimo. In questa parte si acquisterà un po' di controllo della pallina. (Vedere Appendice I, Materiali, per una discussione di buone palline di pratica.)

Tieni la mano destra davanti a te, palmo in giù, gomito all'esterno, come nel Butterfly, Fig. 1.1a. Ecco la posizione "centrale" della mano: circa 15 centimetri davanti al petto, un po' sotto il livello delle spalle, il gomito un po' più in giù rispetto al polso (Fig. 1.3).

Tieni la pallina sul dorso della mano. Non tenerla saldamente, sostienila con tre dita: la base del D3 e la prima articolazione del D2 e del D4 (vedere fig. 1.2). Distendi leggermente le dita e cala il D3 per far stare comodamente la pallina. Questa posizione si chiama "il Nido" ed è una presa standard che si utilizza dappertutto nel contact. Il nido è una regione di controllo abbastanza buona. Prova a tenere la pallina ovunque oltre la base delle dita (sulla parte "liscia" della mano) e avrai molto meno controllo. Ma con la pratica la potrai tenere comodamente nel nido.

Per migliorare il controllo e la sicurezza sul dorso della mano, lancia la pallina dritto in su circa trenta centimetri e prendila ancora nel nido, come nella Fig. 1.3. Può essere più difficile di quel che sembra se non l'hai provato prima, ma non ci vorrà molto tempo per acquistare l'abilità. Fai qualsiasi cosa che sia necessaria per migliorare la destrezza del dorso della mano: prova ad agitare il braccio un po' mentre tieni la pallina, oppure falla rotolare dalla parte liscia e tornare indietro al nido.

Ricorda di mantenere le mani vicine alla posizione centrale. Non stai allenando soltanto il dorso della mano; lo stai allenando nella posizione centrale. Non ti dico di evitare strettamente altre posizioni, ma di esercitarti in tutti gli elementi di questa parte. A questo punto ti dovresti esercitare anche nel lancio e nella presa sul palmo. Non davanti a te, dove suppongo che tu lo possa già fare, ma all'esterno dove sarà il palmo in su nel Butterfly (Fig 1.4).

Impara a lanciare dritto in su e a prendere senza molto movimento della mano e senza chiudere le dita sulla pallina. Il contact funziona meglio quando la palla è visibile. Certo, scegliere il momento giusto per violare le regole contribuirà a rendere unico il tuo numero.

Terzo passo: Il lancio

Quando puoi lanciare e prendere sul dorso della mano e all'esterno sul palmo, sei pronto per unire i due movimenti. Metti la palla sul dorso della mano, nel nido. Lanciala in su, ma non dritto in su. Lanciala all'esterno e prendila sul palmo (Fig 1.5). Prendila nel modo più netto possibile nella posizione esterna. Poi lanciala indietro verso il centro e prendila nel nido. Siamo vicini al Butterfly proprio, ma non andare in fretta.

Fai il lancio assai alto, circa 30 cm. Non pensare ancora ad appianare il movimento, ma sii sicuro di prendere la pallina nel posto giusto, non prenderla azzardatamente e per poi riportare la mano nella posizione giusta. Per dirla diversamente, sii sicuro che tutti i lanci finiscano nel posto giusto.

Non continuare finché non avrai questo movimento sotto controllo.

Quarto passo: Il lancio rotolato

Quando potrai lanciare la pallina costantemente dal palmo al dorso e dal dorso al palmo, continua con il lancio rotolato (Fig. 1.6). Qui c'è un cambiamento piccolo ma importantissimo rispetto al lancio semplice. Invece di lanciare, fai rotolare la pallina dalla posizione centrale fino alla punta delle dita prima che non lasci la mano. Lancia la pallina sempre qualche centimetro nell'aria ma lasciala stare in contatto con la mano per più tempo. In questo esercizio si deve imparare il controllo della pallina che rotola su ciascun lato della mano. Cominciando da un arresto assoluto, dovresti poter far rotolare la pallina nella direzione giusta prima che ti lasci la mano.

Quando ti sentirai ad agio con il lancio rotolato, con qualche centimetro di spazio tra la mano e la pallina puoi cominciare a diminuire lo spazio. Il tuo fine è di poter lanciare la pallina così in basso (meno di un mezzo centimetro dalla punta delle dita) che rotolerà sull'altra parte della mano e la prenderai. Anche se non è completamente senza problemi, ricordati che hai già molto più controllo di quel che avevi prima. Fai rotolare la pallina, prendila, e fermati. Comincia dal dorso della mano, fai rotolare, prendi sul palmo, e fermati. Respira. Ora, fai rotolare dal palmo al dorso. Fermati ancora. Quando potrai controllare tutte e due le direzioni, potrai unirle nel Butterfly.

Eserciti la mano meno usata quanto quella dominante? Lo sapevo. Volevo esserne particolarmente sicuro.

Finalmente: Il Butterfly Semplice

Illustrazione 1.7 rappresenta un ciclo intero del Butterfly, dal dorso fino al palmo e quindi indietro. Sii cosciente di queste cose mentre fai pratica:

- A questo punto, il problema più comune è il problema "Alto-Basso". Ha qualche valore come sequenza diversa, ma ora potrebbe diventare una cattiva abitudine. È questo il problema Alto-Basso: Quando hai la pallina nella posizione esterna (sul palmo) tieni la mano circa 15 centimetri più alto di quando ce l'hai sul dorso (all'interno). Il Butterfly, quando si fa per bene, fa muovere la pallina in un otto orizzontale oppure in un arco regolare: dipende dalla tua tecnica. È facile rompere la simmetria della sequenza se diventi pigro. Torna all'esercizio della posizione delle mani, guardati nello specchio, e rendi ancora piano il movimento.

- Sii sicuro di tenere dritta la mano per tutto il movimento. Piega il polso, non le dita.
- La pallina deve rotolare sulla punta del medio. Una volta ho conosciuto qualcuno che faceva rotolare la pallina sul bordo della mano. Girava il polso invece di piegarlo. Manda la pallina sulla punta delle dita.
- Non lasciare che le dita impediscano che il pubblico veda la pallina. Per guardare la pallina, il pubblico deve poterla vedere. Non tenere la pallina nel Butterfly; sostienila.
- Come nei movimenti delle mani, il gomito deve condurre al polso. Prova a fare questo movimento con tutte e due mani nello stesso tempo. Metti la pallina in una mano e rispecchia i movimenti con l'altra mano. Quando si usano tutte e due le braccia insieme, sii sicuro che gli avambracci siano sullo stesso piano verticale, lasciando un po' di spazio perché possano incrociarsi. Se ti stacchi da questo piano, sarà difficile fare trasferimenti da una mano all'altra.
- Soprattutto, rendi fluido e continuo il trucco. Il pubblico si fissa sulla pallina purché si muova più come una bolla che un mattone.

Quanto mi dovrei esercitare?

Non ci sono due giocolieri che siano d'accordo su quanto tempo di esercizio sia accettabile perché persone diverse lavorano meglio in circostanze diverse. È probabile che un giocoliere che si sta preparando per una gara internazionale vorrà e avrà bisogno di più esercizio ogni giorno di te, per esempio. La maggior parte della gente non può immaginare di esercitarsi dodici ore al giorno.

Insomma, se ti interessa abbastanza quello che fai, troverai il tempo necessario e passerà velocemente. Quando ho cominciato io, le ore svanivano prima che le potessi contare perché ero eccitato per quel che facevo. Se ti devi sforzare a fare pratica, magari dovresti scegliere un nuovo passatempo. D'altra parte, se ti frustri o non vai più avanti dopo parecchie ore di pratica, forse fai troppo fatica. Va' piano e sentiti a tuo agio e soprattutto divertiti. Qualche volta il cervello elabora tanta informazione tra sessioni di pratica quanto durante le sessioni. Chi si esercita troppo non lascia che l'inconscio lo raggiunga!

Fig. 1.1 Butterfly: Le posizioni delle mani

Fig. 1.2 Le parti della mano: (a) Numerare le dita e (b) il "nido" (Cr) e la parte liscia (Sm).

Fig. 1.3 Lanciare e prendere all'interno.

Fig. 1.4 Lanciare e prendere all'esterno.

Fig. 1.5 Il lancio.

Fig. 1.6 Il lancio rotolando.

Fig. 1.7 Il Butterfly. (Per chiarire l'illustrazione ho spostato ogni immagine più in basso.)

Capitolo terzo: Isolare, tenere, rotolare

Gli isolamenti sono movimenti che tengono la pallina essenzialmente immobile mentre si muovono le mani. Nelle prese, né la pallina né la mano si muovono. I movimenti rotolati costituiscono la maggior parte del discorso finora: la pallina si muove e di solito anche la mano (o altro supporto) si muove.

Isolamenti

Palm circe

L'isolamento più elegante -- vale la pena impararlo -- è il palm circle (di una pallina). Prendi una pallina, più è pesante meglio è, e mettila sul palmo. Distendi le dita ad una distanza comoda e comincia a muovere il palmo in cerchi piccoli. Scopri quale direzione, senso orario o antiorario, ti è più comoda. Prova a tenere immobile la pallina mentre fai cerchi sempre più grandi con la mano (Fig. 3.1).

L'effetto di isolamento nel palm circle si basa sull'inerzia della pallina. Se tenessi nella mano una teglia per la pizza unta e se la pallina fosse una scatola liscia potresti fare cerchi con la teglia senza spostare la scatola. Questo fenomeno è già interessante da guardare. Purtroppo la tua mano non è una teglia per la pizza unta e la pallina non è una scatola. La tua mano è irregolare e la pallina rotola invece di scivolare, quindi devi pensare a un altro tipo di frizione.

Questo trucco è tra i più facili da capire e tra i più difficili da imparare a fondo. Quando ho cominciato ho scoperto con mio gran sgomento che non ero neppure capace di fare cerchi con la mano sinistra. Facevo il juggling da parecchi anni ma quando ho provato a fare un' "O" con la mano sinistra venivano solamente delle "L" e delle "Z". I vantaggi di aver imparato quest'isolamento sono maggiori delle difficoltà. L'illusione è più forte se fai qualche cerchio su una mano e poi cambi mano. Comincia con la mano che prenderà al di sotto della pallina, spostala lentamente in su e fa cerchi con quella mano anche quando non tiene la pallina. Muovendo tutte e due le mani così un bravo giocoliere di contact può far sembrare che la pallina galleggi. Quando il cervello decide che ella poggia sulla mano sinistra, quella mano cade via senza la pallina. Non ho mai visto fare i palm circle sul dorso della mano. Immagino che, come la maggior parte dei movimenti, sia ancora più sconvolgente sul dorso della mano. E ancora più difficile.

Ball walking

Più facile del palm circle è la serie di isolamenti chiamati ball-walking (palla che cammina). Qui, la pallina rotola sempre in una direzione fissa (rispetto alle mani) è dunque cambia sempre mano. Il nome dell'isolamento deriva della sensazione destra-sinistra-destra-sinistra.

1) Via da te

Tieni le mani davanti a te in modo che la punta delle dita della mano destra tocchi il polso sinistro, come nella Fig. 3.2a. Fai rotolare la pallina via da te, fino al palmo della mano sinistra, e inverti la posizione delle mani. Ripeti questo movimento in modo più fluido possibile e mantieni stabile la posizione della pallina.

Ora, rovescia una delle mani e usa il dorso. Fai sinistra-destra, palmo-dorso per un po' di tempo; allena una mano alla volta. Cerca di usare la più grande parte possibile del dorso liscio della mano. Quando sarai più abile sul dorso di ciascuna mano, prova ad utilizzare soltanto i dorsi delle mani (Fig. 3.2b).

2) Verso di te

Questo è semplicemente il ball-walking che va nell'altra direzione (Fig. 3.2c). Ti renderai

conto che, cominciando dal palmo, è assai facile far rotolare la pallina sul braccio prima di fare la presa.

Ancora per questa volta, esercitati all'inizio con i palmi in su, poi usa il dorso di una mano, poi dell'altra finché non avrai ottenuto il controllo.

È possibile combinare il ball-walking in entrambi i sensi per creare degli effetti bellissimi. Prova a inseguire la pallina attraverso il palcoscenico facendola scivolare via come una bollicina.

3) Altri tipi di ball-walking

Oltre il ball-walking verso di te e via da te puoi far andare la pallina a destra e a sinistra. Fai un trasferimento normale palmo-a-palmo, poi incrocia le braccia e fallo ancora nella stessa direzione. Prova a fare lo stesso sul dorso delle mani. Ti renderai conto che con i palmi in giù i pollici non ti daranno tanto fastidio.

Un bell'effetto strano è rappresentato nella Fig. 3.3. Fai il ball-walking dorso-a-dorso da destra a sinistra, incrocia le braccia, e trasferisci la pallina ancora alla mano destra. Poi muovi la mano destra intorno alla mano sinistra in un piccolo cerchio e ripeti il movimento. Si possono fare altre versioni di questo trucco in qualsiasi versione del ball-walking; insomma, sposti la mano con la pallina invece della mano vuota. Il trucco non è precisamente un isolamento ma è dello stesso genere degli altri trucchi di ball-walking. Aggiungendo più cerchi e trasferimenti in direzioni diverse, puoi creare un numero molto complesso.

C'è un'altra variazione del ball-walking che chiamo Sidestepping. Nella Parte II, vedremo anche un'altra versione di questo movimento che usa molteplici palline. Il Sidestepping è più o meno identico al ball-walking via da te ma le mani non fanno più una linea dritta.

Quando trasferisci la pallina da destra a sinistra fallo dalla parte sinistra della linea dritta. Poi traversa quella linea e fai il prossimo trasferimento a destra (Fig. 3.4). La pallina ondeggia mentre la fai rotolare via; è un cambiamento assai piccolo rispetto al ball-walking base.

Prova versioni destra-sinistra o perfino su-giù dei trucchi di ball-walking che hai già imparato. Scopri in che linee stai lavorando, poi rompile! Così, in generale, nascono nuovi trucchi.

Prese

Ovunque si possa mettere la pallina e tenerla immobile è un buon punto per fare una presa. È ancora migliore se scopri un modo per portarcela. Ecco alcune delle possibili prese:

a) La punta delle dita: È più difficile portare la pallina alla punta delle dita che fuori da questa posizione, per cui di solito faccio questa presa per iniziare il mio numero. Una considerazione importante è la tensione: hai la mano rigida o rilassata? Fai fatica a tenere la pallina dov'è o è una bollicina nell'aria che stai per caso toccando? Il mio stile presuppone questo secondo atteggiamento.

b) La mano aperta: Ecco un'altra presa per cui è cruciale sembrare rilassati. Se chiudi la mano in questa posizione puoi rotolare direttamente alla presa sul pugno (Fig. 3.5d).

c) Il gomito: Se riesci a far rotolare la pallina sull'avambraccio assai facilmente e se hai (come la maggior parte della gente) un buon punto piano sul gomito, puoi far fermare la pallina nell'incavo del braccio. Non tenerla: sostienila. Da quella posizione potresti farla rotolar via oppure lanciarla in aria e prenderla da qualche altra parte: sul palmo, nel nido, sul pugno, anche nella stessa presa ancora. A un mio studente piace soffiare leggermente sulla pallina per "convincerla" a tornare verso la mano.

d) Il pugno: Un'eccezione alla mia regola di rilassamento è la presa sul pugno perché l'idea di un pugno rilassato non ha senso. È la transizione tra tensione e rilassamento che rende interessante questo trucco. Prova a portare la pallina in questa presa dal nido chiudendo lentamente la mano. Spingi questa presa in alto quanto puoi oppure muovila in cerchi lenti.

e) La testa: È difficile far rotolare una pallina in modo che finisca in questa presa: prova a mettercela o lanciarcela dal palmo. Michael Moschen, uno dei migliori giocolieri di contact del mondo, finisce il suo numero così: lancia una pallina di cristallo in aria, la prende sulla fronte, si sdraia per terra e si addormenta. Non provare a fare questo trucco con il cristallo se non ti piacciono i lividi!

Sulla casualità

Ogni volta che fai uno sbaglio bizzarro, ricordatelo. Come in qualsiasi processo casuale, la maggior parte degli sbagli saranno stupidi e inutili. Però, ogni tanto troverai qualcosa di meraviglioso.

Una volta esercitando il movimento rotolato sul petto ho per caso preso la pallina sulla clavicola. Ho detto all'altra persona presente, «Guarda, una bella presa nuova!» Ed era vero. Mi pareva che se fossi riuscito a farla una volta sarebbe stato possibile farla ancora. Quindi l'ho fatta ancora.

Purtroppo, non ho potuto portare via la pallina senza afferrarla, cosa che non si fa mai nel contact.

Fai attenzione ai tuoi sbagli bizzarri. Trasformali in trucchi e mostrali alla gente. Così si sviluppano alcuni dei nuovi movimenti più insoliti.

Movimenti rotolati

Tra due punti qualsiasi di controllo c'è un'area liscia. Far rotolare la pallina su queste aree lisce è il succo di un numero di una pallina. Può darsi che tu faccia tanti bei trasferimenti e prese ma il pubblico si ricorderà soprattutto di quanto bene (e dove) hai fatto rotolare la pallina.

La Scala e la Scala mobile

La Scala che scende non è altro che una serie di trasferimenti Dorso-a-dorso, più fluidi sono e meglio è, ognuno un po' più in basso rispetto a quello precedente. La pallina comincia sopra il livello degli occhi e scende lentamente fino al livello della vita in giri larghi ed aggraziati. Per fare una Scala che sale si deve solamente spostare la mano che prende leggermente in su dopo ogni trasferimento.

Più allarghi i trasferimenti e più successo avrà il trucco. Ricorda anche la Scala-bambino:

braccia incrociate, palmi in su, come nella Fig. 2.12. Alterna questi due trucchi oppure incorporali tutti in un numero di Butterfly.

La Scala mobile è una versione allargata della Scala che scende: anziché cambiare la direzione della pallina ogni volta che si prende nel nido, fai un'altro trasferimento punta-a-punta, dorso-a-dorso. Poi, alla prossima occasione, cambia direzione (Fig. 3.6b). La forma della traiettoria della pallina è un po' più larga di quella della Scala semplice, soprattutto se isoli bene le mani durante il lungo movimento rotolato nel mezzo del trucco. È sicuramente possibile creare la tua propria serie di cambiamenti, oppure non cambiare mai la direzione della pallina ma invece girarti mentre la fai scendere (o salire) in una spirale lenta intorno a te. Forse quando fai questo trucco preferisci fare trasferimenti lato-a-lato anziché punta-a-punta e palmo-a-palmo. (Così è una variazione del Ball-walking.) Riguardo alla configurazione delle mani, consideriamo altri modi per far rotolare la pallina da una mano all'altra. È difficile distinguere tra molti questi movimenti dal punto di vista del pubblico ma tutti potrebbero ispirare una nuova serie di trucchi.

Da dov'è possibile che la pallina lasci la mano? Anche se consideriamo solamente le quattro direzioni base abbiamo otto posti (quattro sul dorso e quattro sul palmo) per uscire e otto per entrare. Puoi anche prendere la pallina sulla stessa mano da cui la lanci, come nel Butterfly normale. Caso mai la statistica ti ispiri, con otto punti di uscita e di entrata si crea una matrice di 64 combinazioni mano-a-mano, sei movimenti sulla stessa mano e 4900 combinazioni di due di questi movimenti.

La maggior parte di queste combinazioni sono più o meno identiche. Sperimentale comunque. È possibile che ti conducano in una direzione completamente inesplorata.

Movimenti rotolati sul corpo

Oltre i movimenti rotolati sulla mano ci sono parecchi modi di far rotolare la pallina sul corpo. Questi trucchi si chiamano semplicemente movimenti rotolati sul corpo. Il braccio: Abbiamo già trattato un movimento rotolato sul braccio: l'hai usato per fare la presa sul gomito (Fig. 3.5c). Ricordati, per tutti i movimenti rotolati è più facile mantenere la pallina in equilibrio mentre rotola che sostenerla in una presa. È come andare in bicicletta. Prova a far rotolare la pallina su e giù senza farla fermare al gomito.

Il dorso del braccio: Cominciando con la pallina nel nido è possibile mandarla fino al gomito e oltre prima che cada. Prova a fare questo movimento o nel piano del muro o diritto in avanti. Nel piano del muro assomiglia ad un trasferimento Dorso-a-dorso che si allunga oltre il polso. Quando la pallina avrà raggiunto il gomito potrai con qualche sforzo farla cambiare direzione e mandarla indietro alla mano, al palmo o al dorso. Potresti anche lancia-la in aria o farla rotolare subito verso l'altra mano.

Il petto: Anche se è un trucco di giocolieri per giocolieri, cioè un trucco che è molto più difficile di quel che sembra, il movimento rotolato sul petto (Fig. 3.8a) è un movimento che forse vorrai imparare. Nel caso ideale, la pallina dovrebbe cominciare nel nido della mano destra, per poi rotolare sul braccio destro, poi sul petto giusto sotto il mento (devi piegarti un po' indietro perché la pallina abbia una superficie piatta su cui rotolare), e sul braccio sinistro fino al nido. Per imparare questo trucco dovrai farti prestare un po' di attrezzatura sportiva.

Così com'è più facile tenere in equilibrio una stecca da biliardo che una penna è più facile fare un movimento rotolato con una palla da basket che con una pallina da lacrosse di 5 cm. Comincia ad imparare il movimento rotolato sia sul petto che su qualunque altra parte

del corpo con una palla da basket. Sperimenta con le possibilità: scopri i punti dove riesci a controllarla.

Poi, provalo con un oggetto un po' più piccolo. Usa una palla da volley, da baseball, da lacrosse. È semplicemente un altro modo di fare piccoli passi, come usare biciclette sempre più basse o fare trucchi di equilibrio con bastoni sempre più corti. Le spalle: Comincia con una palla (usane una grande!) sul dorso della mano destra. Piegati in avanti e fai rotolare la palla sul braccio e sulle spalle, poi prendila sull'altra mano (Fig. 3.8b). Puoi anche provare a farla fermare a metà, nel piccolo spazio tra le spalle e la nuca. Dalla presa alla nuca la puoi lanciare in aria o farla rotolare verso la fronte. Per finire il suo numero, Bobby May faceva rotolare una palla in giù sulla schiena (dalla presa sulla nuca) e la prendeva tra le gambe mentre eseguiva una capriola in avanti. Gamba-schiena: Comincia con una grande palla sul piede, nella posizione rappresentata nella Fig. 3.8c. Falla rotolare sulla gamba fino al fianco. Quando la palla raggiungerà il fianco, girati perché rotoli sulla schiena e sul braccio, e prendila nel nido. So quel che stai pensando: «Poi decolla e vola per strada». Però se ti sforzerai di imparare questo trucco come hai fatto per il Butterfly farai dei buoni progressi! L'illustrazione si basa su una foto di Francis Brunn, che faceva il movimento qui descritto con una pallina in ciascuna mano.

La testa: È interessante il fatto che il movimento rotolato sulla testa sia fatto da un numero di giocolieri dieci volte maggiore del Butterfly anche se è altrettanto difficile e ti fa venire il capogiro. Si dice che il re Enrico VIII di Inghilterra l'abbia fatto, Bobby May l'ha fatto conoscere nel primo novecento e da allora, giocolieri in tutto il mondo lo sviluppano. Infatti, il movimento rotolato sulla testa è più o meno un Butterfly sulla testa. Le posizioni di controllo sono le tempie, il centro della fronte e la nuca.

Come hai fatto per imparare il Butterfly, fai tutti questi movimenti con la testa prima di provarli con una pallina! Se non sei abbastanza flessibile da farli senza la pallina puoi davvero farti uno strappo muscolare mentre stai provando ad imparare questo trucco. Comincia con la pallina sulla fronte perché lo devi poter fare senza fatica. Falla rotolare verso una tempia e poi indietro per la presa sulla fronte. Così ti puoi esercitare su un lato alla volta. Cerca di andare dalla fronte alla nuca e viceversa. Ora prova un Butterfly intero: tempia-a-tempia senza fermarti. È uno di quei trucchi con più variazioni di quel che sarei riuscito a descrivere. Sperimenta le possibilità.

Fig. 3.1: Il palm circle visto (a) di sopra, (b) di fianco.

Fig. 3.2: Tre variazioni del Ball-walking: (a) via da te, sul palmo; (b) via da te, sul dorso; (c) verso di te, sul palmo.

Fig. 3.3: Un'altra variazione del Ball-walking: spostare la mano con la pallina.

Fig. 3.4: Sidestepping

Fig. 3.6a: La scala che scende

Fig. 3.6b: La scala mobile

Fig. 3.6c: Cominciare la Scala con un trasferimento Dorso-a-dorso (si veda Cap. II)

Fig. 3.7: La mano destra: direzioni in cui la pallina può andare

Fig. 3.8a: Il movimento rotolato sul petto

Fig. 3.8b: Il movimento rotolato sulle spalle

Fig. 3.8c: Il movimento rotolato sulla gamba e sulla schiena

Fig. 3.9: Il movimento rotolato sulla testa

Capitolo quarto: Altri trucchi

Ecco alcuni trucchi con una pallina che non si classificano facilmente.

La miniera: Comincia con la pallina come nella Fig. 4.1a, sostenuta leggermente dalla punta delle dita di ambedue le mani. Lasciala scivolare lentamente giù e fai la presa tra i palmi, ma sii sicuro che i mignoli non nascondino la pallina. Adesso, fai lentamente cadere le mani attraverso la parte (b) fino alla parte (c), con la miniera puntata in giù. Fai scivolare la pallina fino alla punta delle dita.

È bene che questo trucco si esegua lentamente, magari come una parte di una presentazione. C'è un punto in fondo alla Miniera dove la pallina sembra che stia per cadere. La sostieni con pressione laterale dai medi. Più riesci a farla arrivare in fondo e meglio è.

Trucchi con palline da biliardo: Insieme con la Miniera, ci sono parecchi altri modi di orientare e di spostare le mani mentre tieni la pallina (Fig. 4.2a-c). Molte prese di questo tipo si descrivono nei libri di magia con palline da biliardo. Alcuni coinvolgono apparizioni e sparizioni, generi di trucchi che si fanno più facilmente con palline più piccole. È bello cominciare il tuo numero con una lunga combinazione di questi movimenti. Avanti-e-indietro (l'Onda): Tieni le mani insieme, palmi in su, dita puntate in avanti (Fig. 4.3, vista frontale). Sostieni la pallina con la punta delle dita e falla rotolare da un lato all'altro; alza le dita leggermente quando è passata. Non chiudere le dita, ma alzale leggermente. Deve assomigliare alle onde dell'acqua con una bollicina che ci galleggia sopra. Guarda il movimento allo specchio; sembrerà molto più interessante al pubblico che a te.

L'Ascensore: Questo trucco è più simile al Toss della maggior parte dei trucchi in questo libro. Tieni la mano sinistra con il palmo in giù qualche centimetro sopra la mano destra (oppure ancora più in alto), che tiene la pallina. Lancia la pallina diritto in su in modo che raggiunga il punto più alto della traiettoria alla stessa altezza della mano sinistra. Prendila. È un movimento fluidissimo quando si fa bene e piace al pubblico. Fa sembrare che la pallina non abbia peso. Per capire come deve sembrare il trucco, pensa di far cadere la pallina dalla mano sinistra (cioè fare il trucco all'inverso). Falla rotolare dal nido oltre le dita perché cada e si prenda nella mano destra. Ora, pensa alla stessa immagine rovesciata all'inverso. Il trucco piace perché quando si fa bene, assomiglia a un pellicola che si proietta in modo inverso.

Puoi prendere la pallina nel nido, com'è rappresentato nella figura, o nella presa sul pugno. Puoi anche provare a prendere la pallina tenendola tra il pollice e il palmo. Sono tutte versioni dello stesso genere di presa-movimento all'inverso (se la pallina si ferma prima che tu la prenda), ma ognuno sembra un po' diverso.

Presca con il pollice: E mentre la pallina si tiene con il pollice, proviamo questo piccolo scherzo. Sì, malgrado tutta la grazia del contact, anche gli scherzi visivi si possono fare. Fai il Butterfly nella mano destra. Dopo qualche ripetizione, acchiappa la pallina con il pollice mentre sta sul palmo, tienicela, e fai un'altra metà passo del Butterfly. La pallina sembra di attaccarsi alla mano (Fig. 4.5), cosa che rafforzerà i sospetti di coloro nel pubblico che credono che tu stia usando il Velcro. Anche se utilizzi una pallina in cristallo è

possibile fare in modo che il pollice non si veda. Fai finta che la pallina sia veramente attaccata o agitala un po' prima di liberarla.

Oppure, fai sul serio e scordati dello scherzo. È una scelta stilistica.

Se riesci a prendere la pallina in questo modo sarà più facile inventare e imparare i trasferimenti con diverse palline, dei quali parlerò nel Capitolo Quinto. La gabbia: Fai una gabbia toccando la punta di ogni dito alla punta dello stesso dito dell'altra mano (Fig. 4.6). Sostieni la pallina su questa gabbia, nel nido di due dita tra D.2 e D.3. Ora, hai due opzioni:

1. Sposta le mani in modo che la pallina finisca sul palmo sinistro, nella gabbia, e poi lanciala/falla rotolare alla presa in cui hai cominciato.
2. Fai rotolare la pallina dal nido destro al nido sinistro (sulle dita) senza aprire la gabbia. L'elemento difficile di questo movimento è che se fai rotolare la pallina molto velocemente non c'è modo di fermarla alle nocche sinistre. Per far sì che la pallina non si acceleri è possibile spostare la gabbia in su ogni volta che fai il movimento. Così si ferma il movimento laterale in modo migliore di quel che si può fare con le nocche sole. Dopo alcuni trasferimenti puoi far sì che la gabbia si sposti al limite della portata delle braccia.

Due dita: Invece di fare il nido con tre dita (si veda il Capitolo Primo), molti miei studenti preferiscono usare soltanto le prime due dita, un po' distese, per tenere e far rotolare la pallina (Fig. 4.7). Se le tue palline misurano meno di 5 cm. di diametro può essere un nido più comodo per te. Ad ogni modo, imparare il nido con due dita ti aiuterà con la Gabbia e anche con la prossima serie di trucchi.

Mani unite: Tieni le mani con i palmi uniti nella prima posizione del Butterfly base, come nell'immagine più a sinistra della Fig. 4.8a. Devi tenere la pallina nel nido fatto con due dita perché è difficile abbassare il medio di ambedue le mani.

Fai un movimento di tipo Butterfly con i palmi sempre uniti e prendi la pallina sul dorso dell'altra mano. Per imparare il movimento dovrai fare ancora tutti i passi iniziali. Questa volta, per far sì che le mani non si scontrino l'una contro l'altra ti conviene scegliere una mano "guida". Per dire diversamente, anziché provare a controllare ogni mano separatamente e confonderle con informazioni superflue, fai in modo che una mano inseguia l'altra automaticamente. Questo modo di pensare ti aiuterà a capire come fare il movimento.

Se cominci con questo Butterfly con le mani unite (lo chiamo il Butterfly "preghiera"), puoi provare a sviluppare nuove configurazioni. Se sei straordinariamente flessibile prova a fare il Butterfly con i dorsi delle mani che toccano. Altrimenti, comincia dai primi due trucchi della Fig. 4.8.

Più trucchi ancora

Le variazioni del contact con una pallina sono senza limite. È compito di ogni giocoliere creare, scoprire ed insegnare. I movimenti di contact che ho imparato o inventato finora sono tutti inclusi in questo libro. Ma sicuramente non sono gli unici trucchi. Molti movimenti con palline da biliardo, le quali sono più piccole della pallina che utilizzo io, sono descritti in molti buoni libri di magia. Tra le apparizioni, le sparizioni e le

moltiplicazioni si trovano alcuni movimenti facili di contact. Molta magia si fa anche con palline più grandi. Mi piace sempre vedere un numero di juggling e di magia combinati anche se si tratta solitamente di giocolare con le palline alla fine del trucco di bussolotti. Se sei mago, prova a fare un po' di contact con la pallina prima di farla levitare! Il concetto di contact non si limita solo alle palline. Ci sono molti movimenti altrettanto aggraziati che si fanno nelle discipline di contact stick e di swinging di torce e di clavette. Ho visto fare da professionisti dei trucchi complessi di contact stick con fuoco che assomigliavano al contact nella forma e nella complessità. Ho visto anche qualche movimento con piatti cinesi, coltelli e cappelli, di cui parlerò nel Capitolo Ottavo. E non ci dobbiamo limitare a una pallina sola.

Sulla difficoltà

Che cosa costituisce un buon trucco di juggling? Per il tuo proprio divertimento e per gli altri giocolieri, è ovvio che i trucchi più difficili saranno più impressionanti. Però davanti a un pubblico normale possiamo scegliere tra tre diversi tipi di trucchi: quelli che sono esattamente così difficili come sembrano, quelli che sembrano più difficili di quel che sono e quelli che sono più difficili di quel che sembrano. Ci sono pochi trucchi, se ne esiste qualcuno, del caso ideale ma la maggior parte dei trucchi lo sono quasi sempre. In fin dei conti, senza uno standard a cui paragonare i trucchi, com'è possibile dire quanto difficile sia "difficile"? Dunque, i numeri di juggling si compongono soprattutto del primo tipo di trucco: quelli che sono così difficili come sembrano.

Ecco qualche esempio di un trucco che sembra più difficili di quello che è: i trucchi con coltelli, torce e oggetti di diverse dimensioni o di diversi pesi, e il mangiare gli oggetti mentre si gioca. Questi sono i trucchi che fanno pagare il giocoliere.

Senza fare molta pratica se ne possono trarre vantaggi enormi, comprese grandi mance. La ragione per cui questi trucchi stimolano il pubblico è che sono semplicissimi. L'osservatore può descrivere facilmente quello che ha visto usando parole di uno o due sillabe. Lo ricorda; potrebbe tentare di farlo a casa.

I trucchi che sono più difficili di quel che sembrano, come fare la cascata con sette palline o prendere un cappello su un bastoncino in equilibrio, sono quelli che impariamo con lo scopo di colpire gli altri giocolieri e non il pubblico che paga. Fare il gioco con sette palline sembra abbastanza difficile ma se lo sai già fare con cinque non è così impressionante come, per esempio, tre palle di bowling. Ecco perché la maggior parte di giocolieri professionisti fanno i trucchi con grandi numeri verso l'inizio dello spettacolo e mettono a parte le asce e le palle di bowling per il finale.

Ci sono trucchi che superano questa sorta di classificazione. C'è, per esempio, un'acrobata orientale che sta in equilibrio su un unicycle di due metri su una palla in legno di un metro, e mentre si regge ferma con un piede lancia sette ciotole dalla gamba libera perché cadano in un'altra ciotola sulla testa. Questo trucco è senza dubbio ancora più difficile di quel che sembra. Ma secondo me è impossibile e 99% della gente che lo vede è d'accordo. Ecco perché è un trucco che ha successo.

Può darsi che anche il contact sia più difficile di quel che sembra. Quando si fa per bene, però, vale la pena farlo. È sempre bene fare un trucco che viene chiamato "impossibile".

Fig. 4.1: La miniera

Fig. 4.2a-c: Alcuni movimenti con palline da biliardo

Fig. 4.3: L'onda

Fig. 4.4: L'ascensore

Fig. 4.5: La presa con il pollice

Fig. 4.6: La gabbia

Fig. 4.7: Il Nido a due dita

Fig. 4.8: Variazioni del Butterfly con i palmi uniti: (a) il Butterfly "preghiera"; (b) le mani che scivolano; (c) aperto al centro (la "pianta carnivora").

N.B. Non rimanere confuso per causa delle palline punteggiate nella (b); l'illustrazione è disegnata perché si possa leggere in ambedue le direzioni.