



ANNO XI - N° 122

MAGGIO 1987

PROGRAMMA DEL MESE DI GIUGNO 1987

Venerdì 5 BIBLIOTECA

Ore 21.30 - A cura di **Bubu, Carla e Marco Fraticelli.**

Si raccomanda a tutti i Soci, che si avvalgono del prestito dei libri, di restituirli entro i termini stabiliti, per consentirne la consultazione ad altri.

PRIMI INCONTRI CON LA PRESTIGIAZIONE

Ore 21.30 - A cura di **Robert.**

Quest'incontro è dedicato in modo specifico ai nuovi iscritti che non hanno ancora sostenuto l'esame di ammissione definitiva al Circolo.

ESAMI DI AMMISSIONE

Ore 21.45 - A cura del **Comitato Direttivo.**

I nuovi Soci che desiderano sostenere l'esame di ammissione definitiva al Circolo, sono pregati di comunicarlo urgentemente alla Segreteria.

FISM '88

I Partecipanti al Congresso Mondiale del 1988 sono pregati di versare la quota mensile per il viaggio organizzato.

Martedì 9 RIUNIONE DEL COMITATO DIRETTIVO

Ore 21.00 - Partecipano solo i Membri del Comitato Direttivo e sono invitati anche quelli del Collegio dei Revisori dei Conti.

Mercoledì 10 SCUOLA DI MAGIA

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

Venerdì 12 TUTTINSCENA

Ore 21.15 - Spettacolo esibizione dei Soci del Circolo a cura di **Micky**.

I Soci che vogliono esibirsi in questo spettacolo, sono pregati di mettersi in contatto urgentemente con **Micky**.

Per assistere a questo spettacolo è obbligatoria la prenotazione, da farsi presso la sede tutte le sere che vi si svolte attività.

Al raggiungimento del numero massimo di spettatori, per ragioni di sicurezza, non saranno ammesse altre persone in sala.

Martedì 16 SCUOLA DI MAGIA

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

Venerdì 19 SCUOLA DI MAGIA

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

Partecipa:

VALEY & ANNA

Le grandi illusioni della
Collezione Angelo Lotterio

Sabato 20 SPETTACOLO-MAGICO

Si svolge a Voghera, nel pomeriggio con un tentativo di evasione di **BERRY**, nella piscina comunale e nella serata con un grande **GALA DELLA MAGIA** presso il Centro Sociale.

I Soci che volessero partecipare ed assistere a questi spettacoli, devono mettersi in contatto con **Roxy**.

Martedì 23 SCUOLA DI MAGIA

Ore 21.00 - Corso di mimo a cura di **Rupert Raison**.

Possono partecipare solo gli iscritti regolarmente al corso.

Venerdì 26 FIERA MAGICA

Ore 21.15 - A cura del **Comitato Direttivo**.

Partecipano le seguenti case magiche:

GIUOCHI

P R I N A

R O X Y

Domenica 28 GITA SOCIALE

Il programma dettagliato, che è comunicato in altra pagina, si svolge quest'anno a Vigone (30 chilometri da Torino) e prevede le classiche attività alternative, tipiche di questa manifestazione.

Martedì 30 SCUOLA DI MAGIA

Corso sui dadi a cura di **Robert**.

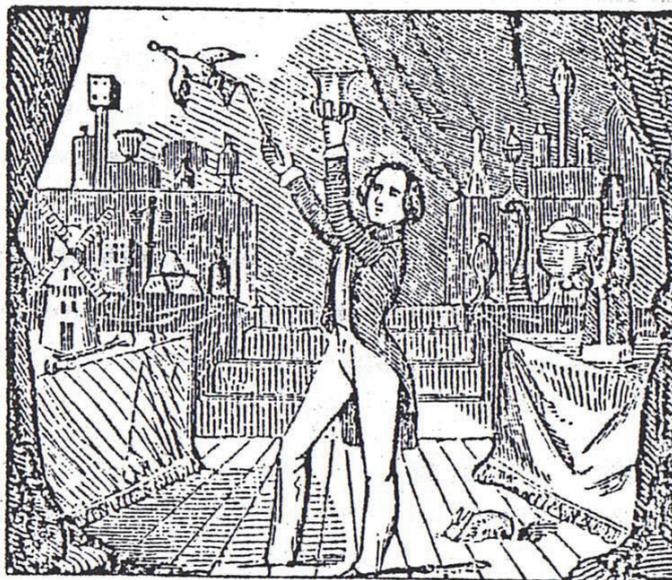
Possono partecipare solo gli iscritti regolarmente al corso.



CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA DI TORINO



RADUNO MAGICO DI PRIMAVERA 1° PREMIO ANGELO LOTTERIO



La magia è viva!!! Eccome!!! Partito come un semplice incontro per i nostri Soci, l'annuale Raduno di Primavera, che quest'anno prevedeva anche la prima edizione del nuovo "PREMIO ANGELO LOTTERIO", ha visto una partecipazione talmente numerosa che abbiamo dovuto chiudere le iscrizioni con una settimana di anticipo.

Purtroppo Torino è avara di spazi congressuali e la seda prescelta, valida per 120/130 persone, ci ha creato qualche problema quando abbiamo superato le 170 presenze, senza contare gli artisti impegnati nelle conferenze, nel gala ed i concorrenti.

Comunque, con un po' di buona volontà, ed accettando qualche disagio, la giornata ha offerto a tutti i partecipanti alcuni interessanti momenti di vera ed autentica "alta magia".

Gia alle prime ore del mattino, il lungo bancone delle fiere magiche era affollato da moltissimi prestigiatori alla ricerca della novità o dell'attrezzo indispensabile. Le case presenti erano: **MARIANO DROFENIK**, il nostro amico jugoslavo, che ha presentato alcuni nuovi effetti pirotecnici, oltre alla sua classica produzione di ottima qualità; **GIUOCHI**, la casa magica torinese del nostro Socio Giorgio Compostino, che ha ormai una vasta gamma di articoli magici, dalla micromagia alle grandi illusioni; **HORNEKER**, l'editore francese di libri sulla prestigiazione, che ha presentato il meglio

della letteratura magica mondiale; **PRINA**, con tutte le carte necessarie ai prestigiatori, che ultimamente ha completato il suo catalogo con gli ultimi arrivi dall'Austria e dalla Spagna; **PROGETTO : MAGIA**, di Domenico Dante, che innegabilmente sta diventando una delle case magiche italiane più importanti.

A metà mattina la conferenza di **DOMENICO DANTE**, è stata seguita con grande interesse da tutti i presenti, desiderosi di apprendere i segreti presentati con dovizia di particolari.

Intanto nel salone sede del convegno, al centro della Sede della Canottieri Esperia, sulle rive del Po e sulle assolate terrazze che lambivano le acque del fiume torinese, tutti i partecipanti si cimentavano nella soluzione di un curioso quiz gastronomico, inventato dal nostro Presidente **VICTOR**, che dava luogo alle soluzioni più strampalate.

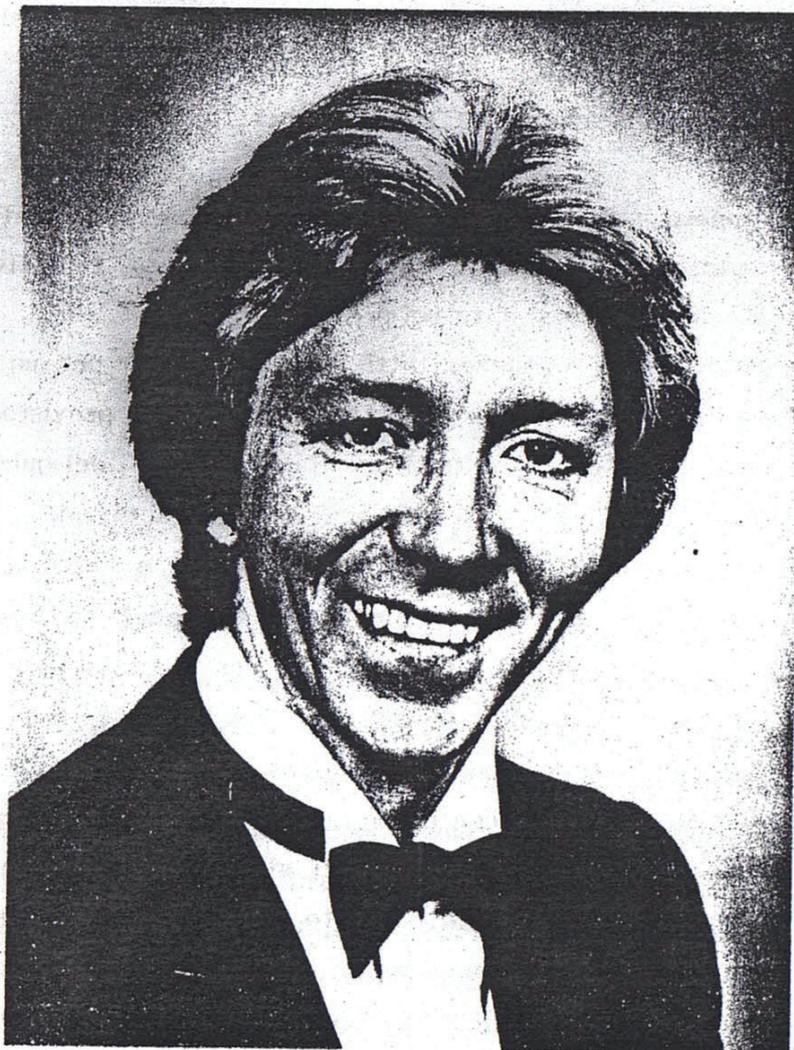
Prima del pranzo, appeso a testa in giù ad una gru, sulle acque del Po, **BERRY** ha presentato il suo tentativo di evasione dalla camicia di forza, tentativo pienamente riuscito e sottolineato dagli applausi di tutti i presenti.

Dopo l'aperitivo, servito sulle terrazze, tutti seduti a tavola per un ricco pranzo, che, purtroppo, visto l'alto numero di presenti, è durato più del previsto. Per riempire le pause fra una portata e l'altra, sono stati premiati i vincitori del quiz gastronomico e si è svolta la classica lotteria, dotata di bellissimi e simpatici premi.

Poi, fattosi buio in sala, è iniziato il gala con la sapiente e spassosa presentazione di **FABIAN**, che attimo dopo attimo ha condotto lo spettacolo in modo superlativo. Si sono avvicendati sul palco: **DOMENICO DANTE**, con il suo collaudato numero di manipolazione di colombe; **MIRKO & ORNELLA**, che hanno rinnovato con la loro eleganza, i successi avuti in televisione, con un validissimo numero che ha ottenuto i consensi di tutti i presenti; **RAUL**, con il suo numero al limite fra magia paradossale e cabaret, con un susseguirsi di effetti regalati al pubblico con una imprevedibile e spassosissima mimica; **PEKAR**, ormai lanciato nel firmamento dei grandi, dopo la sua partecipazione vincente alla trasmissione Pentatlon, che ha presentato alcuni effetti di grande successo; infine **RICHARD ROSS**, superlativo, eccezionale, come dimostrano le sue due vittorie nei campionati mondiali F.I.S.M., che con le carte giganti, con le carte normali e con gli orologi, ha dato dimostrazione di come la magia possa raggiungere il massimo livello.

Subito dopo è iniziato il concorso intitolato ad **ANGELO LOTTERIO**, il nostro Socio scomparso l'anno scorso e del quale il nostro Circolo, ha ricevuto in donazione dalla sua signora, la preziosissima collezione magica. Buono il livello dei partecipanti, che sono stati: **ALVERMAN**, con un numero nuovo come presentazione, ma che ha la necessità di essere perfezionato, denunciando comunque le buone capacità future

di questo giovane mago; **RICHARD**, con un numero di magia generale, più ballato che altro; **TIZIANO**, il piccolo mago di nove anni, con un buon numero ed alcuni effetti originali; **PIETRO DE LORENZI**, con il classico effetto dei nomi di oggetti ricordati ed il finale della predizione in una busta; **LOGAN**, in un numero comico e spassoso; **ARDUINO PUGLIELLI**, in un ottimo numero di manipolazione di carte e palline; **MAGIC MARCO**, con una variazione intelligente della donna tagliata in tre pezzi; **ITALO PROVERA**, con un carosello di classici giochi di magia generale.



RICHARD ROSS

Terminato il concorso, il Presidente **VICTOR** chiamava sul palcoscenico **ALEXANDER**, che, in smagliante forma, ha offerto ai presenti due vere novità magiche. Ha infatti presentato il gioco della carta scelta e ritrovata nel portafoglio, ma eseguito alla rovescia; dove la trasposizione avveniva non per la sola carta scelta, ma per tutto il mazzo; mentre la carta scelta si ritrova nell'astuccio da sola. Il secondo effetto è stato un rivoluzionario book test che ha lasciato tutti di stucco. Bravissimo

ALEXANDER e simpatico come sempre.

Come preziosità finale poi, **RICHARD ROSS** presentava la sua conferenza, dove, oltre alla spiegazione dei trucchi, dava anche alcuni consigli pratici di presentazione molto validi. Una conferenza molto bella e salutata da moltissimi applausi.

Alla fine, come chiusura della manifestazione, la premiazione, dove emergeva **ARDUINO PUGLIELLI**, che vedeva così premiata la qualità del suo numero. Oltre alla magnifica coppa, al vincitore veniva offerta anche contribuzione delle spese per partecipare al prossimo congresso francese di Lione. Il contributo è stato munificamente offerto dalla Signora Lotterio, che ha presenziato a tutta la manifestazione.

Una giornata riuscita magicamente bene. Ora, per la nostra associazione, il prossimo appuntamento e per l'annuale gita estiva.

Ci ritroveremo quindi tutti insieme a Vigone il 28 giugno, per rinsaldare ancora di più l'amicizia che ci lega.

Continua dalla quarta di copertina:

torno allo spillo, avendo cura che la parte che porta il diavoletto risulti la più lunga. Prendete ora dal piatto delle frutta un grappolino di Malaga ben secco, e fate cader l'uva in fondo al vostro bicchiere pieno di Sciampagna. Avrete calcolato in prevenzione la lunghezza del filo in modo che la leva sia press'a poco orizzontale. Davanti alla bottiglia che sostiene l'apparecchio, ponete un asciugamano appoggiato su due altre bottiglie, e che nasconderà agli occhi degli spettatori il vostro bicchiere, e così pure il filo e l'uva. Il pubblico non deve, infatti, conoscere la semplicità del mezzo impiegato.

Le bolle di gas (l'acido carbonico) che si sprigionano dal vino di Sciampagna verranno a raggrupparsi d'ogni intorno all'uva, ch'esse rendono più e più leggiera, e trascorsi appena pochi minuti secondi d'immersione, l'uva salirà alla superficie del liquido. Il filo non essendo più teso, il peso della figura farà piegare la leva dal suo lato e il diavolo disparirà dietro l'asciugamano. La sua altezza deve dunque, come vedesi, essere eguale o inferiore all'altezza del vino nel vetro. Una volta venuta l'uva alla superficie, le bolle di acido carbonico scoppiano nell'aria, e l'uva, non essendo più sostenuta da quei galleggianti effimeri, ricade nel vino lestamente, preme sul filo, e Satana riappare. Questo movimento alternativo dell'uva dura per lo spazio di dieci minuti, sia che si adoperi dello Sciampagna o semplicemente dell'acqua di Seltz.

Se alcune delle nostre esperienze offrono nella loro esecuzione una certa difficoltà, i nostri lettori non potranno fare l'ugual rimprovero a quest'ultima, e i ragazzetti, ai quali è dedicata, si divertiranno probabilmente moltissimo gridando al diavoletto, loro confratello: « Cucù! eccolo il cucù, eccolo! »

CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA DI TORINO

GITA SOCIALE 1987

VIGONE (TORINO) - 28 GIUGNO 1987

P R O G R A M M A

Ore 9.00 **RITROVO DI TUTTI I PARTECIPANTI**

Il ritrovo è fissato di fronte al **Ristorante Ippocampo** di Vigone.

Ore 9.30 **MAGIA SENZA FRONTIERE**

Nel grande parcheggio del **Ristorante Ippocampo**, si svolgerà questa grande gara individuale. Saranno svolte una serie di prove di abilità alle quali potranno partecipare tutti. Il punteggio finale, oltre che ad assegnare alcuni premi, sarà riportato poi anche nella classifica della successiva caccia al tesoro.

Ore 10.30 **APERITIVO MAGICO**

Offerto dai gentili proprietari del **Ristorante Ippocampo**: simpaticissima Signora **Ersilia** e bravissimo chef **Ivano**, avremo la possibilità di rinfrescarci, dopo le prove sportive, con un ricco aperitivo.

Ore 10.40 **GRANDE CACCIA AL TESORO**

Sarà una competizione a squadre che si svolgerà all'interno della simpatica cittadina di **Vigone**. Saranno assegnati, alle squadre vincenti, ricchi e numerosi premi.

Ore 12.30 **PRANZO SOCIALE**

E' stato predisposto dal **Ristorante Ippocampo** un pantagruelico menù con: antipasti, primi, secondi, contorni, frutta, dolce, caffè e bevande varie senza limiti. La bontà dei piatti del **Ristorante Ippocampo**, è oramai una tradizione culinaria della zona.

Ore 16.30 **MAGIC FOOTBOL COMPETITION**

Sotto questo altisonante titolo si nasconde una partita di calcio fra prestigiatori, all'insegna dell'imprevedibile, oltre che dello sport, dove di norma, ricordando le edizioni degli anni passati, se ne vedono di tutti i colori. La partita, com'è consuetudine, sarà arbitrata dal nostro Presidente **Victor**, con la sua irreprensibile parzialità.

Ore 18.30 **RIENTRO IN SEDE**

Per coloro che non saranno rimasti vittime di infortuni alcolici durante il pranzo e psicofisici durante le prove sportive, è previsto il rientro ai propri domicili. Per gli sfortunati invece abbiamo prenotato alcuni posti nel noto **Ospedale Geriatrico di Vigone**.

QUOTA UNICA DI PARTECIPAZIONE

£ 27.000 PRANZO COMPRESO

Per raggiungere **Vigone**, che si trova a soli 30 chilometri da Piazza Castello, occorre prendere la strada nazionale per **Stupinigi**, si prosegue poi verso **Pinerolo** e al semaforo di **Airasca** si gira a sinistra. La cittadina di **Vigone** ed il **Ristorante Ippocampo** sono ampiamente indicati da appositi cartelli segnaletici.

LA PRENOTAZIONE ALLA GITA E' OBBLIGATORIA

IL TRUCCO PIU' BELLO

Questo effetto di micromagia, ma c'è chi lo classifica, errando secondo un nostro concetto, come effetto cartomagico, è sicuramente uno dei più geniali, per la sua facilità d'esecuzione, per la spettacolarità e l'impossibilità di capirlo per chi lo vede. Per anni questo effetto è rimasto un segreto per pochi, ma adesso, visto che è già conosciuto a molti, ci sembra logico darne la spiegazione.

EFFETTO

Il prestigiatore fa vedere due carte, ne fa scegliere una da uno spettatore e gliela consegna, quindi il prestigiatore piega la sua carta per il lato lungo in modo che la faccia rimanga all'interno, e prega lo spettatore che ha l'altra carta di piegarla in due sul lato corto e facendo in modo che il dorso rimanga all'interno. Il prestigiatore quindi si fa dare la carta piegata dallo spettatore e la infila all'interno della sua, anch'essa piegata, quindi la fa scorrere da un lato all'altro, facendola uscire ogni volta di circa due centimetri dalla sua. Dopo che ha ripetuto tre o quattro volte il movimento, rovescia visivamente le due carte in modo che quella dello spettatore, che prima era all'interno e con la faccia fuori, risulta all'esterno e con la faccia dentro, mentre quella del prestigiatore risulta, ovviamente, dentro quella dello spettatore, ma con la faccia dentro. Tutto sembra naturale, ma quando il prestigiatore sposta da una parte all'altra la carta che è all'interno, questa da un lato si presenta di dorso e dall'altro si presenta di faccia. Il prestigiatore fa vedere che anche dall'altra parte la metamorfosi di metà carta si realizza. Per finire, il prestigiatore strappa in due le carte e le porge al pubblico, perchè tutti possano costatare che le carte sono solo due e che non sono truccate.

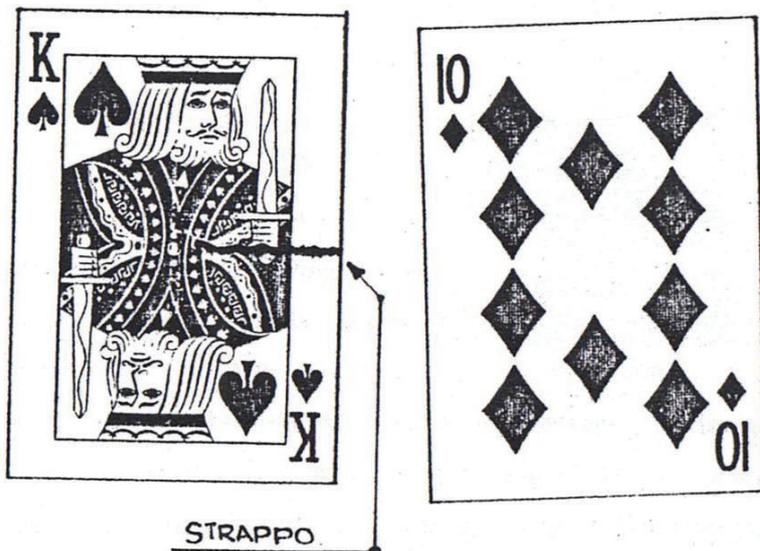
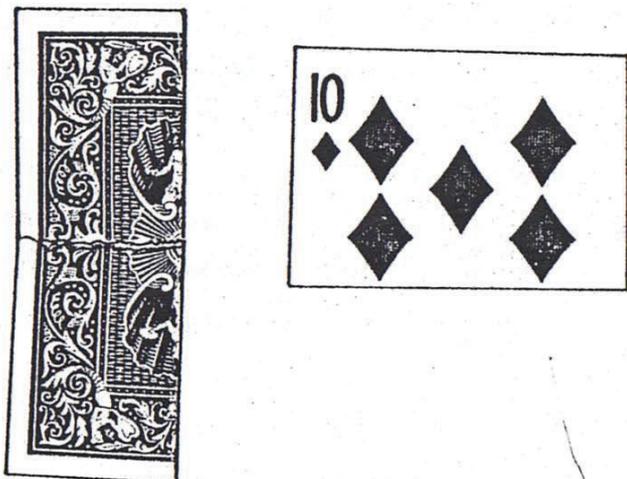


FIGURA 1

MATERIALE

Due comuni carte da gioco formato poker. E' bene che una carta sia una figura e l'altra no, e che siano una di un seme rosso e l'altra di un seme nero.

FIGURA 2



PREPARAZIONE

La carta che rimarrà nelle mani del prestigiatore dovrà essere strappata (non tagliata) per metà al centro sul lato corto; quella che invece andrà allo spettatore non ha nessuna preparazione (figura 1).

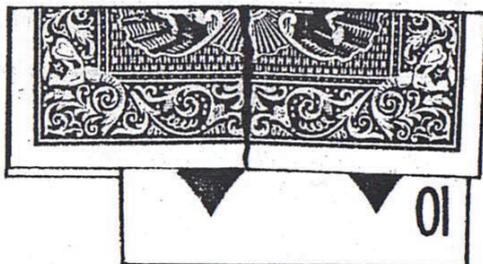


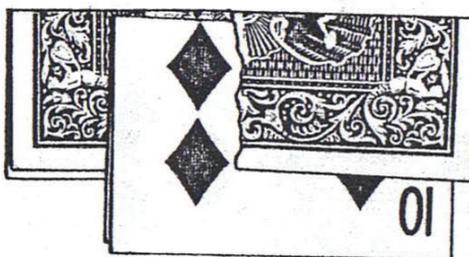
FIGURA 3

ESECUZIONE

Il prestigiatore presenta le due carte di faccia, quella con lo strappo è dietro, verso di lui, quindi allarga le due carte fino a far sporgere quella strappata solo per metà (così nessuno potrà vedere che la carta è strappata). Poi prende la carta strappata con indice e pollice della mano destra (queste due dita nasconderanno lo strappo) e la carta anteriore con indice e pollice della mano sinistra. Le due carte vengono distanziate l'una dall'altra. A questo punto il prestigiatore deve forzare la carta integra ad uno spettatore. Il sistema migliore è questo: si chiede allo spettatore di indicare una delle due carte; se lo spettatore indica la carta integra basta consegnargliela ed il gioco è fatto; se invece lo spettatore indica

la carta strappata il prestigiatore lo ringrazia per avergli indicato la carta che dovrà piegare lui e gli consegna quindi ancora una volta la carta integra. Quindi il prestigiatore piega per il lungo la carta che ha fra le mani, facendo in modo

FIGURA 4



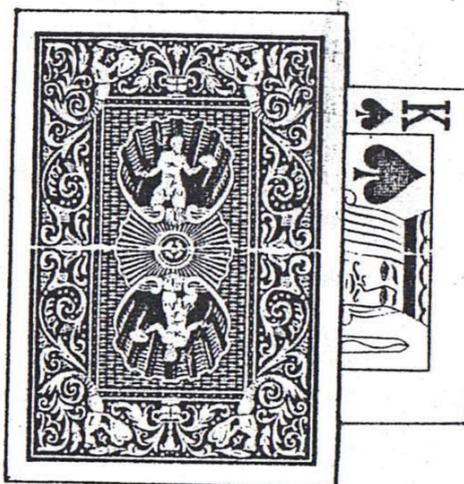
che lo strappo sia rivolto verso di lui e che alla fine della piegatura la faccia della carta risulti all'interno; prega quindi lo spettatore di piegare la sua carta sul lato corto e facendo in modo che la faccia della carta risulti alla fine all'esterno (figura 2). Prendendo la carta dello spettatore, il prestigiatore farà vedere a tutti le due



FIGURA 5

carte piegate, tenendone una per mano e con la piega rivolta verso l'alto. Quindi infila la carta dello spettatore dentro la sua piegata e la fa scorrere a sinistra

FIGURA 6



e a destra (figura 3), facendola uscire ogni volta di un paio di centimetri (la carta dello spettatore è più alta e meno stretta, ovviamente). Durante uno di questi passaggi il prestigiatore fa scivolare la carta dello spettatore attraverso lo strappo,

il pubblico non deve rendersene conto (figura 4); quindi le due carte vengono rigirate insieme, ma la carta esterna, quella cioè del prestigiatore, si rigirerà solo in una metà, proprio perchè l'altra carta è infilata nello strappo (figure 5, 6, 7 e 8).

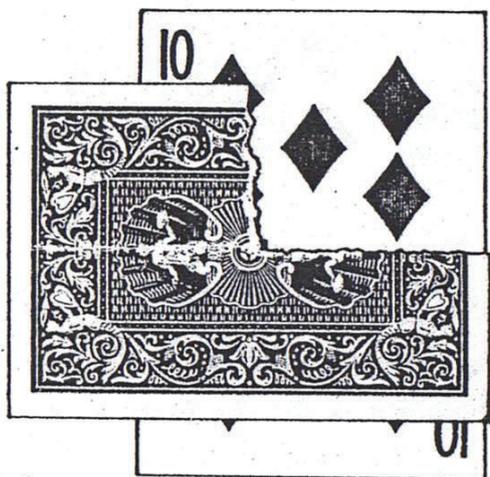


FIGURA 7

FIGURA 8

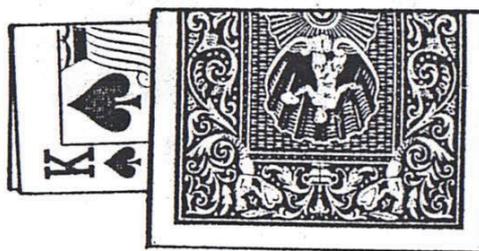


FIGURA 9

Il gioco è fatto! Quando il prestigiatore spingerà la carta interna fuori da quella esterna, da una parte la carta apparirà di faccia, dall'altra invece di dorso (figura 9). L'effetto è stupefacente. Come tocco finale, il prestigiatore strappa contemporaneamente le due carte (proprio lungo lo strappo fatto precedentemente) e le appoggia, ancora piegate, sul tavolo (figura 10). Il pubblico a questo momento può controllare il tutto, vedrà le carte strappate, ma non potrà mai immaginare che una carta sia già stata strappata precedentemente per metà.

NOTA

Il fatto di strappare le due carte alla fine è necessario, altrimenti il pubblico potrebbe scoprire che una carta era stata preparata in precedenza.

Come tutti gli effetti che si basano su principi banali, per quanto geniali, questo gioco ha la necessità di una presentazione ben studiata. Consigliamo quindi i nostri lettori di prepararsi una storiela su tutto quello che faranno vedere al pubblico, possibilmente indirizzandola più ad una soluzione comica che a una soluzione seria. E' un gioco che richiede molte prove perchè sia eseguito impeccabilmente e con perfetto successo.

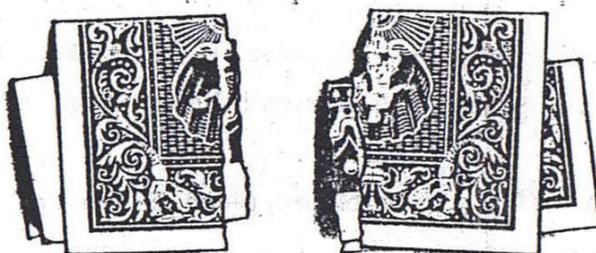


FIGURA 10

**
**
SAINT VINCENT '89
**
**

L'organizzazione di questo Congresso, che desideriamo risulti fra i migliori del mondo, è già partita. Si sta già componendo il **Comitato Organizzativo** che si riunirà nel prossimo mese di giugno. Coloro che ne volessero far parte sono pregati di mettersi subito in contatto con il nostro Presidente **Victor**. Sono già state stabilite anche le quote d'iscrizione, che comprendono tutte le attività ed anche il grandioso **Pranzo di gala** e che sono:

Fino al 31 dicembre 1987

CONGRESSISTA £ 140.000 - FAMILIARI £ 120.000

Dal 1° gennaio 1988 al 31 ottobre 1988

CONGRESSISTA £ 170.000 - FAMILIARI £ 150.000

Dopo il 1° novembre 1988

CONGRESSISTA £ 200.000 - FAMILIARI £ 180.000

Come sempre i posti per gli spettacoli saranno assegnati tenendo conto della data di iscrizione al Congresso. Quindi chi si iscrive prima ha il posto migliore. Ma a questo vanno aggiunti anche i vantaggi che chi si iscrive subito paga una quota molto più bassa ed inoltre, visto che prevediamo di arrivare in fretta a completare il numero dei partecipanti, di rimanere escluso da questo meravigliosa manifestazione, che sarà:

UN CONGRESSO D'ELITE PER PRESTIGIATORI D'ELITE

APPARIZIONE MAGICA DI UN BICCHIERE

Pezzo forte dei prestigiatori, ai tempi del Music Hall e ancor prima, all'inizio del secolo, nelle esibizioni da salotto, era questo effetto, oggi raro a vedersi, ma sempre di forte presa sul pubblico.

Effetto

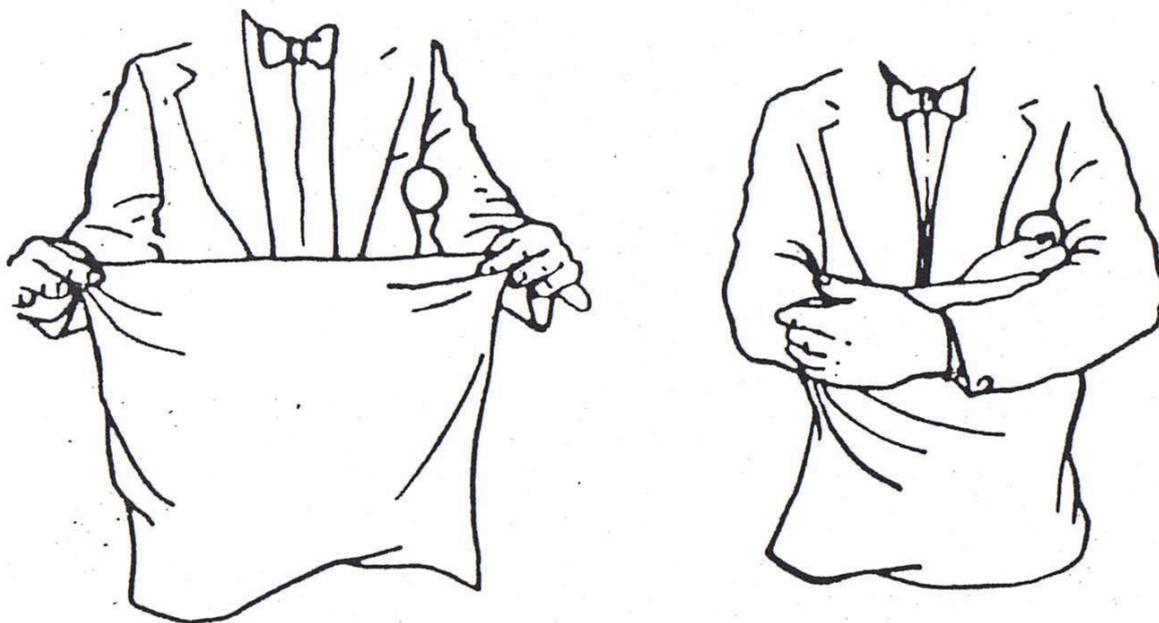
Con rapida successione di movimenti il prestigiatore estrae dalla tasca un fazzoletto, lo mostra al pubblico e un istante dopo da sotto lo stesso appare un bicchiere colmo di vino.

Materiale

Un bicchiere a calice con un pezzo di stoffa scura (uguale alla giacca che indossa l'esecutore), incollato sotto la base, un coperchio di plastica o gomma che si adatti al bicchiere per evitare che ne esca il liquido e naturalmente... un fazzoletto.

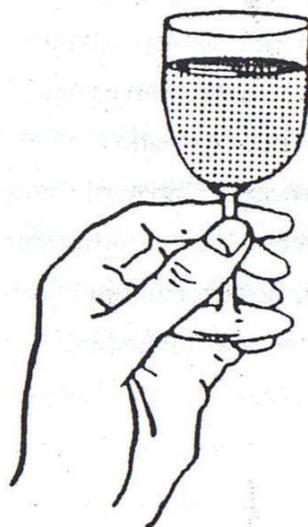
Esecuzione

Per eseguire l'effetto, il bicchiere, pieno di vino o di un altro qualsiasi liquido e sigillato con l'apposito coperchio, viene trattenuto sotto l'ascella sinistra con il pezzo di stoffa rivolto verso il pubblico. La mano destra prende il fazzoletto (dalla tasca della giacca, dal tavolino di scena o da un apposito supporto) per un angolo e lo scuote per dispiegarlo. La mano sinistra a questo punto prende l'angolo opposto in modo che il fazzoletto penda davanti al corpo del prestigiatore. Le mani poi si incrociano (la destra passa dietro) per far vedere anche l'altro lato del fazzoletto e in questo movimento la mano destra va a prendere il bicchiere sotto l'ascella, bloccandolo per il fondo fra pollice e indice.



A questo punto le mani fanno il movimento inverso e la sinistra abbandona il fazzoletto lasciandolo cadere sopra il bicchiere che rimarrà così nascosto dietro le pieghe mentre è trattenuto dalla mano destra.

La mano sinistra quindi afferra il bicchiere attraverso il fazzoletto, lo solleva e lo posa sul palmo della mano destra. Nello stesso istante, con un movimento continuo toglie il coperchio e solleva il fazzoletto. Quindi la mano che tiene il fazzoletto, che cela il coperchio, ricade lungo il fianco, mentre la destra solleva il bicchiere come per fare un brindisi. Sarà facile in questo momento in cui tutti guardano il bicchiere, disfarsi di fazzoletto e coperchio in modo naturale.



Nota

Per facilitare la presa sotto l'ascella è consigliabile trattenere il fazzoletto nella mano destra fra indice e medio, in modo che il pollice sia libero di agire per prendere, con l'indice, la base del bicchiere.

Da "Il grande libro dell'illusionismo e dei giochi di prestigio" di Patrick Page

FRATELLI DE ROSSI

TELEVISORI - PICCOLI & GRANDI ELETTRODOMESTICI
VIDEOREGISTRATORI - IMPIANTI ALTA FEDELTA' - ACCESSORI
COMPETENZA - QUALITA' - CORTESIA

SCONTI - DILAZIONI - FACILITAZIONI - PER TUTTI I NOSTRI SOCI
BASTA PRESENTARE LA REGOLARE TESSERA DEL CIRCOLO

DITTA FRATELLI DE ROSSI

VIA MADAMA CRISTINA 15 - 10125 TORINO

VOGLIO SBAGLIARE... DA SOLO

Ultimamente abbiamo assistito a due concorsi magici ed abbiamo osservato i vari partecipanti; una volta tanto, con l'occhio del critico. Poi ci siamo informati ed abbiamo scoperto un fatto scontato, sul quale abbiamo già scritto molto in passato. Crediamo però che valga la pena tornarci sopra, dal momento che qualcuno continua a... voler sbagliare da solo.

Le nuove leve della magia ignorano, purtroppo, che per giungere ad un buon livello a tempi medi, è necessario affidarsi agli esperti. Si vedono sempre più spesso buone idee sciupate per autodidattismo. La dove, con questo termine, vogliamo indicare la voglia di fare tutto da soli.

Basterebbe osservare i grandi personaggi della prestigiazione mondiale e interpellarli e si scoprirebbe che di autodidatti ne esistono pochi. La maggior parte si è avvalsa, almeno all'inizio, dell'insegnamento di validi maestri.

In Italia i maestri non mancano. Anzi ce ne sono tanti, ma servono solo a loro stessi ed è un peccato che la loro cultura non possa essere di aiuto, in modo particolare, appunto, alle nuove leve della prestigiazione. Eppure, osservando i concorrenti che si sono avvalsi degli'insegnamenti degli esperti, vediamo che sono generalmente i migliori e riportano i punteggi più alti.

E' un chiaro invito questo, quindi, a voler cercare con modestia l'esperienza di chi da tanti anni si dedica alla magia, fuori da un interesse economico, ma solo per amore verso questa nostra grande arte.

Il nostro Circolo offre, e non costa nulla, il grande vantaggio di avere tutte le strutture necessarie a fare di un numero buono come idea, ma mal eseguito, un numero migliore. Perché allora non approfittarne? Non è mai successo che un maestro rubasse un numero all'allievo. Anzi, di norma capita proprio il contrario. Quindi che paura c'è?

Giovani Amici e Soci del nostro Circolo, che desiderate affermarvi nei vostri numeri! Approfittatene di quello che vi stiamo offrendo! Mettetevi in contatto con chi ne sa più di voi e il peggio che vi possa accadere è di aver ascoltato un consiglio in più.

La nostra "scuola di magia" è a disposizione di tutti e sicuramente c'è da essere orgogliosi nel ricercare tutti i mezzi per migliorare e ottenere così il massimo dalle vostre capacità.

Provate a seguire questo nostro consiglio, al massimo alla fine potremo dire non... grazie so sbagliare da solo, ma... grazie sappiamo sbagliare insieme.

Roxy & Victor

LA MAGIA DI FORMULA UNO

Che la micromagia stia diventando uno spettacolo sempre più richiesto, è un dato di fatto inconfutabile. Gli spettacoli di questo genere, che segnano ormai l'esaurito nel nostro Circolo da oltre cinque anni, ne sono una testimonianza. Ma l'importante è che anche gli spettacoli di micromagia che programiamo fuori dal Circolo, riportano il grande consenso di tutti gli spettatori che vi assistono divertiti.

Sicuri di ottenere un altro successo, il 14 marzo scorso, la nostra Associazione, ha organizzato al Sestrieres, presso il Grand Hotel Principi di Piemonte, recentemente inaugurato dopo la sua completa ristrutturazione, uno spettacolo di micromagia per l'annuale riunione di tutti i piloti automobilistici della "Formula 1". Alla serata erano presenti anche alcuni importanti personaggi dell'industria automobilistica piemontese e del mondo internazionale dello sport.

In questo particolare spettacolo si sono esibiti, alternandosi agli oltre 20 tavoli, con un vero e proprio "tour de force": **Pino Rolle** con il suo ormai famoso numero basato su monete e gettoni, che ha dimostrato con la sua consumata eleganza, una sbalorditiva ed eccezionale abilità manipolatoria; **Robert**, con le sue stupefacenti manipolazioni di dadi, che in un crescendo spettacolare di apparizioni ha affasci-



VICTOR ED IL FILO RIACCOMODATO



ROBERT E LA MANIPOLAZIONE DEI DADI



PINO ROLLE AL TAVOLO DI JACQUES LAFITTE



ROXY AL TAVOLO DI NELSON PIQUET

nato tutti i presenti; **Roxy**, che sembra viva ormai in simbiosi con le carte da gioco, con le quali è in grado di far impazzire non solo gli spettatori che lo guardano, ma anche il più temerario dei bari; **Victor**, che sa unire agli effetti un colloquio accattivante con il pubblico, che perde di vista la realtà per immergersi nel mondo della magia, al punto di credere di aver capito tutto quando invece non ha capito proprio nulla.

Le esibizioni, protattesi per quasi due ore, sono state gradite talmente dai piloti e dai loro familiari, che finita la serata si è continuato a far magia per tutti i saloni dell'hotel. Si è vista allora la prestigiazione unita al fascino della "**Formula 1**", con i prestigiatori che parlavano di auto ed i piloti di magia, al punto che qualcuno ha definito le esibizioni dei nostri quattro artisti: "**la magia di formula 1**", che crediamo sia il massimo dei complimenti.

E' stata una serata fra le più belle organizzate ultimamente dal nostro Circolo, in un ambiente raffinato e attento, che ha colto con grande interesse ogni passaggio magico. Una serata interessante anche per i prestigiatori, che hanno dato il meglio di se stessi, per dimostrare il loro livello artistico raggiunto, ma anche per far capire come il nostro Circolo sia ormai in grado di offrire il meglio in fatto di micromagia.

**EDUARDO PECAR: CHI E' IL MAGO
DI «PENTATLON» CHE HA
BATTUTO OGNI RECORD**

CAMPIONE PER MAGIA

**Piega le posate come Uri Geller,
maneggia le carte da gioco
con la rapidità di un fulmine, è
abilissimo nei giochi con le monete,
e veramente magica è
la classe e l'assoluta sicurezza con cui
ha stracciato gli avversari**

Come per magia, la sua vita è cambiata. Edoardo Pecar, venticinque anni, prestigiatore milanese di belle speranze, sprizza gioia da tutti i pori. E lui il supercampione di «Pentatlon», il vincitore della cifra più alta mai registrata ad un quiz Tv: 300.800.000 lire. «Devo tutto a Mike Bongiorno racconta, quasi intontito, dopo aver raggiunto lo storico traguardo. «Da tempo rincorrevo il successo, e davvero non mi aspettavo di raggiungerlo in questo modo».

Edoardo è un bravissimo mago. Da anni si esibisce nei teatri d'Italia e d'Europa, partecipa a show e varietà. La sua specialità è il «close up», ovvero i giochi al tavolino, con le carte, le monete e le palline di spu-

gna, quelli in cui il pubblico è vicinissimo: ovvero, i più difficili. Per la sua abilità con le mani Pecar ha anche vinto diversi premi nei concorsi internazionali di magia.

E proprio alla magia deve la sua fortuna a «Pentatlon». Ecco come lui stesso racconta la sua recente storia: «Ero stato invitato a "Studio 5" per fare dei giochi di prestigio alla "corte" di Marco Columbro e Roberta Termali. Li qualcuno si accorse che la mia preparazione non era limitata ai giochi, ma era anche culturale. Infatti, la storia della magia mi ha sempre appassionato. Così mi presentarono al signor Mike!», «Il giorno dell'audizione, Bongiorno mi chiese di esibirmi nei miei trucchi

preferiti. E si divertì un mondo. Quando poi passiamo alla parte teorica, tutto fila liscio. Ed un mese dopo mi chiamano in trasmissione. Il resto è noto: devo dire grazie alla mia memoria, che mi ha consentito di tenere a mente 46 secoli di storia».

Tra i tanti maghi che lei ha studiato per partecipare a «Pentatlon», qual è quello che più l'ha interessata? «Senz'altro Tetete di Tattusenerferù, che, a parte il nome divertentissimo, era un grande mago. E comunque il primo prestigiatore di cui esista una notizia scritta. Di lui si parla in un papiro del 1500 a. C., dedicato a Cheope, alla cui corte Tetete si esibiva».

E il più grande? «Un olandese, Fred

Kaps, morto a 55 anni nel '78. Riusciva a fumare con le mani...»

E tra gli italiani? «Silvan: ha reso popolare la nostra attività». Ma secondo lei la magia esiste davvero? «No. Esistono i trucchi, e solo quelli. Io ad esempio riesco a piegare le posate con il pensiero, come faceva Uri Geller. Ma si tratta di un trucco, e nulla di più. Non è parapsicologia. Tra l'altro ho fatto parte di un comitato per la verifica dei fenomeni paranormali, e tutti quelli che ho analizzato finora sono spiegabili con un trucco. Già: il trucco c'è ma non si vede. La bravura di certi "maghi" sta soprattutto nella loro forza psicologica».

Edoardo Pecar, prestigiatore di professione, esperto nei «giochi a tavolino», è uno studioso di storia della magia.



Cosa caratterizza i suoi spettacoli?

«L'umorismo. Cerco. Tento sempre di fare "magie" divertenti, imprevedibili».

Per lei, si può vivere facendo il mago?

«In America ci riescono, e alla grande, grazie all'aiuto della Tv. E' vero che in America i maghi fanno cose insuperabili. In Italia è tutto più difficile. Io tempo fa avevo quasi rinunciato a vivere di questa professione. Ora credo che il successo di "Pentatlon" mi possa procurare qualche parte in uno spettacolo Tv. Comunque, gran parte del montepremi lo spenderò proprio negli Usa per apprendere nuovi trucchi e soprattutto per comprare i macchinari che usano i grandi illusionisti americani e che permettono mirabiltà».

Auguri, mago dei quiz!
M.A.



IN CARROZZA!!! SI PARTE!!!

Si parte! Ancora una volta! Verso un nuovo "SAINT VINCENT". Un altro Congresso che dovrà rappresentare per tutti noi un traguardo fondamentale della nostra attività sociale.

I congressi di Saint-Vincent, insieme con quelli di Borgaro, in tutti sette, sono stati sempre considerati fra i migliori d'Europa. Forti e orgogliosi di ciò, ripartiamo, lancia in resta, a lavorare per un altro successo.

La manifestazione si svolgerà nel mese di maggio del 1989. Coloro che vedono lontana questa data, si renderanno invece conto di come 25 mesi passano in fretta. Tanto in fretta che abbiamo già iniziato a lavorare per ottenere il miglior risultato. Figuratevi, cari Amici che ci leggete, che abbiamo già i primi 11 iscritti, senza per altro sapere nemmeno quale sarà la quota.

Ancora una volta ci prefiggiamo un traguardo di 500 congressisti. Ancora una volta presentiamo questo congresso, intitolato "SAINT VINCENT '89", come un congresso d'elite per prestigiatori d'elite.

Il programma è già stato delineato nei suoi punti essenziali: 6 conferenze internazionali; un grande concorso con ben 3 premi di prima importanza e altri 21 premi divisi in 7 categorie; 1 gala di micromagia; un'altra grande manifestazione teatrale da stabilire; 2 gran galà; un pranzo d'onore; tantissime fiere magiche; works shop; proiezioni in continuo di video/magici; incontri; dibattiti; gita per gli accompagnatori dei congressisti; ecc. ecc.

Stiamo già componendo il Comitato Organizzatore e per ciò preghiamo tutti i Soci che desiderano entrarvi a far parte di rivolgersi da subito al nostro Presidente e al nostro Vice Presidente, per offrire la propria disponibilità.

Far parte del Comitato Organizzatore non significherà, come già per il passato, avere dei privilegi, ma avere invece tanti lavori assegnati. Ma in questo caso, lavorare per il Circolo, non sarà una fatica, ma un divertimento, che ci aiuterà a stare ancora più insieme per essere ancora più amici.

Nei prossimi 25 mesi, coloro che avranno da suggerire qualcosa per il Congresso, si rivolgano pure a un qualsiasi membro del direttivo. Più idee ci saranno e più interessante sarà la manifestazione.

La partecipazione sarà ancora una volta internazionale. Siamo sicuri che molti convergeranno a Saint-Vincent per partecipare a questa nostra manifestazione.

Noi ce la metteremo tutta per fare il meglio, con la speranza di riuscirci. Allora!

Signori in carrozza!!! Si parte!!! Per "SAINT VINCENT '89".

Il Comitato Direttivo

IL COLTELLO DIVINATORE

Questo effetto di cartomagia da tavolino può essere facilmente improvvisato anche con un mazzo preso in prestito, nonostante necessiti di una preparazione che comunque è molto semplice e rapida da effettuarsi.

In se stesso utilizza un trucco che è un classico, anche se d'altra parte non lo si vede spesso presentare, forse proprio per il timore o l'insicurezza di dover preordinare tredici carte sotto il mazzo.

La cosa migliore rimane sempre quella di avere il mazzo sempre pronto ed iniziare con un gioco diverso e che non utilizzi tutti il mazzo.

EFFETTO

Il prestigiatore fa scegliere una carta e la fa rimettere in centro al mazzo. Prende quindi un tovagliolino di carta e con esso avvolge tutte le carte come se stesse facendo un pacchetto. Porge poi a uno spettatore un coltello invitandolo ad infilarlo nel mazzo: si apre quindi il pacchetto nel punto indicato ed in un modo magico si ritrova la carta scelta.

MATERIALE OCCORRENTE

- * un mazzo di carte normale
- * uno o più tovaglioli di carta (sufficienti ad avvolgere il mazzo come se si dovesse fare un pacchetto)
- * un coltello o un tagliacarte (non molto affilati al fine di non rovinare le carte sui bordi)

PREPARAZIONE

Estrarre dal mazzo tutte le carte di picche e metterle in ordine crescente dal re all'asso. Vedere figura 1.

Il mazzo così preparato deve essere rimesso nell'astuccio in attesa dell'utilizzo.

I due Jolly Joker, (che non servono) possono essere lasciati indifferentemente in centro al mazzo ed essere poi tolti prima di iniziare la presentazione dell'effetto sfogliando il mazzo (con le carte rivolte verso di voi).

Questo serve anche a far notare che il mazzo non era in un ordine prestabilito (!)

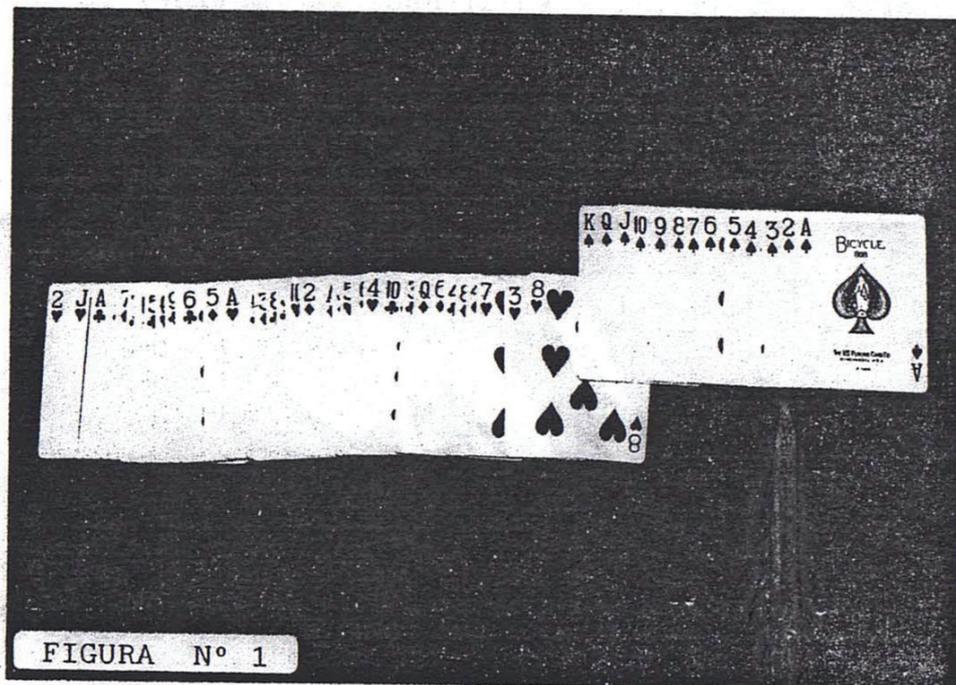


FIGURA N° 1

PRESENTAZIONE ED ESECUZIONE

1. Estrarre il mazzo di carte e mescolarlo parzialmente (lasciando invariato l'ordine delle ultime tredici carte preordinate).
2. Invitare uno spettatore a scegliere una carta ed a guardarla. Attenzione a non far prendere una delle ultime tredici!
3. Mentre lo spettatore guarda la carta scelta (e la mostra anche agli altri) tagliare il mazzo 'portando via da sopra meno della metà delle carte'. Vedere figura 2.

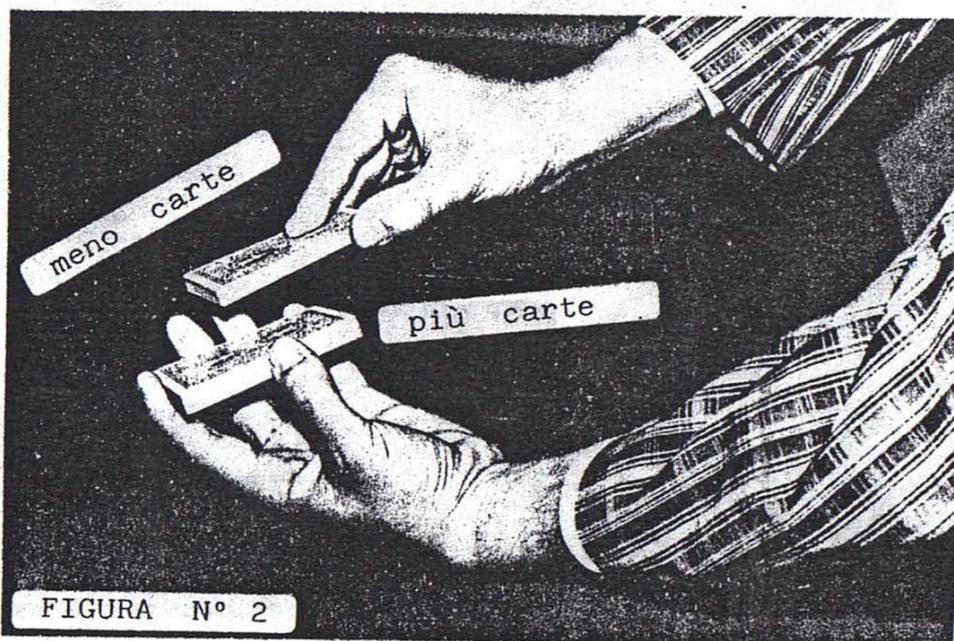
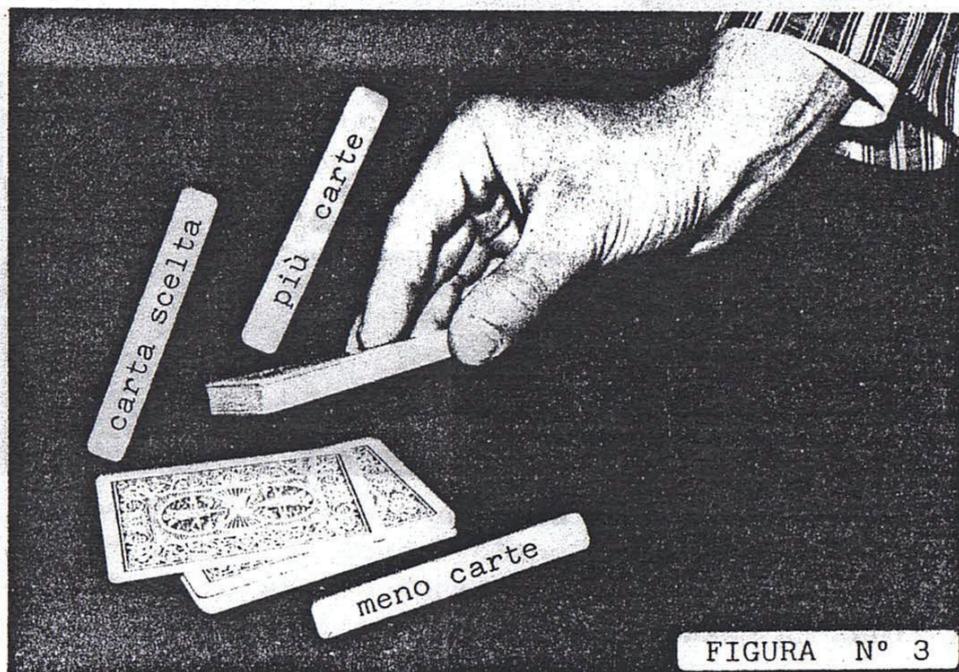
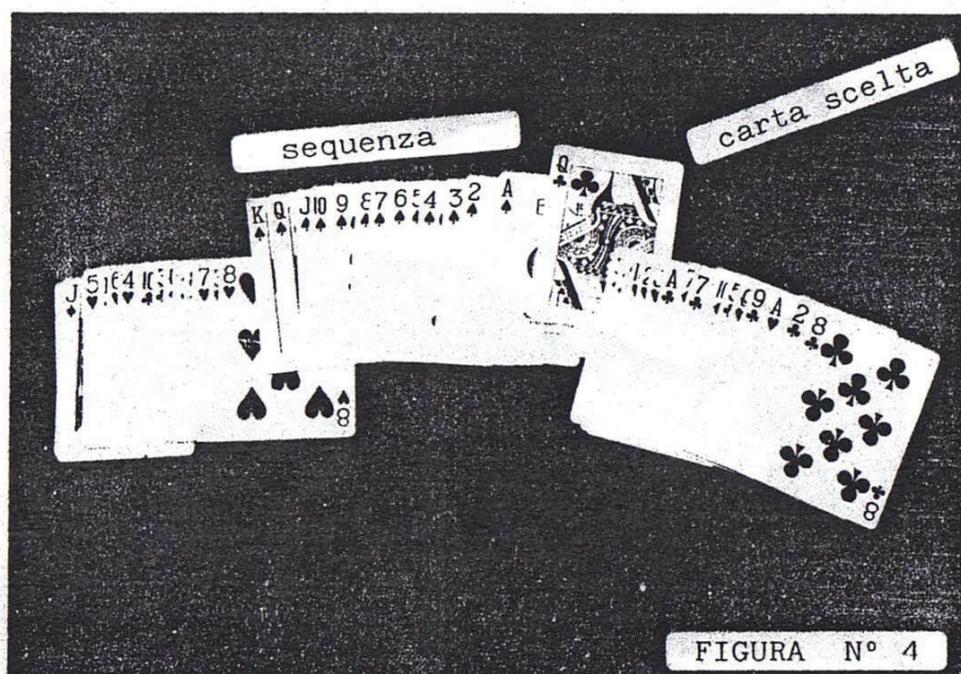


FIGURA N° 2

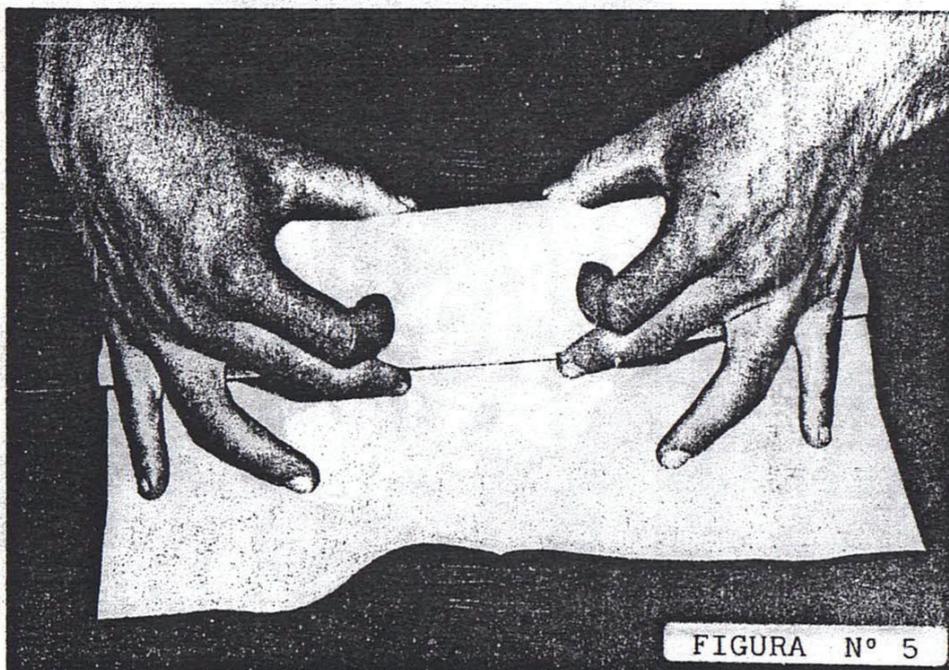
4. Depositare il mazzetto che si ha nella mano destra (quello con meno carte) sul tavolo e su di esso far mettere la carta scelta, quindi mettere su tutto quanto il mazzetto che era nella mano sinistra (quello con più carte, ed avente in fondo la sequenza preordinata), dopo averlo passato nella mano destra. Vedere figura 3.



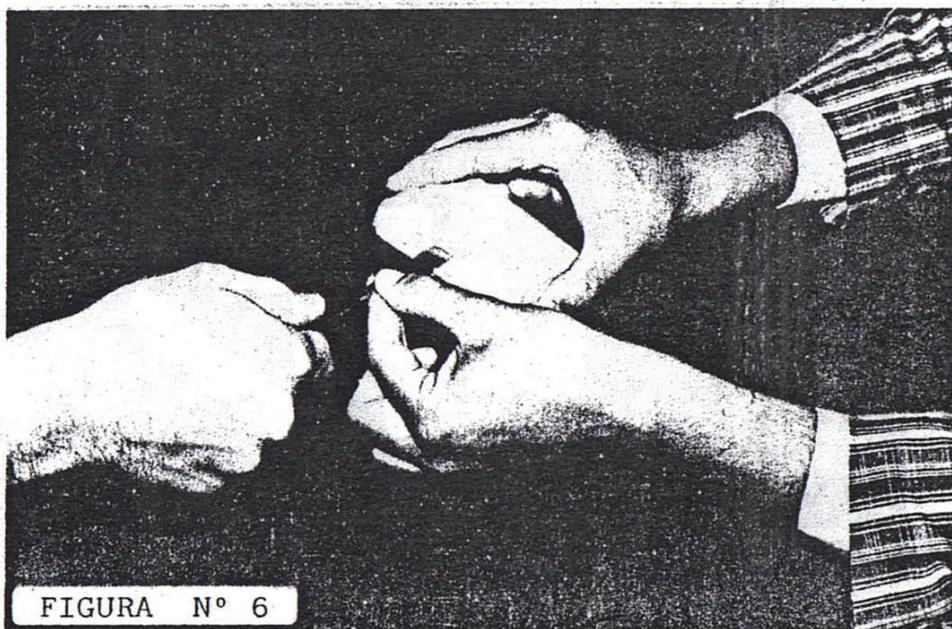
5. Ora se sfogliate il mazzo verso di voi potrete vedere la sequenza delle carte di picche in centro al mazzo seguita dalla carta scelta. Ecco perchè è importante eseguire il taglio come precedentemente indicato al fine di portare le carte volute proprio in centro, o quasi. Vedere figura 4.



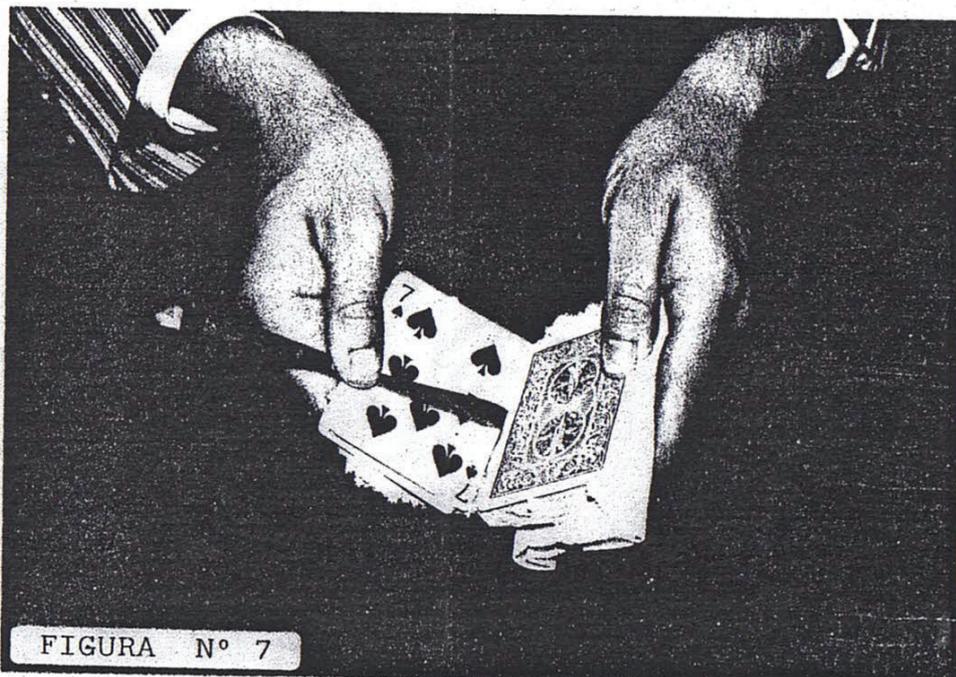
6. Prendere ora il tovagliolo di carta ed avvolgere in esso con cura il mazzo come se steste facendo un pacchetto. Vedere figura 5.



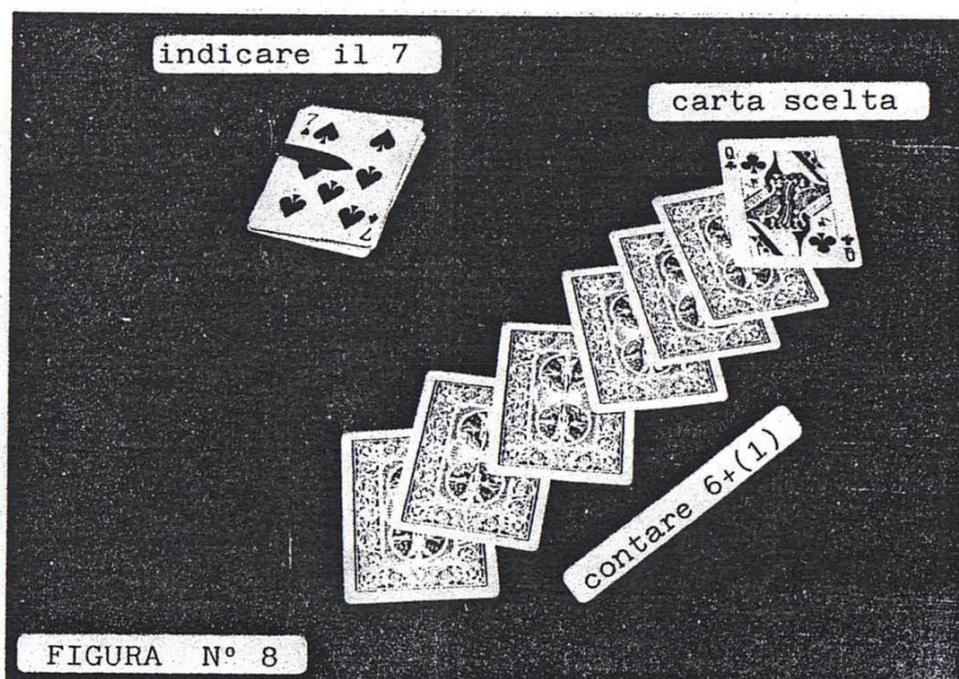
7. Prendere il coltello e porgerlo allo spettatore dicendogli di infilarlo nel mazzo. Vedere figura 6. Questa è un'operazione delicata in quanto occorre in pratica forzare leggermente lo spettatore ad infilare la lama 'fra le 13 carte preordinate'. Per realizzare ciò si consiglia di guidare leggermente la mano dello spettatore e nello stesso tempo pregarlo di far attenzione a non 'rovinare le carte', questo lo renderà meno diffidente nei vostri confronti lasciandosi guidare.



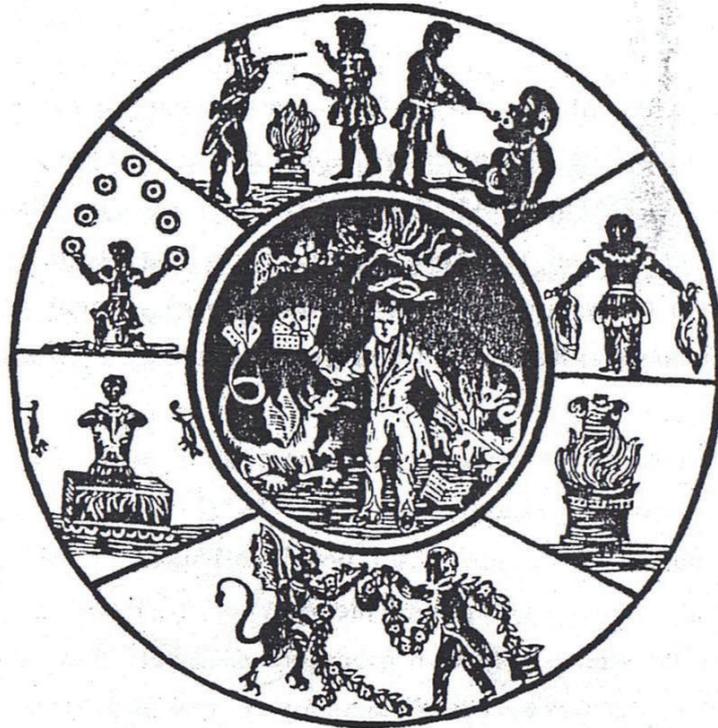
8. Stracciare il tavogliolo (senza togliere il coltello) portando in evidenza la carta indicata con il taglio. Vedere figura 7.



9. Contare dal mazzetto di sinistra 'tante carte quante ne indica la carta a cui si è tagliato' (nel nostro caso 7) mettendole coperte sul tavolo. Vedere figura 8. LA SETTIMA CARTA SARA' PROPRIO QUELLA SCELTA.







ANTIQUARIATO MAGICO

Per la mia collezione

ACQUISTO, CAMBIO, VENDO

tutto quanto concerne la

Magia, Giochi di prestigio, Illusionismo, Prestigiatura,
Giochi di matematica, chimica e fisica, Illusioni ottiche
Mentalismo, Trasmissione del pensiero, Ventriloquia.

o o o o o

ACQUISTO PEZZI SINGOLI O INTERE COLLEZIONI

MASSIMA VALUTAZIONE

o o o o o

Per informazioni telefonare o scrivere a:

**R O X Y, prestigiatore
GIANNI PASQUA**

Via Garessio, 29/1 - 10126 TORINO Telefono (011) 694.2156



IL GIOCATORE DI SCACCHI DEL BARONE VON KEMPELEN

Durante il secolo XVIII sono stati fatti molti progressi nella creazione di automi e macchine automatiche in genere. All'apice di questa evoluzione apparve il famoso "GIOCATORE DI SCACCHI AUTOMATICO", uno dei più ingegnosi e stupefacenti prodigi della tecnica mai inventati dall'uomo: la sua storia rasenta il limite della veridicità e della fantascienza. Il primo giocatore di scacchi automatico fu costruito nel 1796 dal **Barone Von Kempelen** (di origine ungherese) e più tardi divenne di proprietà di J. N. Maelzel.

Il giocatore era costruito a grandezza umana e stava seduto su una specie di cassapanca di legno, di fronte alla scacchiera.

C'erano delle porte nel mobile e sul petto dell'automa, ognuna delle quali poteva essere aperta per mostrare complicati meccanismi all'interno.

Con il suo sguardo freddo e fisso il giocatore automatico dava l'impressione di poter leggere il pensiero del suo avversario umano, poi, con un lento e meccanico movimento del braccio, prendeva il pezzo e completava la mossa. L'abilità umana sembrava non avesse potere contro questo meraviglioso congegno della tecnica e l'automa vinceva partita dopo partita. Il suo segreto era gelosamente custodito, in quanto non era affatto un automa, ma funzionava per mezzo di un assistente nascosto nella cassa, sotto le false spoglie del giocatore.

Le figure illustrano chiaramente come questo fosse reso possibile. Quando la larga porta anteriore era aperta per mostrare l'interno con i suoi meccanismi, l'assistente si spostava di lato, nascosto dagli ingranaggi che in realtà occupavano solo un sottile spazio anteriore. Appena la porta era chiusa, l'assistente si spostava sul lato opposto e spingeva gli ingranaggi da quel lato. Inoltre, durante questa operazione, era possibile aprire la porta per mostrare l'interno del petto dell'automa. Alla fine tutti gli sportelli venivano chiusi e l'assistente entrava nel manichino, da dove poteva osservare l'avversario attraverso piccoli fori e valutare lo svolgimento del gioco sulla scacchiera. Le mani erano appositamente preparate al fine di consentire la presa dei pezzi, come indicato nelle figure.

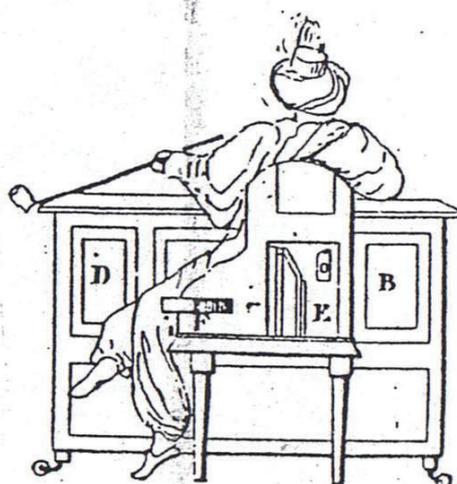
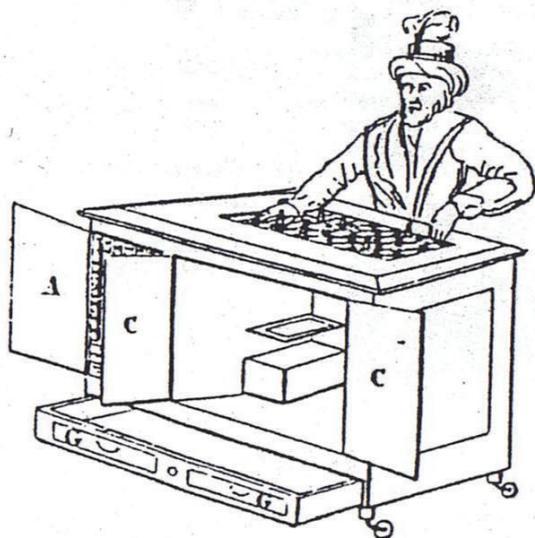
L'originale di questo automa ebbe una storia straordinaria. Giocò contro l'imperatrice Maria Teresa d'Austria e più tardi, nel 1809, sconfisse Napoleone nel palazzo di Schombrunn, in Austria. L'assistente era un certo Allgaier, un esperto giocatore di scacchi che permise all'automa di essere all'altezza della sua reputazione.

Secondo la storia l'automa fu anche in Russia nel 1796, dove fu utilizzato da un poliziotto di nome Worousky per fuggire da quel paese. Worousky aveva perso una gamba

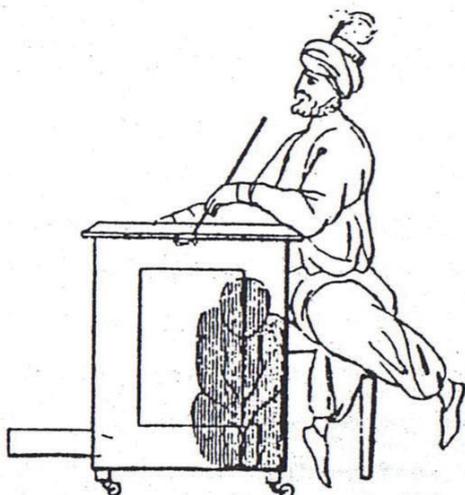
in battaglia e fu eccellente operatore dell'automa. Era un giocatore di scacchi molto abile e si racconta che fu proprio lui a sconfiggere l'imperatrice Caterina, quando era nascosto nell'automa.

Quando Maelzel acquistò la macchina utilizzò come assistente un certo **Schlumberger** e girò attraverso gli Stati Uniti d'America e le Indie Occidentali.

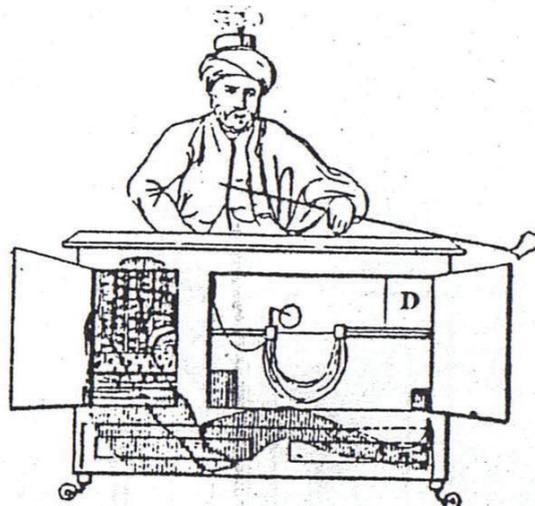
Negli anni successivi l'automa fu esposto nel Chinese Museum di Philadelphia, dove un incendio lo distrusse nel 1854.



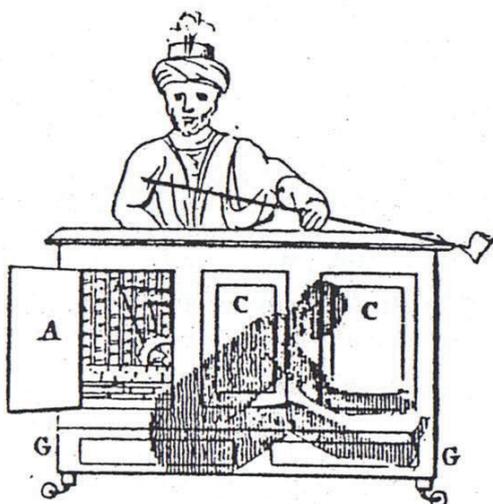
Vista anteriore e posteriore dell'automa



Posizione iniziale



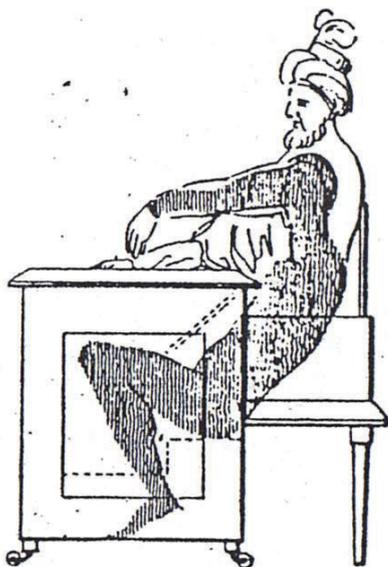
Apertura totale degli sportelli



Ispezione interna parziale



Una fase della partita



Altro movimento

MANUELS-RORET.
 NOUVEAU MANUEL
 DE
MAGIE NATURELLE

ET
AMUSANTE;

PAR M. BRWSTER,
 MEMBRE CORRESPONDANT DE L'INSTITUT DE FRANCE,
 MEMBRE HONORAIRE DE L'ACADÉMIE DE S^t.-PÉTERSBOURG,
 DE L'ACADÉMIE DES SCIENCES DE BERLIN, STOCKHOLM,
 COPENHAGUE, GÖTTINGUE, ETC.

Publié par M. A. D. VERGNAUD,
 ANCIEN ÉLÈVE DE L'ÉCOLE POLYTECHNIQUE, MEMBRE DE LA LIGION
 D'HONNEUR.

OUVRAGE ORNÉ DE FIGURES.

PARIS,
 A LA LIBRAIRIE ENCYCLOPÉDIQUE DE RORET,
 RUE HAUTEFEUILLE, N° 10 BIS.
 1859.

Le illustrazioni dell'automa e dei suoi movimenti sono tratte dal libro di cui riproduciamo il frontespizio.

Nell'originale i disegni sono molti di più e danno anche gli schemi di costruzione e di apertura degli sportelli. La descrizione completa del progetto e del funzionamento è molto particolareggiata e si trova nel capitolo XI nel quale sono trattati vari automi e va da pagina 203 a pagina 235, mentre per il nostro "Giocatore di scacchi" occorre consultare da pagina 207 a pagina 223. Il libro è molto ricercato dai collezionisti di magia.

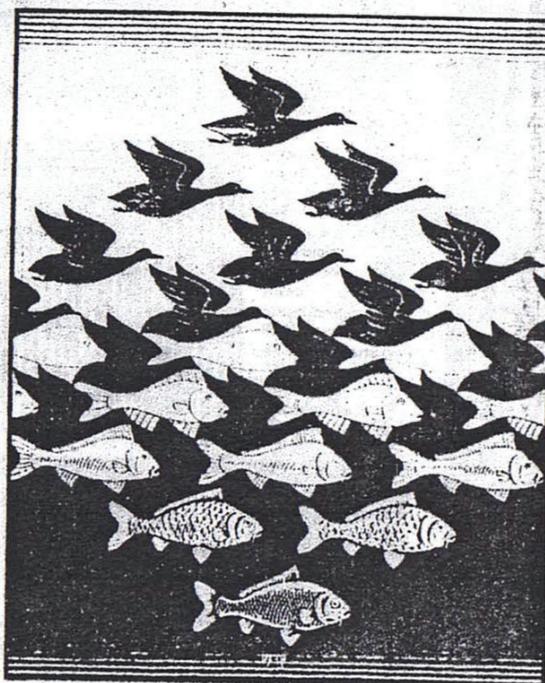
UN GRANDE VOLUME COMPLETAMENTE ILLUSTRATO SU TRUCCHI,

GIOCHI CON LE IMMAGINI

di Franco Agostini

Pubblicità, televisione, riviste, film, pittura, fotografia,...

Come orientarsi nel multiforme universo delle immagini e decifrarne i messaggi correttamente.



Mauritius C. Escher è stato uno degli artisti moderni che meglio ha saputo valorizzare le scoperte della psicologia sull'ambiguità della percezione. Eccone l'esempio in una delle sue inquietanti e bellissime «metamorfosi».

affrontati in questo libro con grande limpidezza e levità. Le oltre 250 illustrazioni e gli altrettanti giochi, test, aneddoti e curiosità insegnano e divertono, spiegano e sorprendono.

«BIGLIETTO» PER UN VIAGGIO NEL MONDO DELL'ARTE

La prospettiva, l'anamorfose, il collage, il fotomontaggio, i problemi della forma e del

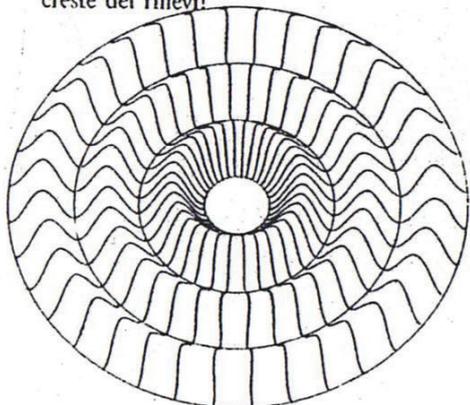
osservate la figura qui sotto: sembra un insieme di figure geometriche, non è vero? All'interno però si cela una breve frase. Quale?



Se non siete riusciti ad individuarla, provate a coprire con un pezzo di carta la metà superiore del disegno. È facile adesso leggere «uovo maturo».

Quello che abbiamo presentato come un gioco in realtà è un fenomeno percettivo noto con il nome di mascheramento. Anche in natura se ne trovano dei casi, per esempio nel mimetismo animale.

Guardate ora quest'altra immagine: non vi sembra che le linee circolari in colore giacciono nei ventri della figura? Ma provate a rovesciare la pagina: le linee circolari sono rimbaltate sulle creste dei rilievi!



L'IMPORTANZA DI "LEGGERE" LE IMMAGINI

Dalla pubblicità alla televisione, dai giornali al cinema, dalla segnaletica alla fotografia,... Oggi più che mai il mondo è dominato dalle immagini che quotidianamente ci inviano migliaia di messaggi. Come decifrarli? Come distinguere quelli utili da quelli dannosi? E, soprattutto, come difendersi da questa massa di informazioni martellanti?

GIOCHI CON LE IMMAGINI è uno strumento formidabile a questo scopo, perché ci insegna, divertendoci, a capire il linguaggio visuale, per interpretarlo e per utilizzarlo a nostra volta.

Ma questo è anche un libro che «fa scienza», perché il discorso sulle immagini che vi viene svolto si articola lungo la traccia del metodo gestaltistico e delle scoperte della psicologia della percezione. Tuttavia, i problemi scientifici — dalle illusioni ottiche ai fenomeni della luce, del colore, del movimento — sono sempre introdotti come divertenti curiosità, facendo riferimento anche ad esperienze della vita quotidiana.

Dai rebus ai fumetti, dai simboli antichi — come la croce o le insegne araldiche — alla cartografia geografica, dalla segnaletica stradale alla fisiologia dell'occhio e ai processi fisici della visione,...

Questi, e centinaia di altri aspetti della comunicazione visiva sono

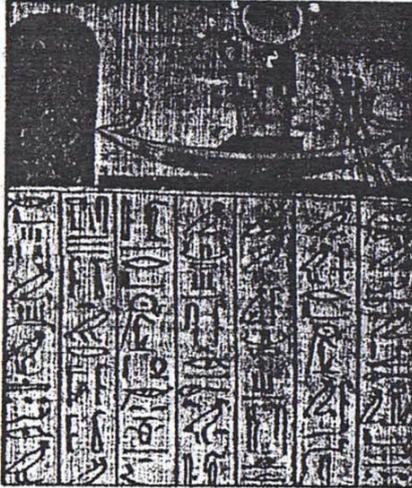
Anche con il colore si possono creare autentiche illusioni ottiche. Osservate questa serie di fasce di colore digradante: lungo i contorni delle singole tonalità il colore appare sfumato. Eppure ogni fascia è uniforme nella tonalità da un estremo all'altro. Provate a prendere due fogli di carta e a collocarli ai bordi di una fascia qualsiasi così da isolarla dalle altre: le sfumature scompaiono!

Qui le due linee orizzontali in colore sembrano curvare sotto l'effetto dei raggi. Eppure le linee sono parallele.

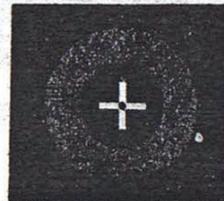
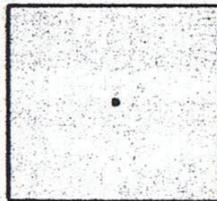
Osserviamo la figura e cerchiamo di «leggerla»: a sinistra quelle tre piccole circonferenze ci fanno venire in mente tre tubi, ma man mano che procediamo verso destra con lo sguardo la figura assume la forma di una calamita. Ecco un esempio di «figura impensabile».

SEGRETI, ILLUSIONI, STRAVAGANZE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA

Avete mai pensato al significato proprio di espressioni come «collo della bottiglia», «nel cuore della notte», «le spighe ondeggiavano»? Sono metafore, ossia immagini verbali costruite trasferendo un termine dal contesto che gli è proprio ad un altro contesto.



Ma l'immagine sta addirittura all'origine delle tecniche di scrittura: dai pittogrammi (disegni schematici di oggetti) si è passati agli ideogrammi (per esempio gli ideogrammi egiziani, dove gli oggetti sono ormai così stilizzati da risultare irriconoscibili) fino alla successiva astrazione della scrittura fonetica attuale.



Un fenomeno curioso studiato dalla psicologia della percezione è quello dei colori complementari. Fissate per circa venti secondi il punto nero al centro della croce posta all'interno del cerchio giallo. Quindi spostate lo sguardo sul punto al centro del quadrato grigio. Che cosa vi sembra di vedere? Con tutta probabilità avrete la sensazione di vedere un cerchio azzurro.

In questo manifesto pubblicitario, l'autore — Elso Schiavo — ha ricercato appositamente nella composizione elementi di «rumore» visivo allo scopo di stimolare l'attenzione dell'osservatore.



Il fumetto è un tipo di linguaggio che utilizza più di un codice di comunicazione: l'immagine, il segno, la parola, il gesto, ... Qui, il contorno tratteggiato della «nuvoletta» segnala che si sta parlando sottovoce.



Ecco un esempio di mimetismo animale: è una cavalletta del Borneo capace di confondersi perfettamente con la foglia secca su cui è posata.

colore, ... Anche questi temi vengono ampiamente trattati in GIOCHI CON LE IMMAGINI che si offre quindi come una «chiave» originale, facile e divertente per entrare nell'affascinante mondo dell'arte; per seguirne lo sviluppo storico e tecnico, per scoprirne i segreti, i trucchi, le meraviglie.

UN LIBRO «ATTIVO»

Naturalmente, da quanto s'è detto fin qui, risulta evidente che GIOCHI CON LE IMMAGINI è sì un libro «da vedere», ma non solo. Nel corso della lettura saremo spesso invitati a riconoscere una forma fra tante simili, a scomporre o comporre figure, ad individuare simmetrie particolari.

Per cogliere il senso di una spiegazione saremo costretti a capovolgere il libro, oppure a ruotarlo, oppure ancora a tenerlo perpendicolare agli occhi, ... Insomma, GIOCHI CON LE IMMAGINI è un libro che non potremo leggere passivamente. Per comprenderlo e per divertirci con esso, dovremo maneggiarlo, viverlo, in una parola, dovremo usarlo attivamente.

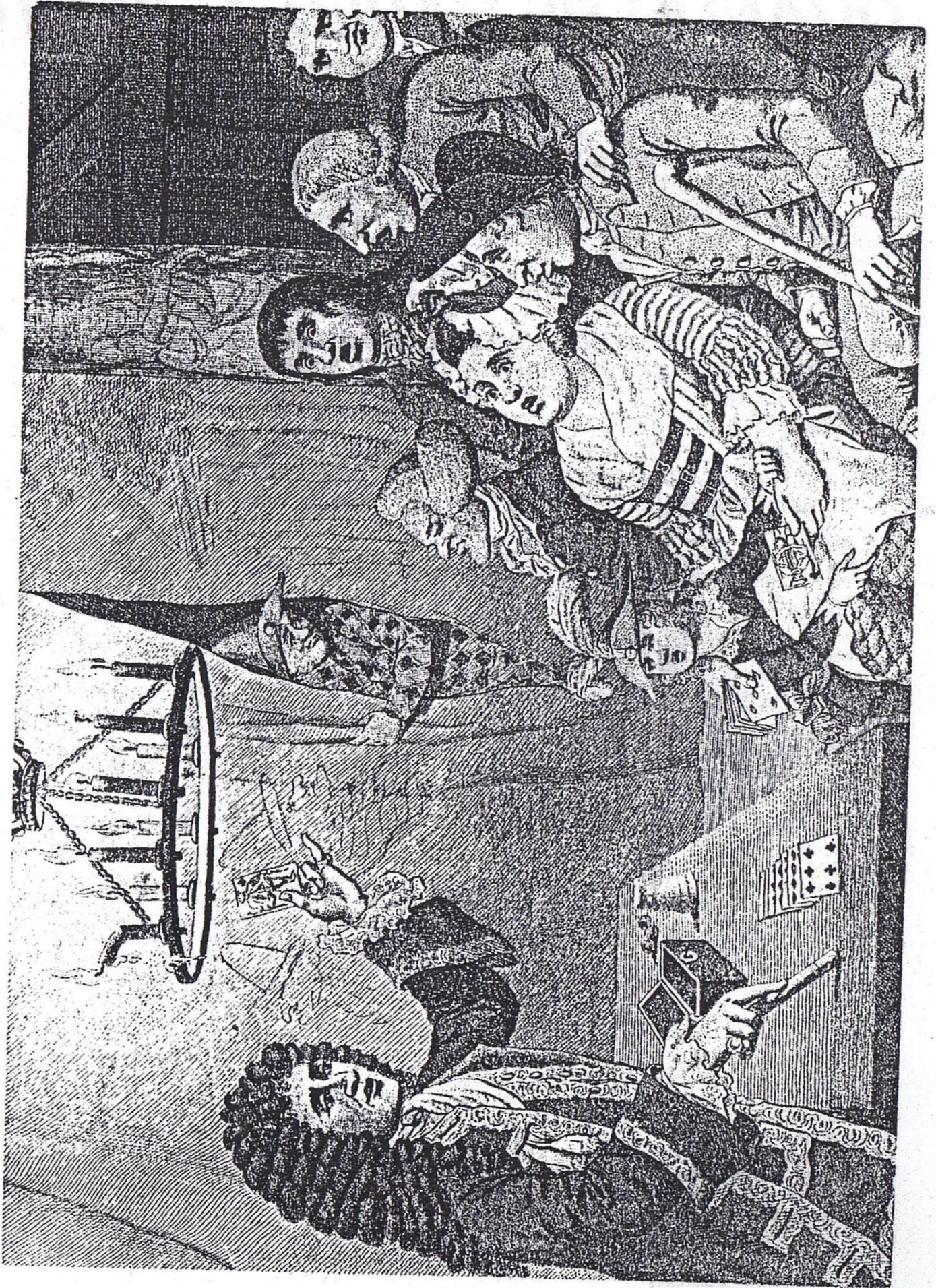
Un libro curioso e affascinante fatto di intelligenti esperienze visive da vivere e da giocare consapevolmente.

il Circolo INFORMAZIONE E CULTURA

periodico mensile riservato ai Soci.
Anno 8 - Febbraio 1987 - Numero 80
Direttore Responsabile: Luca De Paolis

CDE S.P.A. - Gruppo Mondadori
Via Durazzo 4 - 20134 Milano
Registrazione Tribunale di Milano 167 del 5/4/1980

* Nella pagina a fianco riproduciamo la specia- *
* le stampa che il Circolo Amici della Magia *
* di Torino ha edito, in 400 esemplari numerati, *
* in occasione del 3° Convegno Magico Interna- *
* zionale organizzato a Torino dal Club Magico *
* Bartolomeo Bosco e che è stata data in *
* omaggio a ciascun partecipante di questo *
* importante convegno. *
* Continua, con questa edizione, la serie *
* di riproduzioni di stampe antiche inerenti *
* la magia, caratteristica culturale, da sempre, *
* del nostro Circolo. *



QUANDO RE CARLO ALBERTO FACEVA IL REGISTA GIOCANDO CON LE OMBRE CINESI

DI GIUSEPPE VALPERGA

CERCANDO FRA LE PERLE DEL MUSEO DEL CINEMA, QUESTA VOLTA PARLIAMO DEI TEATRI D'OMBRE, UNA FORMA DI DIVERTIMENTO SCENICO CHE RISALE ALLE ORIGINI DELL'UOMO E CHE SI DIFFUSE IN EUROPA ATTRAVERSO L'ESPANDERSI DEL MONDO ISLAMICO. I PEZZI PIU' CURIOSI DI QUESTA FORMA DI PRE-CINEMA NELLA COLLEZIONE: UN TEATRINO DEL RE SABAUDO DATABILE INTORNO AL 1840 ED UN'ALTRA "SCATOLA SCENICA" TEDESCA DELLA SECONDA META' DELL'800. FRA GLI ALTRI CIMELI I MANIFESTI DEI THÉÂTRES D'OMBRES PARIGINI DEL PRIMO 900

Chi non ha mai fatto, almeno una volta, le ombre con le mani sulla parete? Probabilmente pochissimi ignorano questo "gioco", tra i più antichi del nostro pianeta.

Le origini delle ombre cinesi, o meglio del teatro d'ombre, sono nei fulgori e nella storia sociale e artistica delle remote civiltà dell'estremo oriente. Prima fra tutte la Cina, poi il Giappone, i regni Annamiti e Thailandesi, infine il multiforme universo culturale dell'India furono i luoghi dove il teatro d'ombre nacque e progredì.

Le prime notizie di queste forme di spettacolo giunsero in Europa attraverso l'espandersi del mondo Islamico. Ancora oggi l'Oriente è ricco di spettacoli d'ombre sia di tipo tradizionale sia d'attualità, in ambo i casi vivissimi nel gusto del pubblico. Sono parte del costume e trovano per questo motivo anche testimonianze nel cinema: non è raro notare la presenza delle ombre in film prodotti dalle feconde cinematografie orientali.

Il teatro d'ombre è uno spettacolo d'animazione nel quale le ombre di silhouettes, marionette, oggetti simbolici, sono proiettate su uno schermo. Uno spettacolo di sogni evanescenti le cui storie, seppure puntuali, lasciano libero spazio alla fantasia dello spettatore.

Così possiamo sognare anche noi pensando a un fuoco preistorico e alle ombre che poteva creare in caverne o abituri. Possiamo definire i confini del sogno immaginando che la luce e la danza delle fiamme abbiano stimolato in qualche geniale primitivo il desiderio di vedere ombre diverse e che questi abbia tentato di crearle, usando in modo accorto i movimenti del corpo per dar vita a immagini riconoscibili o fantastiche, riuscendo ad attirare l'attenzione dei propri simili.

Il primo pubblico potrebbe aver assistito a uno spettacolo improvvisato e affascinante, decretandone il successo. Può darsi che le "ombre cinesi" siano nate in questo modo diventando per diritto il più antico progenitore del-

l'immagine cinematografica.

Nel Museo Nazionale del Cinema non mancano i teatri d'ombre, che rappresentano un momento fondamentale della tecnica e dell'arte dell'animazione dell'immagine nel periodo definito "pre - cinema"; nell'ambito di questa vasta collezione devono essere ricordati in particolare due esemplari di sicuro interesse.

Come primo citiamo un teatrino che reca in evidenza lo stemma di re Carlo Alberto, che fu per certo usato in spettacoli a corte negli anni attorno al 1840, dotato di una ricca serie di figurine sui mestieri dell'epoca montate su fili di ferro sottilissimi e in grado di eseguire alcuni movimenti essenziali.

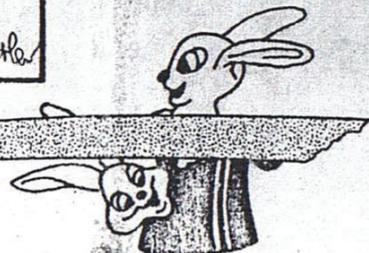
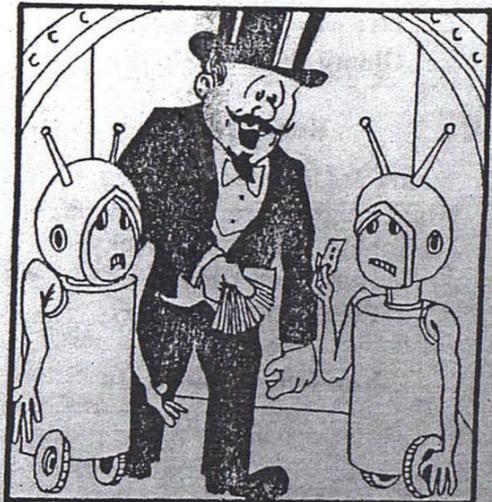
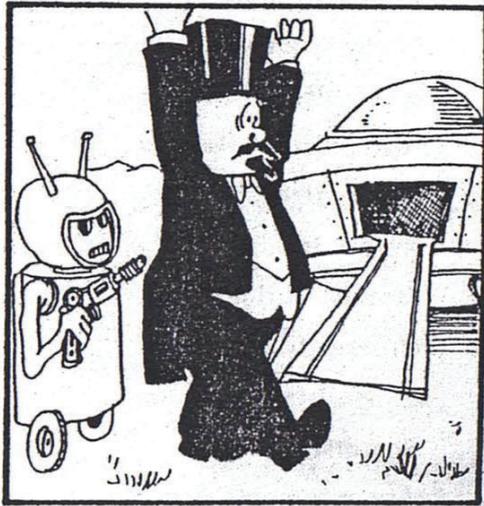
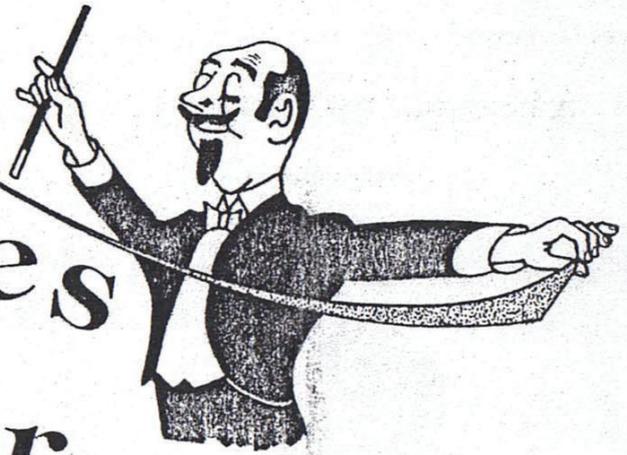
Sempre per usi di modesta portata il teatro "Die Schattenspiele" (Neues Nuernberger Schattentheater nach Entwurf von Th.v. Kramer, Verlag von C. Abel Klinger. Nürnberg. Seconda metà del XIX secolo), contenuto in una scatola di non eccessive dimensioni (cm 81 x 50 x 10), poteva essere facilmente montato e dare luogo a spettacoli divertenti e d'effetto, circondati da una notevole ricchezza d'ornamenti, con sagome di linea elegante e raffinata tra le quali dame e gentiluomini, un vascello che si può spezzare in due, il pallone aerostatico, l'orso che balla e così via.

Ma nel Museo hanno trovato ovviamente posto anche altre testimonianze e cimeli di queste incantevoli animazioni come i manifesti dei Théâtres d'Ombres che riscossero successo a Parigi sino allo scoppio del primo conflitto mondiale (resterà celeberrimo Le Chat Noir) e le figure delicatissime di Lotte Reiniger.

È con un profondo omaggio all'arte e alla poesia di una tra le più belle opere della Reiniger: "Die Abenteuer des Prinzen Achmed" ("Le avventure del principe Achmed", Germania, 1923/26) che si concludono queste brevi note sulle ombre.

hannes höller

PRESENTA



GRAZIOTIN

