



N° 99

MAGGIO 1985

PROGRAMMA DEL MESE DI GIUGNO 1985

Venerdì

7 BIBLIOTECA

Ore 21.45 - A cura di **Michelangelo Francone.**

I Soci che hanno in prestito libri oltre il tempo stabilito sono pregati di restituire i medesimi per consentirne la lettura ad altri Soci.

PRIMI INCONTRI CON LA PRESTIGIAZIONE

Ore 21.30 - A cura di **Roberto Bonisoli.**

Devono partecipare i nuovi Soci che non hanno ancora sostenuto l'esame di ammissione definitiva al Circolo.

ESAMI DI AMMISSIONE

Ore 21.30 - A cura del **Comitato Direttivo.**

I Soci che desiderano sostenere l'esame di ammissione definitiva al Circolo sono pregati di mettersi in contatto con il Segretario, Signor **Cipriano Candeli.**

Domenica 9 GRAN GALA DELLA MAGIA

Il nostro Circolo, in collaborazione con il **Centro Sociale** di Voghera e con l'organizzazione del Socio **Berry**, ha programmato a Voghera uno spettacolo magico di grande interesse. I Soci che volessero assistervi devono mettersi in contatto con **Roxy**.

Martedì 11 SCUOLA DELLA MAGIA

Ore 21.00 - Corso su monete e gettoni a cura di **Pino Rolle**.
Possono partecipare solo gli iscritti al corso.

Venerdì 14 SCUOLA DELLA MAGIA

Ore 21.30 - A cura di **Micky**.
Partecipano:

B U B U	Analisi della scheda FISM
R O X Y	Divinazione mentale
V I C T O R	Le carte ascensionelle

Martedì 18 SCUOLA DELLA MAGIA

Ore 21.00 - Corso di cartomagia a cura di **Roxy**.
Possono partecipare solo gli iscritti al corso.

Venerdì 21 FIERA MAGICA

Ore 21.15 - Co la partecipazione di:

GIUOCHI DI COMPOSTINO
ROXY & VICTOR
SOLUTION IN MAGIC

Martedì 25 SCUOLA DELLA MAGIA

Ore 20.30 - Seminario sulle corde a cura di **Victor**.
Possono partecipare solo gli iscritti al seminario.

Giovedì 27 GALA DI CLOSE-UP

Ore 21.15 - Presentati da **IL MAGICO ANDERSEN** si esibiranno:

BERRY
ROBERT
ROXY
VICTOR

Lo spettacolo è particolarmente riservato a persone esterne al Circolo. Ogni Socio può invitare un massimo di quattro persone.

Le prenotazioni si ricevono tutti i venerdì presso la sede dalle ore 21.30 alle ore 23.00.

A spettacolo iniziato i posti prenotati ma non occupati saranno ritenuti liberi.

Venerdì 28 CONFERENZA MAGICA

Ore 21.15 - Sarà ospite questo mese il famoso prestigiatore, proveniente dagli Stati Uniti:

MICHAEL WEBER

Quote di partecipazione:

Soci di tutti i Circoli Magici	£	5.000
Soci minori di 18 anni	£	1.000

Il prossimo spettacolo di Close-up, sarà programmato nel mese di settembre



MA CHI SONO I MAGHI?

Di maghi oggi ce ne sono tanti. Vogliamo dire di pseudo-maghi. Basta accendere la televisione, o aprire un giornale o settimanale qualsiasi, o osservare la pubblicità murale delle nostre città.

Noi, che maghi lo siamo sul serio, tutte le volte che un mago-non-mago viene alla ribalta ci sentiamo un pochino defraudati della nostra etichetta magica e denudati dei nostri poteri, che poi non sono altro che la nostra abilità.

L'allenatore di calcio che è il mago del pallone è ormai una cosa vecchia e risaputa. Ma c'è anche il bravo musicista che è il mago di questo strumento o di quell'altro. Abbiamo sentito dire anche di un cuoco che è il mago della cucina; di un ciclista che è il mago della bicicletta; di un pilota che è il mago delle auto con il suo meccanico che è il mago dei motori; c'è anche l'artigiano del piccolo negozio che è il mago della penna, del materasso, delle risolature, del caffè, della pasta all'uovo. Ci sono insomma tanti maghi, troppi, ma forse la parola mago, presa dal dizionario con estrema facilità ed usata al posto di altri aggettivi, proprio lei che aggettivo non è, sembra risolvere l'esaltazione del meglio, del maggiore, del più capace.

Ma non basta. No! Oltre alle persone maghe-non-maghe, ci sono gli oggetti e le cose che al solo uso provocano un risultato magico. La cera che lucida magicamente; il dado per brodo dal sapore magico; l'aperitivo che magicamente stuzzica l'appetito; il detersivo che lava più magico che non si può, il bocchino per sigarette magico, e chi più ne ha più ne metta.

Non crediate che sia finito. La magia, il magico e le loro variazioni entrano anche nei nomi di tanti oggetti: magic per una pentola; magic per accendigas; magic per un infila aghi; magic per una penna a sfera.

Se si va avanti di questo passo avremo la magic-moglie che cuoce i cibi magicamente nella magic-cucina con il gas supermagico, per farci avere una magica digestione. Oppure il magic-capufficio che è un mago della contabilità grazie alla magic-macchina calcolatrice ed al magic-computer. O ancora lo spazzino, pardon l'operatore ecologico, che è il mago del marciapiede, grazie alla sua magic-scopa ed alla magic-paletta.

Tutto questo non può che far sorridere noi maghi veri che di magico non abbiamo nulla, ma che tutto quello che facciamo siamo in grado di farlo apparire magico.

In tale compagnia ci sentiamo forse a disagio, ma cosa volete farci. Se mago e magico sono sinonimo di meglio, grande od unico, a noi sta bene. Vuol dire che siamo grandi, migliori ed unici. Però!!!

Victor & Roxy

**TOUS LES LIVRES
DE PRESTIDIGITATION,
ET D'ILLUSIONNISME**

VENTE PAR CORRESPONDANCE
FRANCE ET ÉTRANGER

dans le nouveau CATALOGUE MAGIX



CATALOGUE MAGIX
LIVRES DE PRESTI ET DE VARIÉTÉS

L'ensemble de la production magique française et étrangère, présentée et commentée par Jean-Pierre Hornecker. Plus de 250 titres différents traitant de toutes les disciplines magiques (magie de table ou de scène, du divertissement de société aux grandes illusions en passant par l'animation de fêtes et la ventriloquie).

C'est le seul et unique catalogue en français traitant du sujet (inutile de chercher : il n'y en a vraiment pas d'autre !). Vous y trouverez les traductions (en français) des meilleurs tours américains, véritables pionniers en la matière, toujours à la pointe du progrès et reculant sans cesse les frontières de l'impossible. Vous y découvrirez également les écrits des meilleurs cracs français dont l'adresse et l'esprit d'innovation n'ont plus rien à envier aux précurseurs d'outre-Atlantique.

Tous niveaux : initiation, débutant, confirmé

- Plus de 220 livres traitant de l'illusionnisme et de la prestidigitation.
- Près de 30 titres traitant des arts annexes et de l'animation de fêtes.

Et en plus, toutes les adresses des Associations de Magiciens en France, Suisse et Belgique (pour y adhérer !). Toutes les adresses des Marchands de Trucs d'Europe (pour y acheter matériels et accessoires). Toutes les Revues d'illusionnisme et de Prestidigitation (pour s'y abonner et être tenu au courant des dernières nouveautés !). En un mot, le Monde Magique français sous une seule reliure. La Bible !

**MICRO MAGIE - CLOSE UP - VENTRILOQUIE - GRANDES ILLUSIONS
ANIMATIONS ET ORGANISATIONS DE FETES
MAGIE DE SALON ET DE SCENE**

Tous les domaines des arts visuels sont couverts : tours de cartes, pièces, cordes, fleurs, papiers, journaux, foulards, magie de l'eau, magie du feu, magie des animaux, manipulations, trucages, dextérité, mentalisme, mémoire prodigieuse, lévitations, télépathie, prétendus phénomènes para-psychologiques, cumberlandisme, gags, trucs, astuces, jeux avec le public, présentation de spectacles, animation-radio, marionnettes, clowns, pliages et déchirages de papier.

**DEMANDEZ-LE
AUJOURD'HUI MEME!
IL EST GRATUIT!**

DEMANDE DE CATALOGUE

à retourner sous enveloppe affranchie
à MAGIX - Editions du Spectacle - 3, rue de la Klebsau
67100 STRASBOURG

Veillez me faire parvenir gratuitement et sans engagement de ma part votre catalogue d'ouvrages sur la prestidigitation et l'illusionnisme.

Nom :

Adresse complète :

.....

.....

.....

.....

LE LETTERE DI FABIAN

Salve, ovunque tu sia!

Lavoro e mi sto esaurendo. L'altro giorno sono andato dal mio psichiatra, perchè pensavo di soffrire di un complesso di inferiorità. Lui mi ha assicurato che non ho nessun complesso... sono veramente inferiore! Un consiglio per gli uomini sposati: se vostra moglie non vi tratta come dovrebbe... **siatene grati!!!**

o o o o o o o o o o o o o o o o o

Partiamo subito con un giochetto, facile facile ma di effetto. Sfrutta un vecchio principio, ma la presentazione è nuova.

COINCIDENZA

- a) Apri il mazzo di carte a ventaglio e nota la **nona** carta dal fondo (sarà la nona carta da sopra quando il mazzo è a dorso in alto). Supponiamo che sia il **10 di cuori**. Togli dal mazzo la carta dello stesso colore (il **10 di quadri**) e mettila dorso in alto sul tavolo.
- b) Squadra il mazzo e consegnalo ad uno spettatore. Chiedigli di annunciare un numero compreso tra **10** e **20** e quindi di distribuire tante carte una dopo l'altra sulla tua mano. Supponiamo che abbia dato **15** carte.
- c) Aggiungi le cifre del numero ($5 + 1 = 6$) e quindi togli tante carte dal mazzetto che tieni nella mano e ponile sul mazzo. Procedi in questo modo per qualsiasi numero ti verrà indicato.
- d) Poni la prima carta del mazzetto che hai in mano vicino alla carta posta in precedenza sul tavolo come previsione (e metti a parte sul mazzo il resto delle carte).
- e) Gira le due carte e... **MIRACOLO** (beh! quasi!), le due carte sono dello stesso valore e colore!

Pubblicità: ho pubblicato il mio ultimo libretto, questa volta con **monete** dal titolo fantasioso "GALACTICA". Si tratta di una routine basata sull'ormai classico gioco del "buco nero". In breve: tre buchi neri (dischi neri di velluto) sono posti sul tavolo. Una moneta è fatta sparire e passa di volta in volta sotto ciascun disco. Poi appaiono tre monete (una sotto ciascun disco). Due dischi vengono eliminati e le tre monete passano una dopo l'altra sotto il disco rimasto, infine i tre dischi si trasformano in uno... tre volte più grande! Scritto in italiano con 14 chiare illustrazioni. £ 10.000 (diecimila) spese di spedizione comprese. Grazie! Riprendo le trasmissioni.

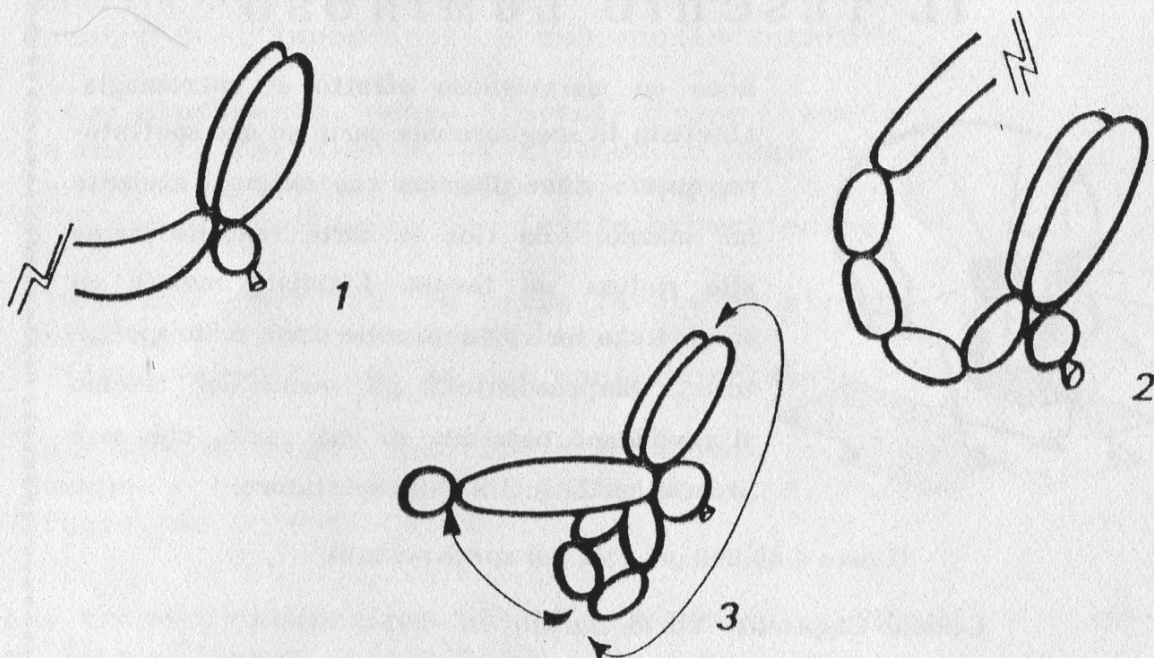
oooooooooooooooooooo

Alcuni amici di Torino mi hanno richiesto altre figure con i palloncini. Ad essere onesto era in programma la pubblicazione di un altro libro (ehi! Se non hai il primo puoi sempre averlo... £ 5.000. Grazie!), ma per il momento ho accantonato l'idea, ma vedremo in futuro...

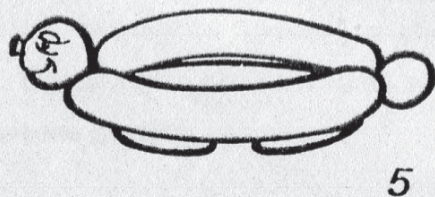
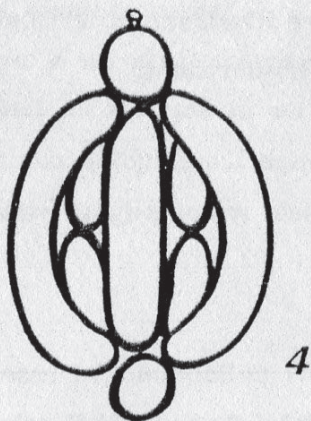
LA TARTARUGA

Preciso che la descrizione sarà breve e che suppongo di rivolgermi a persone che già conoscono la tecnica dei palloncini (altrimenti compra il mio libro!).

- 1) Gonfia un palloncino 260 (A o E). Fai un primo "giro" per la testa e due porzioni più lunghe per il corpo e blocca (figura 1).



- 2) Altre quattro sezioni più corte (figura 2) e unisci alla base (figura 3).
Fai una piccola "palla" alla fine del palloncino (A in figura 3) e blocca facendola passare come nella freccia tra le quattro porzioni più corte e le due più lunghe.
- 3) Vedi la figura 4 da sopra e il modello completo in figura 5.



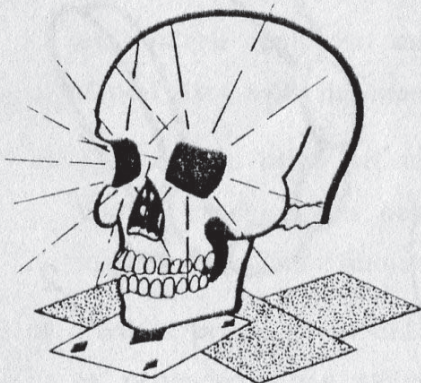
GRAZIANI

E' tutto per oggi! A risentirci presto con altre novità e notizie. Su con la vita, ragazzo!

F A B I A N

Via Caboto, 11 - 41053 Maranello (Modena) Italia

IL TESCHIO LUMINOSO



Ecco un meraviglioso effetto di micromagia. L'Artista fa scegliere una carta ad uno spettatore, questa viene dispersa con miscugli e alzate nel mazzo. Alla fine le carte vengono messe alla rinfusa sul tavolo. L'Artista mostra un teschio che sarà passato sulle carte dallo spettatore... **Sorprendente!!!** gli occhi del teschio si illuminano passando su una carta, che sarà proprio quella scelta dallo spettatore.

(Costo £ 40.000 più 15% per spese postali)

Luciano Cippitelli - Via M. Bartoli, 30 - 00143 ROMA



VENERDI' 28 GIUGNO
ORE 21.30
AL
CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA
DI
TORINO
CONFERENZA MAGICA
DI

Michael Weber

un importante avvenimento magico, ancora un grande conferenziere dagli Stati Uniti d'America, un grande nome, una occasione da non perdere !!! La conferenza sarà tradotta in italiano.

I L M A G O

Sotto lo scintillio dei fuochi del proiettore
Modellato dentro l'abito nero, l'occhio chiaro, enigmatico! ...
Appariva sicuro del suo magico Potere,
Maestro dell'Impossibile e moderno Incantatore.

A suo piacimento, senza sforzo, strano Creatore
Fa nascere dal Niente, diffidando la Logica,
La dolce illusione, il magnifico Sogno
E il brillante fascio di favole promettenti.

Rinnovando, per noi, le belle favole di streghe
Univa la sua Bacchetta alla Lira d'Orfeo
E tendé verso di noi le sue mani, sorridente e facondo ...

La folla, a questo appello, s'abbandona e soccombe ...
Quando, o bianco miracolo, dalle sue dita morbide,
Sfugge, un volo di Colombe.

(libera traduzione da: Jean PLAINE LA MAGIE ... CHANTE! ... editions
Dumas, Saint-Etienne, circa 1948)

IL FINTO DITO

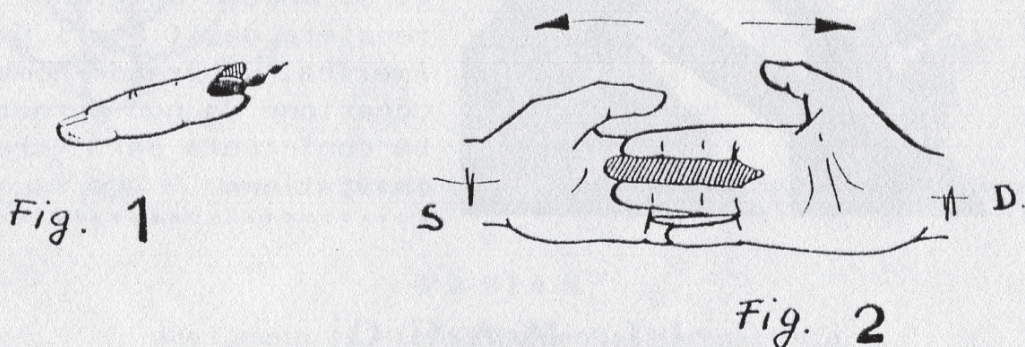
Uno dei sistemi più noti per far apparire un foulard è il "finto dito". La versione di Lyle, qui suggerita, ci è parsa particolarmente efficace per la rapidità e semplicità d'esecuzione.

Effetto

Dopo aver mostrato le mani da entrambi i lati, il mago le avvicina per un attimo fra loro e un foulard scaturisce dal nulla!

Preparazione

Annodate l'angolo di un foulard di 18/20 cm di diametro. Nascondete il foulard nel **finto dito**, in modo che il nodo resti fuori (figura 1) e calzate il **finto dito** fra indice e medio della mano destra.

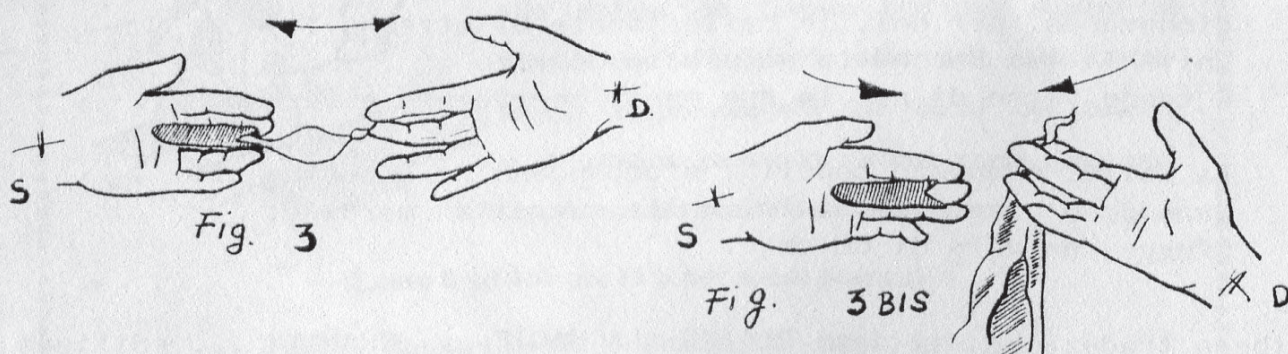


Presentazione

Mostrate le mani di faccia e di dorso, muovendole con naturalezza. La presenza del dito "extra" non verrà notata.

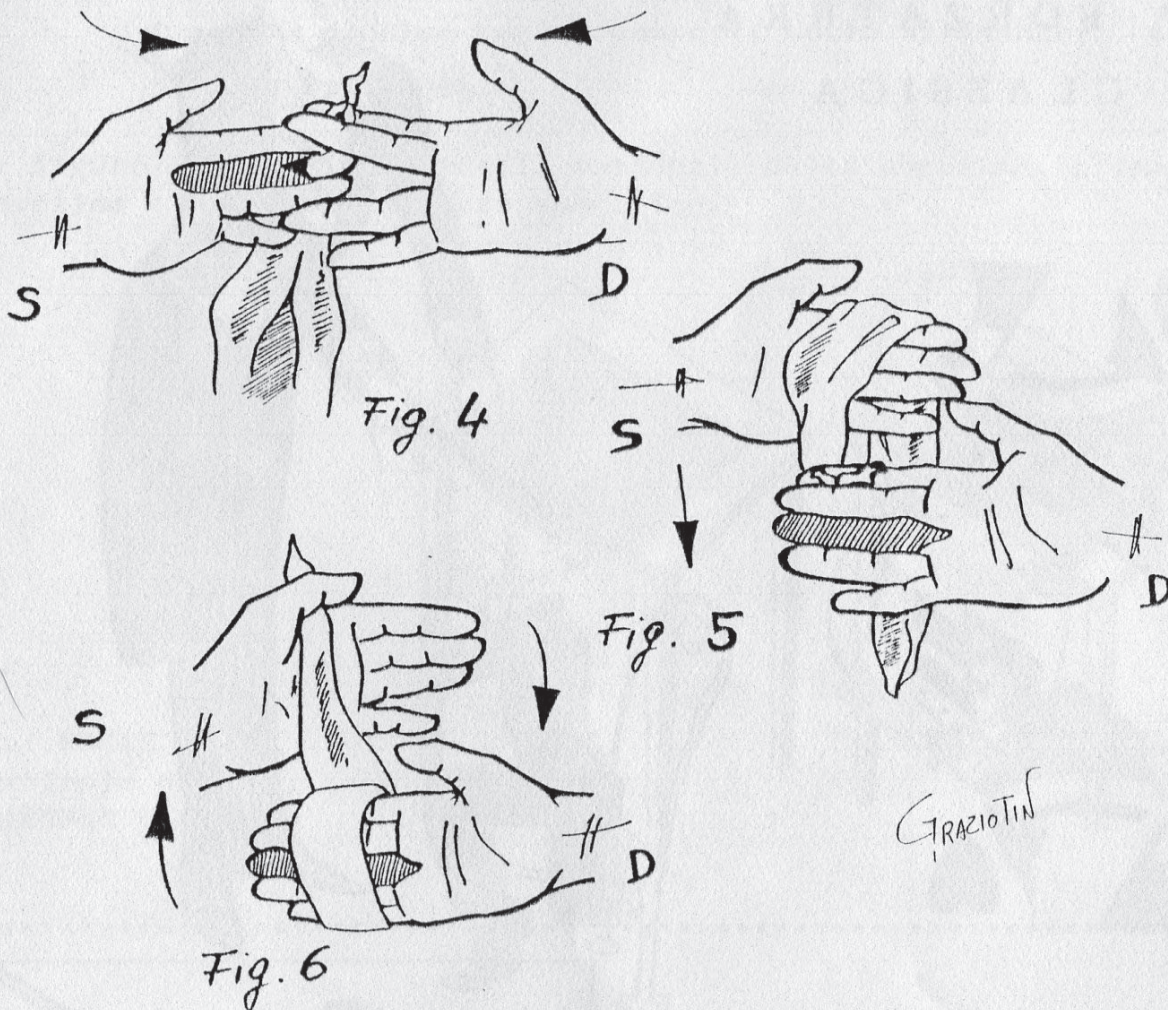
Avvicinate le mani (figura 2). Il **finto dito** viene preso fra il medio e il palmo della mano sinistra.

Separate le mani, trattenendo il nodo fra indice e medio destri; il foulard comincerà così ad apparire. Continuate a separare le mani fino a quando il foulard sarà completamente libero nella mano destra (figure 3 e 3 bis).



Unite nuovamente le mani (figura 4) in modo che il foulard cada al davanti alla mano sinistra e nello stesso tempo calzate nuovamente il **finto dito** fra indice e medio della mano destra.

La mano destra compie un mezzo giro in basso e in avanti, come per mostrare meglio il foulard, portandosi davanti alla mano sinistra (figura 5). Contemporaneamente la mano sinistra, con un movimento circolare, avvolge il foulard intorno alle dita destre (figura 6), nascondendo così il **finto dito**.



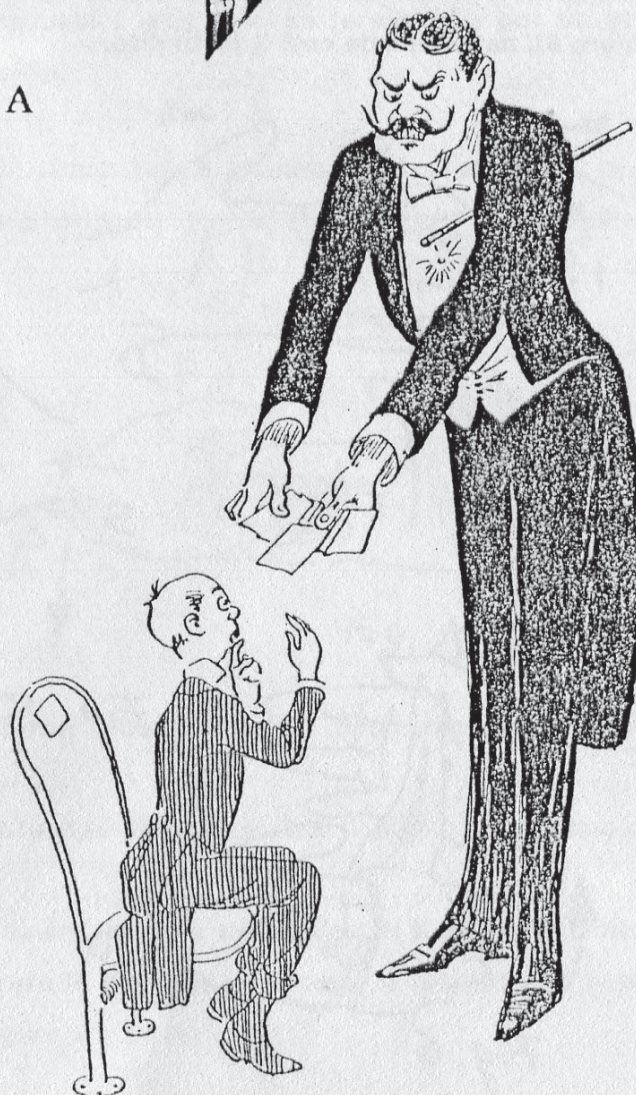
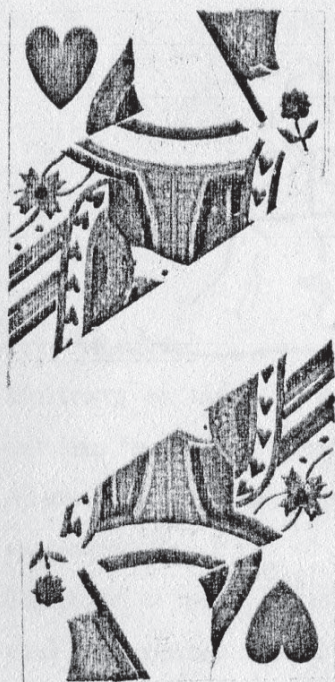
Il foulard viene infine preso con la sinistra insieme al **finto dito** e riposto in tasca o nella servente del tavolino.

NOTA

Un apposito taschino nella tasca (interna o esterna) della giacca vi sarà utile per mantenere il **finto dito** nella posizione corretta, con l'apertura verso l'alto, quando vorrete andarlo a prendere. Naturalmente, se utilizzerete tale effetto come "apertura", potrete presentarvi con il **finto dito** già in posizione fra le dita.

VICTOR

LA FORZATURA
CLASSICA



NUOVO!!! NUOVO!!! NUOVO!!! NUOVO!!! NUOVO!!!
Finalmente! E' stato stampato in lingua italiana un preziosissimo libro sulla tecnica della forzatura classica. Spiegazione, filosofia e tecnica della forzatura, completi di disegni esplicativi. Tutti, in modo veloce, chiaro e semplice potranno riuscire a forzare, dopo aver letto questo nuovo libro di **Victor**. Per averlo è sufficiente farne richiesta a: **Vittorio Balli - Via Savonarola, 6 - 10128 Torino**, inviando a mezzo assegno o vaglia postale la cifra di £ **8.000** più £ **1.000** di spese postali.

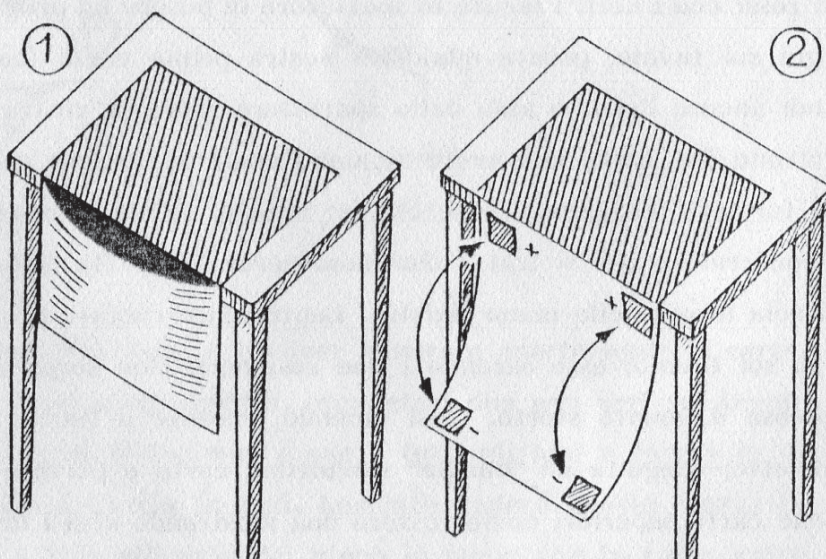
SERVENTE PER TAVOLINO

Dalla rivista 'MAGIE' (organo ufficiale del M.Z.v.D) traiamo questa simpatica idea per la costruzione di una servente da tavolino utilizzabile negli spettacoli di microcartomagia.

La costruzione della stessa è molto semplice, occorrono:

- * un pezzo di stoffa (formato a seconda delle esigenze personali)
- * alcune puntine (per fissare il tutto al tavolo)
- * 10 cm di velcro

Le figure 1 e 2 dimostrano il montaggio della servente, prima al tavolino e poi come utilizzo specifico.



da: MAGIE
articolo di:
DIETMAR BELDA



ERNST WEHLE

IL GIOCO GIAPPONESE DEGLI ASSI

(Da "Subtle card magic" di Nick Trost)

Questo semplice effetto di carte è così chiamato perchè attribuito al giapponese Shigeo Futagawa.

Con il mazzo di carte rivolto verso di voi, cercare i quattro assi e portarli davanti, quindi mettere i due assi rossi per primi, dietro a questi i due assi neri e dietro al mazzetto dei quattro assi una carta qualsiasi. Lasciare il resto del mazzo a faccia in giù a lato del tavolo.

Fase uno

Mostrare i quattro assi tenendo la carta-extra nascosta dietro l'ultimo asso. Dare ad uno spettatore i due assi rossi, tenendo per voi i due neri.

Squadrare il vostro mazzetto (due assi neri + carta extra), ruotare le tre carte a faccia in giù tenendole nella mano sinistra. Dite che cercherete di alternare gli assi rossi con i neri. Pregate lo spettatore di posare un primo suo asso rosso a faccia in giù sul tavolo, posate quindi la vostra prima carta (carta extra) sopra la sua; quindi ancora l'ultimo asso dello spettatore sopra la vostra e infine lasciate cadere le ultime due carte che avete in mano come se fossero una sola sopra il mazzetto così formato (casualmente potete far notare, mentre posate, l'ultima carta in modo da confermare che si tratta d'un asso nero). Sollevate quindi il mazzetto tenendolo a faccia in giù nella mano sinistra. Lentamente ruotate le prime due carte a faccia in sù sul tavolo; esse saranno i due assi neri. Con sorpresa fate notare che forse qualcosa è andato storto. Così dicendo, ruotate a faccia in sù il rimanente del mazzetto, eseguite un "buckle" sull'ultima carta e portate via con la mano destra le due carte superiori come fossero una mostrando così i due assi rossi. Dopo averli fatti vedere portate le due carte della mano destra sotto l'asso della mano sinistra, squadrate il pacchetto e ruotarlo in giù.

Fase due

Spegate che tenterete di effettuare ancora l'esperimento dell'alternare i colori degli assi ma questa volta lo spettatore proverà con quelli neri, mentre voi userete gli assi rossi. Ripetete completamente la sequenza spiegata nella "fase uno". Alla fine di questa fase sarete quindi con il mazzetto rivolto verso il basso con la prima carta, una carta indifferente e quindi i due assi neri.

Fase tre

Invitate lo spettatore a prendere i due assi posati precedentemente sul tavolo. Dite che questa volta volete tentare l'esperimento in un modo nuovo. Egli posizionerà le sue carte a faccia in su in modo da poterle vedere. Ditegli quindi di iniziare con il suo primo asso a faccia in su e quindi voi mettete sopra la vostra prima carta

COLLOQUIO CON UN GRANDE MAESTRO DELL'ANTICA ARTE GIAPPONESE

Origami per gli dei e l'amante

Dice Yoshizawa: «Piegare carta non è un passatempo, ma una cosa seria» - Le figure si offrono nei templi come voto, sono state per le dame di corte un raffinato «billet doux» - «Ho impiegato ventitré anni per creare una cicala» - L'importante non è il risultato, ma «la ritualità e la creatività dei gesti»: quando le mani sono occupate il cuore è sereno

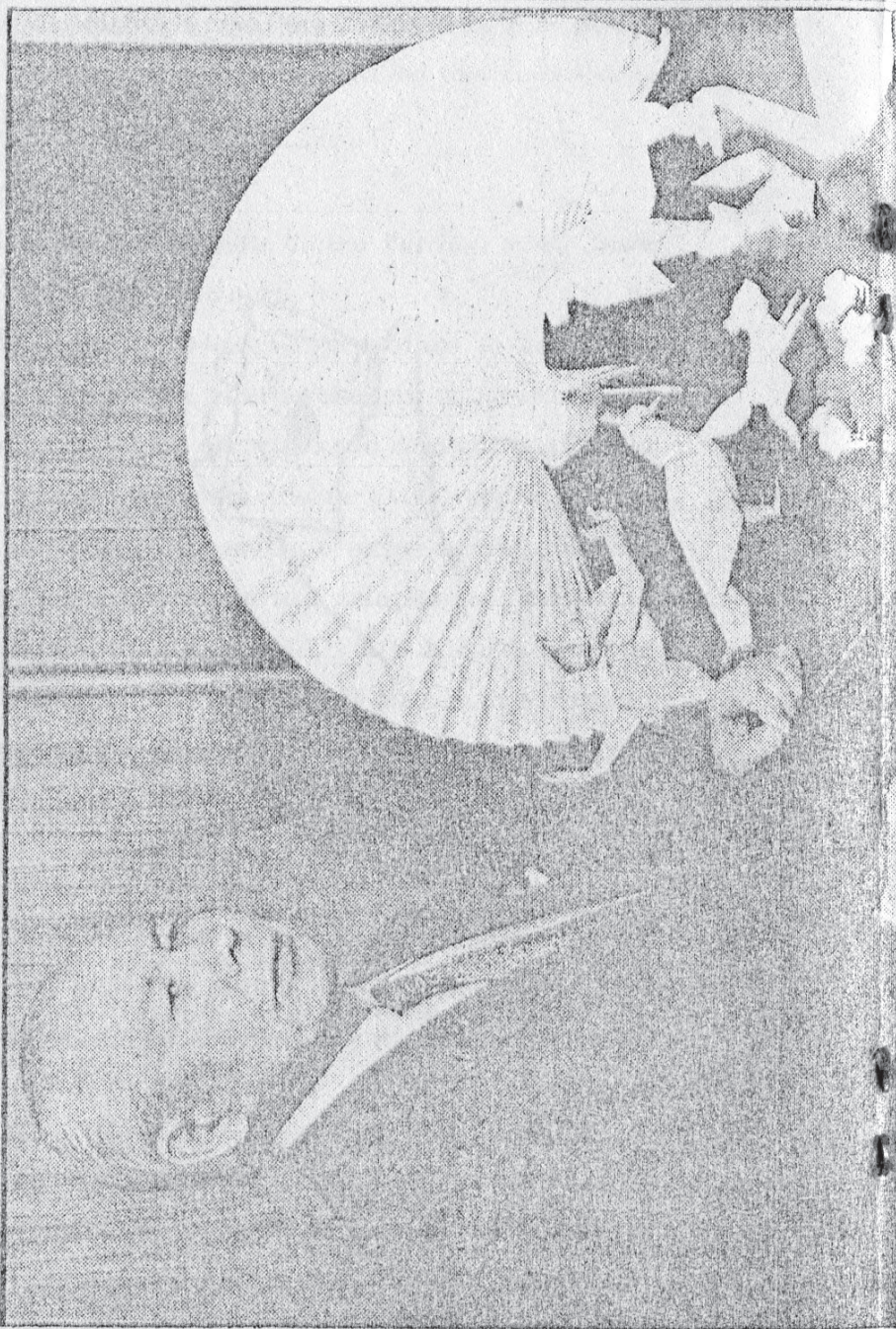
FRENZE — Una cinquantina di bambini negli otto ai dieci anni si affollano intorno a un anziano signore giapponese, nella Ludoteca comunale di Firenze, in piazza dell'Annunziata. E' appena finita una lezione pratica dell'antica arte giapponese di piegare la carta, cioè di origami, e i bambini vogliono che Akira Yoshizawa, il maggiore maestro di origami del mondo, invitato in Italia dal Centro Diffusione Origami di Firenze, si tenga i bei pinguini che loro hanno appena fatto, semplicemente piegando un quadrato di carta, bianca da una parte e nera dall'altra, secondo le istruzioni di Yoshizawa.

«Piegare carta insieme a Yoshizawa è come suonare la chitarra con Segovia, vuifarsi in mare con Maiorca, andare a caccia con Buffalo Bill», dice Roberto Morassi, professore di chimica e presidente del Centro Origami. Yoshizawa sorride come se questi paragoni gli fossero famigliari. O forse sorride come fanno tutte le persone gentili quando si trovano in un Paese straniero costrette alla cordialità e al entusiasmo marò-

individuale». Insistiamo: è proprio definibile come arte o è anche qualche altra cosa? Un modo di concepire la vita, per esempio, una disciplina dello spirito?

Yoshizawa ci interrompe: «L'origami è come la natura, il sole, il vento, la gioia di vivere». D'accordo, ogni arte può rientrare in questa definizione e Yoshizawa è senza dubbio un artista, una celebrità nazionale per il suo Paese che dal 1965 lo ha invitato all'estero più volte perché insegnasse agli uomini a piegare la carta, secondo uno stile che è tradizionale del Giappone ma che da lui è stato rinnovato: «L'origami creativo è stato inventato da lui di sana pianta», ci spiega una ragazza di Reggio Emilia, Luisa Canovi. «Noi origamisti occidentali siamo tutti suoi allievi. Io insegno origami da anni e sono corsa qui a Firenze lasciando tutti i miei impegni perché non potevo assolutamente perdere un incontro con il Maestro».

Già, al mondo esiste anche questa professione, l'origamista a tempo pieno, e Luisa Canovi è l'unica in Italia che



non capiscono la lingua.

Ma quando l'interprete traduce per lui e lui capisce, non è che il sorriso si spenga ma il suo viso assume una espressione assai seria mentre risponde e parla dell'origami. Già, perché l'origami è cosa assai seria, non un passatempo per bambini ma un'arte complessa e di origini antiche, antiche per lo meno quanto la carta che dalla Cina arrivò in Giappone intorno all'VIII secolo e subito venne considerata materiale preziosissimo, non da straparlare, tagliare, accartocciare, ma da venerare, conservare.

Fu con questo spirito che i giapponesi presero a piegare la carta, a farne figure simboliche da offrire alle divinità nei templi, o agli amici per bene augurare, o alla persona amata per esprimere più attenzione, amore e dedizione di quanto si possa a parole. I billets-doux che le dame di corte dell'antico Giappone mandavano ai loro amanti erano artisticamente e fantasiosamente piegati, a forma di jarfalla, di gru, di fiore, o secondo astratte e stilizzate geometrie.

Da noi chi ha mai piegato la carta per puro diletto? Forse Leonardo da Vinci fece uso della piegatura come ausilio visuale per alcuni suoi esercizi geometrici; uno, in particolare, è una riproduzione guastata, esatta del classico «aeroplano di carta» moderno, quello che sfreccia nelle aule di ogni scuola quando il maestro abbassa la testa sul regimeno, con l'aggiunta della barchetta, del cappello da muratore e dell'«inferno e paradiso». Con di carta con-

Firenze. Akira Yoshizawa, grande maestro di origami, accanto alle sue creature. Ha dato nuovo impulso a un'arte in declino

la Finlandia, dal Cile all'Unione Sovietica. Sempre accompagnato dalla moglie Kiyo che gli fa da assistente. Yoshizawa ha visitato trenta Paesi in «missione origami».

Mentre il Maestro parla la moglie ripone accuratamente in scatole di vetro i modelli che sono stati mostrati ai bambini, piccoli capolavori che raffigurano animali come il topo, la cavalletta, il gufo, la colomba. Il modello della cicala non l'ha portato con sé ma ci spiega che per riuscire a ottenere una cicala che lo soddisfacesse ci ha impiegato 23 anni, piegando e ripiegando la carta, osservando la creatura nel suo ambiente naturale, osservandola, sottolinea, «con tutto l'aiuto che provo guardando gli insetti che vivono con tutta la loro forza».

Ma quali doti deve possedere un origamista?, chiediamo.

Il Maestro risponde: «Mente libera, animo gentile, applicazione, cioè pensare a quello che si sta facendo. L'origami è un'arte figurativa che ha le sue tecniche particolari ma il fine è quello di tutte le arti, arrivare alla vera creatività

più bello è stato vedere le sue mani che pareva danzassero. Ha piegato la carta senza mai appoggiarla al piano del tavolo, quasi per aerea magia si è creata quella jarfalla.

«L'origamista occidentale dà più importanza al modello finito e invece io insisto che è importante il processo di piegare la carta, la manualità. Io dico che quando le mani sono occupate a fare qualcosa, il cuore è sereno», aggiunge Yoshizawa.

Ma quali doti deve possedere un origamista?, chiediamo. Il Maestro risponde: «Mente libera, animo gentile, applicazione, cioè pensare a quello che si sta facendo. L'origami è un'arte figurativa che ha le sue tecniche particolari ma il fine è quello di tutte le arti, arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

Arrivare alla vera creatività

gnò anche a fare aquiloni.

aggiunge, «e ho allievi di tutte le età, impiegati, imprenditori, operai. Sapesse come è tranquillizzante piegare la carta, provare e riprovare. Calma lo spirito, scaccia i cattivi pensieri».

In linea di massima sarà così ma scorrendo la rivista degli origamisti italiani Quattraro Magico ci è sorto un dubbio. Infatti vi si dice che Michele Sindona era un piegatore instancabile di carta, annuocchiava a piramide sul tramezzu del suo studio un origami dopo l'altro: «Era assai poco creativo, però», ci spiega Roberto Morassi, «pare che si accontentasse di modelli assai semplici, al massimo il classico "inferno e paradiso". Certo, se Sindona si fosse applicato un po' di più, chissà...».

Renata Pisu

LA SORPRESA DELLE 5 CARTE

(D i L e e s)

EFFETTO

Uno spettatore sceglie una carta che viene posta a faccia in giù sul tavolo. Sopra si pongono altre tre carte. Vengono annotate tutte e quattro le carte poste sul tavolo a faccia in giù. Alla fine le carte si trasformano nei 4 Assi.

MATERIALE

Un mazzo di 54 carte (anche con i 2 jokers), un blocchetto per appunti ed una penna a sfera.

PREPARAZIONE

La preparazione è molto semplice. Le carte del mazzo hanno un ordine casuale, tranne le prime otto in cima che sono così disposte:

- 1^a una carta qualsiasi
- 2^a un Asso
- 3^a una carta qualsiasi
- 4^a un Asso
- 5^a una carta qualsiasi
- 6^a un Asso
- 7^a una carta qualsiasi
- 8^a un Asso

Poste queste carte preordinate in cima al mazzo, che dovrà contenere anche i due jokers, si è pronti per iniziare.

ESECUZIONE

Prima fase - Mescolate le carte (overhand shuffle) con la faccia verso gli spettatori, ma controllando le prime otto carte che devono rimanere al loro posto. Questo miscuglio dimostra, senza che debba essere detto, che il mazzo è normale e che nessuna carta è rovesciata. Voltate quindi il mazzo con il dorso verso gli spettatori, eseguite un miscuglio a cascata americana (american waterfall shuffle), mantenendo le otto carte nello loro posizione.

Infine eseguite un falso taglio a tre mazzetti, ricomponendo il mazzo con le otto carte preordinate in cima.

Seconda fase - Voltate il mazzo con la faccia verso gli spettatori e togliete i due jokers. Psicologicamente questa azione crea l'impressione che il mazzo sia assoluta-

mente normale.

Rigirate poi il mazzo a faccia in giù, apritelo a ventaglio e chiedete ad uno spettatore di prendere una carta, possibilmente verso il centro del mazzo (per evitare che ne scelga una delle prime otto). Poi vi volterete e chiederete a chi ha scelto la carta di farla vedere a tutti e per essere sicuri di ricordarla la dovrà annotare sul blocchetto per appunti. Mentre lo spettatore farà ciò voi, essendo voltato, farete scivolare la prima carta in alto (che è una carta qualsiasi), in fondo al mazzo rovesciandola.

Avrete adesso il mazzo con in cima sette carte preordinate ed in fondo una carta qualsiasi rovesciata. Quando tornerete con la faccia verso il pubblico poserete sul tavolo il mazzo rigirandolo in modo che la carta qualsiasi girata sul fondo sembri la prima (sotto c'è tutto il mazzo con le ultime sette carte preordinate). Il mazzo per il pubblico sembrerà normale.

Terza fase - Prendete la carta dello spettatore e, senza vederla, ponetela in cima al mazzo (avrete così due carte a faccia in giù, la prima quella scelta dallo spettatore e la seconda una carta qualsiasi e sotto tutto il mazzo a faccia in su con sempre le ultime sette carte preordinate).

Mentre annunciate che distribuirete le carte, prendete il mazzo con la sinistra e muovete la destra per prendere la prima carta. Qui dovrete rigirare il mazzo, ma è una mossa assai facile, in modo che le sette carte preordinate siano nuovamente in testa (la penultima carta è rigirata ed è una carta qualsiasi e l'ultima, sempre rigirata, è la carta scelta). Mettete sul tavolo a faccia in giù la prima carta e nel frattempo chiedete allo spettatore se ha annotato in modo giusto sul blocchetto la sua carta. Ciò serve per rinforzare l'idea che la carta messa sul tavolo è la sua (invece è un asso)

Quarta fase - Dite ora che qualcuno potrebbe avere il dubbio che, mentre eravate girato avete guardato la prima carta. Per dimostrare che non era vero, rigirate proprio la prima carta, fate vedere che è una carta qualsiasi e ponetela poi in fondo al mazzo a faccia in giù. Fate poi una doppia presa in cima al mazzo (un asso con sotto una carta qualsiasi), fate vedere le due carte come una sola e chiedete allo spettatore di annotare sul blocchetto questa carta. Mentre lo spettatore esegue, voi mettete per un attimo le due carte sul mazzo, prelevate solo l'asso e mettetelo, senza farlo vedere sul tavolo a faccia in giù vicino a quello messo in precedenza. Passate la prima carta in cima al mazzo in fondo, con molta naturalezza, poi ripetete altre due volte la doppia presa e fate annotare le carte viste dallo spettatore, mentre voi metterete sul tavolo gli altri due assi. Adesso avrete nel mazzo due carte rovesciate, una delle quali, la prima, è quella scelta dallo spettatore.

Quinta fase - Distendete a nastro le carte con la faccia verso l'alto, ad un certo punto si vedrà una carta con il dorso verso l'alto (usando carte con il bordo bianco, la seconda non si vedrà), richiudete il mazzo tirando fuori un poco la carta con il dorso in alto. Fate leggere allo spettatore sul blocchetto qual'era la sua carta scelta, poi girate la carta a faccia in alto e mostrate che è la sua.

Sesta fase - Il gioco sembra finito, ma per soddisfare la curiosità degli spettatori, dopo aver fatto leggere quale erano le altre quattro carte segnate sul blocchetto e che ora sono sul tavolo, nel rigirarle farete vedere che si sono trasformate nei quattro assi.

Dopo che avrete ricomposto il mazzo potrete andare avanti con altri effetti con i 4 assi (vedere ad esempio "Card Magic" di Gibson o "Enciclopedia dei giochi con le carte" di Hugard & Braue).

Nota - Mi sono trovato all'inizio in difficoltà con la seconda carta comune rigirata nel mazzo. Ho risolto il problema mettendo come prima carta preordinata nel mazzo un jokers e poi, facendolo vedere alla fine, dichiarando che quello era appunto il mio detective in grado sempre di rintracciare la carta scelta dallo spettatore. E' un'idea.



Prof. F. J. Basch

PETER DE PAULA A SALUZZO

Venerdì 19 aprile il Circolo Magico Cuneese ha organizzato la conferenza del prestigiatore americano PETER DEPAULA. Questo giovanissimo ragazzo (originario di New York, ma risiedente a Los Angeles) è stato all'altezza del compito che si prefiggeva come conferenziere: spiegare e dare qualcosa della propria personalità. La sua lecture era divisa in due parti: la prima dedicata alla micromagia, soprattutto con le monete, dove ha eseguito un repertorio classico, però molto semplificato e facile da seguire per il pubblico, quindi una bella routine con i ditali (sempre per il close-up). E' strano notare come i giochi con i ditali non siano sfruttati in genere (da tutti noi) nonostante con essi si possano costruire delle simpatiche routines. Forse non ci sono grandi artisti che le sfruttano in modo da convincerci che sono un gioco più che valido.

La seconda parte della conferenza è continuata nella descrizione e l'utilizzo dell'arte del mimo adattata alla prestigiazione. Quello che ci è apparso veramente interessante sono state le disquisizioni e le puntualizzazioni sull'ATTORE-MIMO-MAGO. Chiaramente Peter Dapau la ha dimostrato di essere più che preparato su tale argomento e ha dato agli astanti la visione ed il concetto di chi si guadagna da vivere con la magia, come i prestigiatori che in America lavorano nei ristoranti di lusso, dove per emergere occorre essere dei grandi conoscitori dei gusti del pubblico e della psicologia umana. Alla serata erano presenti in rappresentanza del nostro Circolo Victor e Roxy (che ha tradotto la conferenza) ed altri Soci appositamente venuti da Torino. Un complimento a Silvio Mantelli per la bella serata.

*
* E' morto, nei giorni scorsi, in una terribile disgrazia, un caro Amico del *
* nostro Circolo: **Giovanni Boasso.** *
* *
* Era stato fra i primi Soci che avevano frequentato il vecchio Circolo Magico *
* Nazionale e da sempre aveva seguito la prestigiazione con amore e passione. *
* *
* Osservava con molto interesse tutto quello che vedeva ed annotava sui suoi *
* quaderni in modo preciso ed ordinato tutto quanto poteva servirgli. Era insom- *
* ma un vero prestigiatore. *
* *
* Sentiremo la sua mancanza nel nostro ambiente, sia come artista, che come *
* Amico. Tutti i Soci del Circolo si uniscono per porgere le più sentite condo- *
* glianze alla moglie. *
* *

SUPER WILD CARDS

EFFETTO

Il prestigiatore presenta sette carte: sei di esse sono 5 di Fiori e una è un Jolly Joker. Magicamente tutti i cinque di fiori si trasformano in Jolly Joker, ed alla fine tutte le carte possono essere mostrate sia di fronte che di dorso aprendole a ventaglio.

MATERIALE

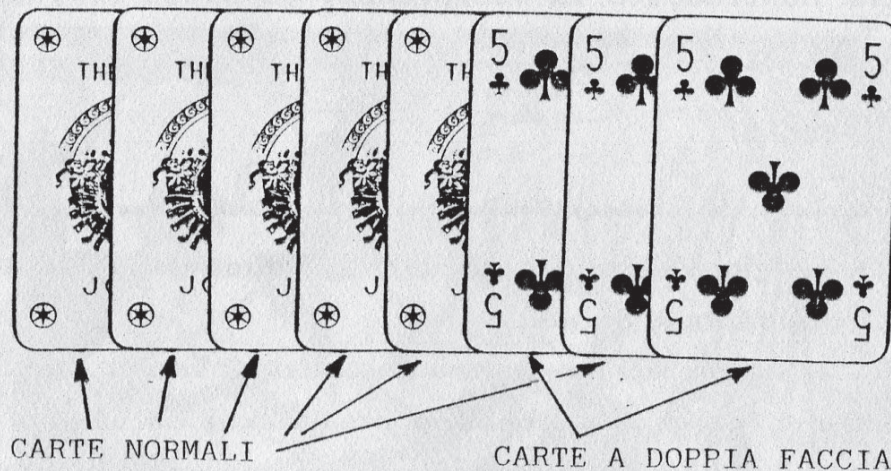
Si tratta di una ennesima versione del famoso gioco 'Wild Cards' dove però alla fine è realmente possibile mostrare tutte le carte con temporaneamente (aperte a ventaglio) da ambo i lati.

Per eseguire questo effetto occorrono: (per esempio)

- * uncinque di fiori normale
- * cinque jolly joker normali
- * due carte doppia faccia: 5 di Fiori/Jolly Joker

PREPARAZIONE

Mettere le carte sul tavolo una sopra l'altra come indicato in figura:



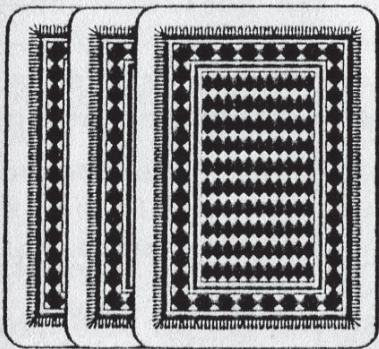
ESECUZIONE E SPIEGAZIONE

1. Tenere il mazzetto di carte nella mano sinistra con la faccia rivolta verso l'alto.
2. Effettuare una "CONTA HAMMAN": al termine della stessa il mazzetto di carte sarà nuovamente nello stesso ordine. Intanto gli spettatori avranno contato con voi sei "5 DI FIORI" ed un "JOL-

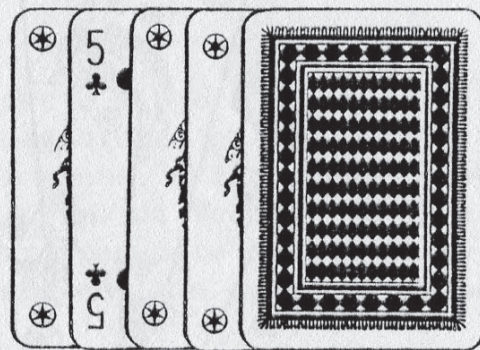
LY JOKER".

3. Capovolgere ora il mazzetto nel palmo della mano sinistra.
4. Prendere tre carte da sopra (una per una) e metterle (coperte) sul tavolo.
5. Capovolgere nuovamente il mazzetto nel palmo della mano sinistra, il quale verrà a trovarsi di nuovo a faccia in su.
6. Prendere la prima carta (5 di Fiori) e con essa contare (toccando) le tre carte sul tavolo. Al termine di questa operazione passare la carta che si ha in mano sotto le altre carte (quelle in mano) con noncuranza.
7. Effettuare una "CONTA ELSLEY" delle carte in mano, a faccia in alto.
8. Capovolgere il mazzetto di carte a faccia in giù.
9. Effettuare una "CONTA ELSLEY" delle carte che si hanno in mano a faccia in giù.
10. Capovolgere il mazzetto a faccia in su.
11. Effettuare una tripla presa e capovolgere le tre carte in causa sulle due rimanenti.

Ora siamo nelle seguenti condizioni:

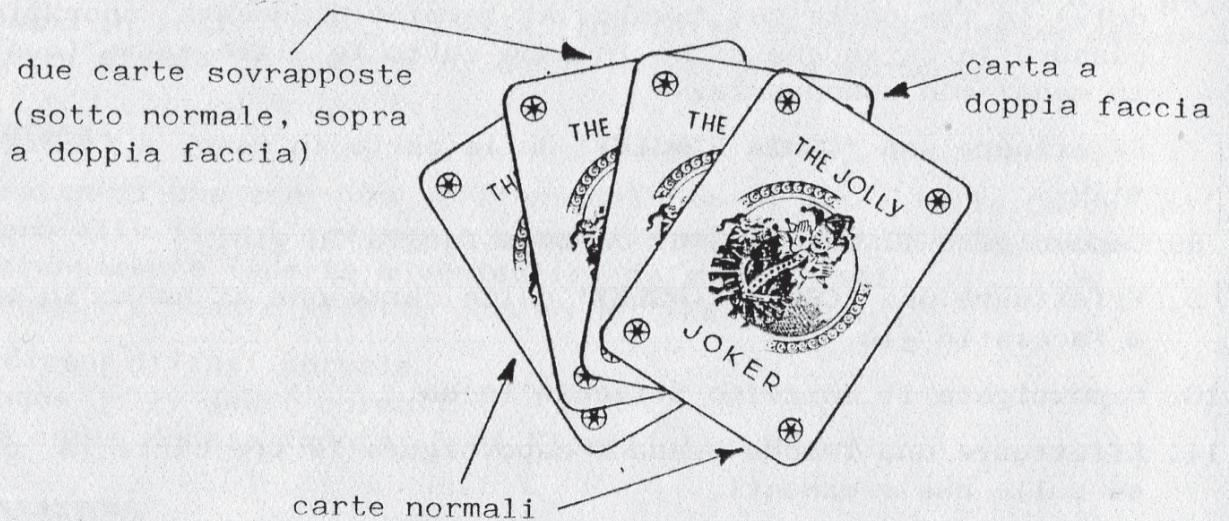


3 JOLLY JOKER normali
sul tavolo

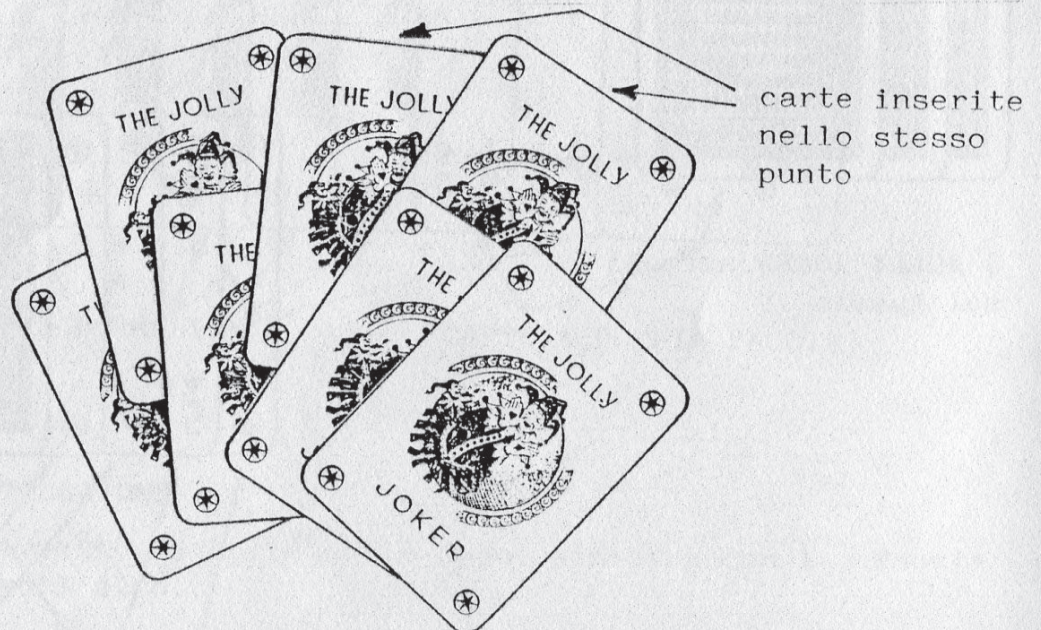


CARTE IN MANO: NORMALI DOPPIA FACCIA

12. Capovolgere la prima carta (in mano) e far vedere che due delle carte che si hanno in mano si sono trasformate in "JOLLY JOKER"
13. Allargare a ventaglio le carte che si hanno in mano e far vedere che tutto il mazzetto si è trasformato in "JOLLY JOKER", per fare questo occorre eseguire una "CONTA BUCKLE" alla terza carta, il pubblico vedrà soltanto:

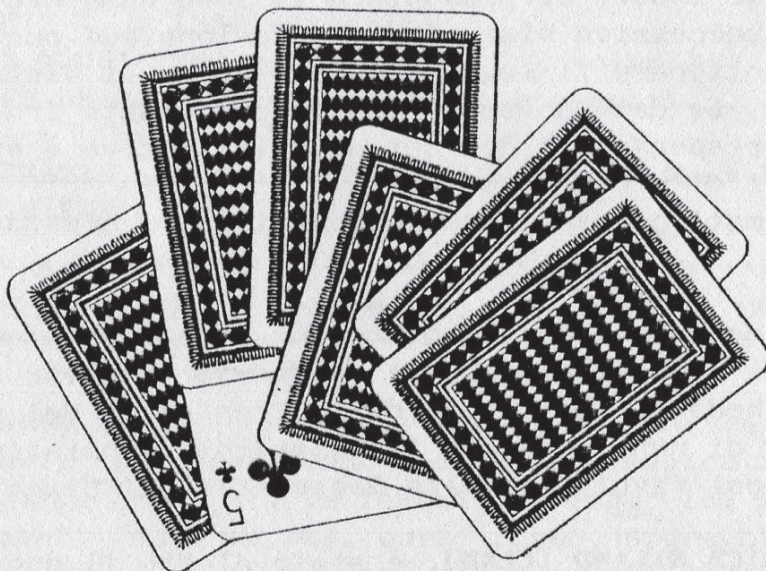


14. Raccogliere una per volta le tre carte rimaste sul tavolo e trasformarle in 'JOLLY JOKER', quindi inserirle tra quelle che si tengono in mano secondo quanto indicato nella figura seguente: attenzione che le carte devono essere inserite da sinistra verso destra e che la "seconda e la terza vanno inserite nello stesso punto".



Con un po' di pratica sarà facile inserire queste tre carte in modo da coprire l'unica carta a doppia faccia ancora visibile.

15. Passare ora le carte sempre tenendole aperte a ventaglio dalla mano sinistra alla mano destra che le prende mettendo le dita sotto in modo da rivoltarle poi a dorso in su. L'unico accorgimento da tener presente è quello di coprire l'indice dell' otto di fiori con le dita:



Questa versione è molto più varia, meno ripetitiva di tante altre, anche se necessita di differenti tipi di conte.

Non abbiamo descritto i sopracitati tipi di conta in quanto sono le più classiche e possono essere reperite su qualsiasi testo classico di prestigiazione con le carte.

NOTE PER LA PRESENTAZIONE

- * quando mettete tre carte sul tavolo potete fingere di voler giocare al gioco delle tre carte con uno spettatore, chiedendogli se il Jolly Joker si trova fra esse o è in mano. Indipendentemente dal suo giudizio per aiutarlo contate prima di faccia e poi di dorso le carte che avete in mano rimarrà convinto che il jolly Joker sia sul tavolo, per poi essere sconcertato quando trasformerete tutte le carte che avete in mano in Jolly Joker.
- * dovete agire con noncuranza quando inserite le carte dal tavolo a quelle in mano, anche il movimento per farle vedere di dorso deve essere molto lento e casuale.
- * non dovete preoccuparvi della conta Elmsley con 5 carte, è altrettanto facile di quella con 4.

SPIGOLATURE MAGICHE

- * **PROVE PER NUMERI DA SCENA:** il nostro Socio DOMENICO GNISCI (con la collaborazione di Vittorio Balli) metterà a disposizione la sua attrezzatura di video-registrazione per i Soci che vorranno far filmare e poi correggere il loro spettacolo. Ovviamente questa attività verrà effettuata solo su prenotazione. Teniamo a sottolineare in particolar modo questa iniziativa in quanto sentirà a tutti i Soci di presentare il loro numero di fronte a esperti, con successiva visione e discussione sui punti da migliorare per ottenere il meglio sia dal punto di vista tecnico che artistico. Le date dovranno essere concordate fra gli interessati ed i responsabili del corso. L'iniziativa è estensibile anche a numeri di microcartomagia. Eventuali filmati potranno essere ceduti (a richiesta) al prezzo di costo.
- * **FISM '85** ricordiamo a tutti coloro che intendono presentare il loro numero al congresso mondiale di **Madrid** di voler far visitare la loro scheda di iscrizione dalla Presidenza del nostro Circolo, al fine di non incorrere in spiacevoli contrattempi. Per informazioni rivolgersi alla Segreteria del Circolo.
- * **CLUB ARTE MAGICA MILANO (CLAM)**, è stato eletto il nuovo consiglio che risulta composto da: Ottorino BAI, Elio Carminati, Tony Mantovani, Gadi d'Urbino, Sergio Brasca, Fausto Albé, e Franco Vanzini. A tutti i complimenti del nostro Circolo per un felice lavoro per l'Arte Magica.
- * **A.F.A.P. XIX CONGRESSO FRANCESE DELL'ILLUSIONISMO:** l'organizzazione di questa tradizionale manifestazione è stata affidata ancora una volta (a pochi anni di distanza) allo staff del Circolo magico di Saint-Etienne. Il suo presidente Raymond Mathevet, più dinamico che mai, ha promesso grandi cose e vuole superare il successo della manifestazione precedente. Ulteriori informazioni in merito a questo congresso possono essere richieste in sede a Roxy. Comuniciamo intanto gli indirizzi utili:
 - Presidente:**
RAYMOND MATHEVET 42430 SAINT JUST EN CHEVALET FRANCIA
Telefono 003377/65.0290
 - Segreteria/Iscrizioni:**
LILIANE FARGÈRE
Montée de la Limaillère - CHATEAUNEUF 42800 RIVE DE GIER F
Telefono 003377/75.49.82
 - Fiere magiche:**
FERNAND ODIN 14, rue Conte-Grandchamps 42100 SAINT ETIENNE F
Telefono 003377/33.48.81

* **PAVEL'S TOPMAGIC** ha pubblicato il nuovo catalogo per il 1985. Tra gli 'accessori' citiamo: un grande assortimento di carte per close-up (di tutti i tipi e di tutti i formati), carte speciali per giochi truccati, palline di spugna, foulard e serventi per sigarette. Tutti il necessario, insomma, per fare della magia intelligente e che dia spazio allo studio ed alla fantasia di chi la presenta. L'edizione completa del catalogo si compone di 5 fascicoli che vengono inviati dietro espressa richiesta:

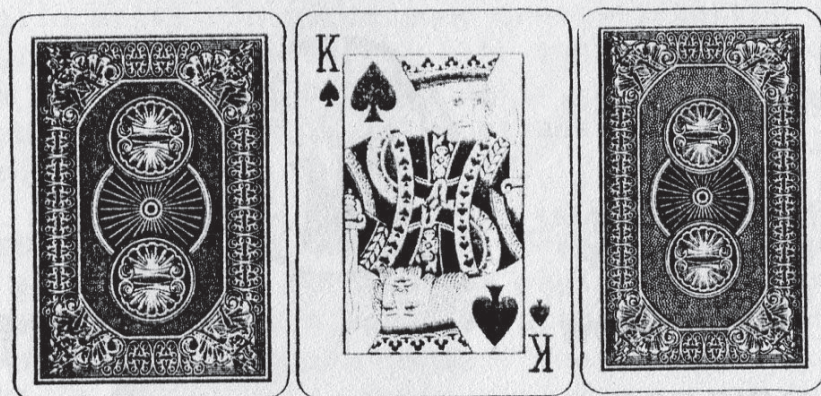
'MAGIE ORIGINALE' (80 giochi di Pavel)	Fr.Sv. 4,50
'MAGIE COMIQUE' (250 giochi, gags, accessori)	Fr.Sv. 5,00
'CARTOMAGIE' (350 articoli)	Fr.Sv. 4,00
'MAGIE POUR TOUS' (90 giochi facili, 2 volumi)	Fr.Sv. 5,00
'ACCESSOIRES DE MAGIE' (40 pagine di accessori)	Fr.Sv. 5,00

PAVEL'S TOPMAGIC, Studio de Magie, 21 Rue du Mont-Blanc, GINEVRA CH - 1201 SVIZZERA

 PAVEL'S TOPMAGIC E' SINOMIMO DI MAGIA PER CORRISPONDENZA!!

* **ATLANTIS CARDS** sono le nuove carte da gioco che la ditta belga 'MEPHISTO-HUIS' sta proponendo sul mercato magico internazionale. Esse sono disponibili sia in formato 'bridge' (57 x 89 mm) che in formato 'poker' (63 x 89 mm), dorso rosso oppure blu mazzo di 54 carte. Il prezzo è di 68 franchi belgi per il formato bridge e 75 franchi belgi per il tipo poker.

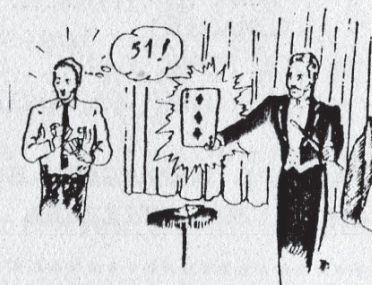
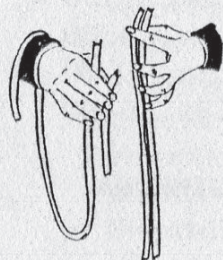
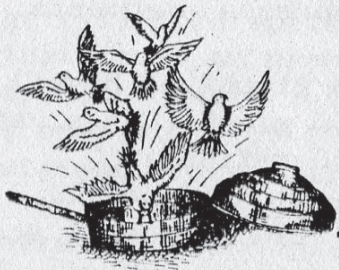
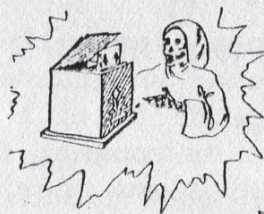
ATLANTIS CARDS



MEPHISTO-HUIS 2, KANONSTRAAT, 8500 KORTRIJK BELGIO

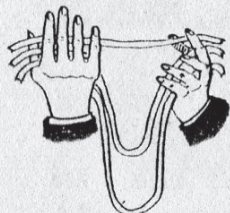
* In occasione dello spettacolo di gala della "3^a Giornata Magica di Paolo Brusini" tenutasi a Mantova il 13 aprile u.s. l'illusionista **MIRIKOFF** ha annunciato che quella sarebbe stata l'ultima volta in cui presentava il suo numero di magia generale. Dopo **50 anni** di magia dobbiamo presentare i nostri più calorosi auguri. Comunque Mirikoff ha subito aggiunto che continuerà a calcare le scene con il suo spettacolo di 'MENTALISMO'.

MAGIC SHOP



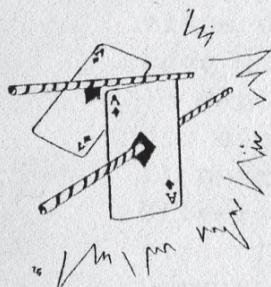
FINALMENTE!!!

NOVEMBRE 1985



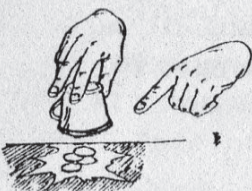
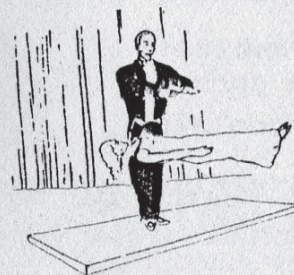
1° ITALIAN MAGIC DAY

RISERVATO AI SOCI "MAGICIAN CLUB"



- 2 CLOSE-UP LECTURES
- INTERNATIONAL "MAGIC SHOP"
- DEALER SHOW
- MAGIC COCKTAIL PARTY
- MAGIC GALA INTERNAZIONALE
- CENA SPETTACOLO MUSIC-HALL

A: FIRENZE ITALY

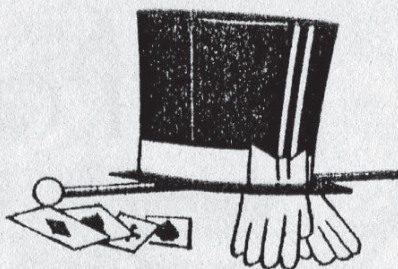
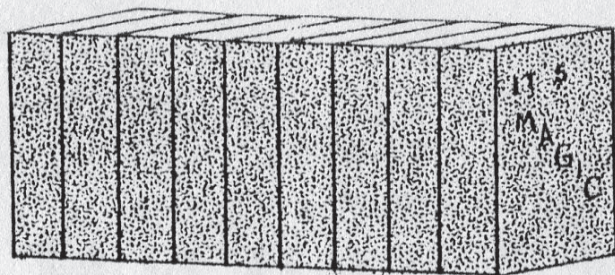


PRENOTAZIONI:

Apertura iscrizioni 31 Marzo 1985

Chiusura iscrizioni: 30 Settembre 1985

MAGIC CLUB, Via Torcicoda 89/14 - 50142 FIRENZE - Tel. 055/715198 - 15.30-19.30



BIBLIOTECA MAGICA

Sempre nuovi libri e sempre novità, questo per arricchire uno dei maggiori patrimoni del nostro Circolo: una biblioteca magica che tutti i nostri ospiti ci invidiano. Questi sono gli ultimi inserimenti:

CLAYTON RAWSON MORTE DAL CAPPELLO A CILINDRO

1983, A. Mondadori, Milano, 236 pagine, collana 'I classici del giallo'. Il maggior divertimento del Mago Merlino consiste nello sconcertare la polizia di New York con la sua sorprendente abilità nel risolvere omicidi apparentemente impossibili come quelli della camera chiusa! Un romanzo molto interessante.

TONY BINARELLI TUTTI I TRUCCHI DEL GIOCO D'AZZARDO

1984, Edizioni MEB, Padova, 211 pagine. I grandi temi dell'imbroglio al tavolo verde sono trattati tutti, dallo strapaesano gioco delle tre carte, alle innumerevoli possibilità di barare con le carte: nel miscuglio, nell'alzata, nel servizio, con carte preordinate, contrassegnate Molte fotografie.

ALBERTO SITTA I TRUCCHI DELLA MIA CONFERENZA

1984, edizioni CMI, Bologna, 59 pagine. Routines semplici e affascinanti, con poca spesa ed attrezzi facilmente costruibili, ricco di disegni e schemi. Omaggio dell'Autore con dedica.

KARDANI KARDANI'S TEN CARDS MIRACLES

Devon, Inghilterra, 12 pagine, in lingua inglese, Editore da Supreme Co., poche pagine fitte di effetti creati dall'ideatore di un gimmick originale che apre le porte ad innumerevoli giochi. Molto interessante.

TOM TIT

LA

SCIENZA DILETTEVOLE

208 Esperimenti riccamente illustrati



MILANO

EDOARDO SONZOGNO, EDITORE

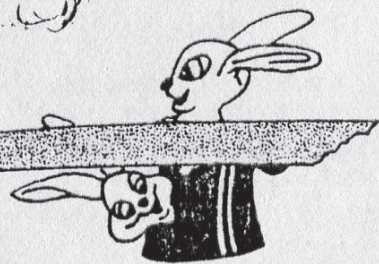
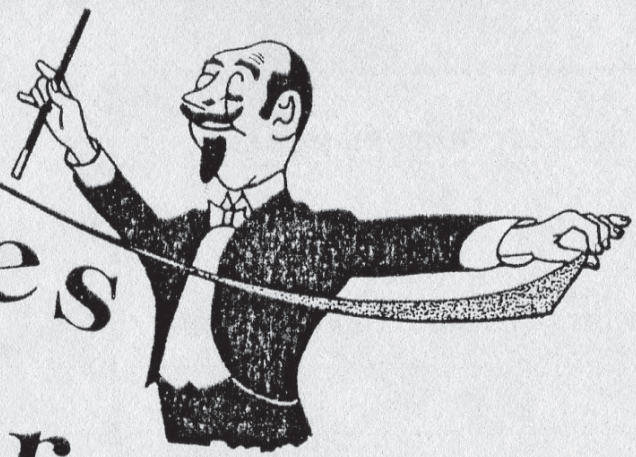
14 — Via Pasquirolo — 14

1892.

Dal prossimo notiziario, il N° 100, pubblicheremo tutti i mesi nella 4^a pagina di copertina i giochi più significativi e gli esperimenti di fisica più interessanti di questo vecchio libro. Sia le figure che il testo saranno riprodotti anastaticamente per non perdere nulla del loro significato.

hannes hölle

PRESENTA



GRAZIOTIN

