

IL PRESTIGIATORE MODERNO



**NOTIZIARIO DEL CIRCOLO
AMICI DELLA MAGIA
DI TORINO**

**ANNO XIV
N° 155**



IN ITALIA

- 26
Maggio
1990 **I TROFEO ALBERTO SITTA** - Bologna (Italia)
Delegazione CMI Emilia Romagna
Gianni Loria - Via Marzabotto 6 - 40060 Trebbo - Bologna - Italia
- 12/13/14
Ottobre
1990 **4° CONVEGNO MAGICO INTERNAZIONALE** - Torino (Italia)
Club Magico Bartolomeo Bosco
Via Toscanini 2 - 10155 Torino - Italia
- 23/24/25
Novembre
1990 **97ª RIUNIONE NAZIONALE CMI** - Bologna (Italia)
Club Magico Italiano
Via Bertiera 18 - 40126 Bologna - Italia

ALL'ESTERO

- 14/15/16
Maggio
1990 **1er CONGRES TUNISIEN DE L'ILLUSION** - Tunisi (Tunisia)
Association des Magiciens de l'Orient
V. S. P. - 23 rue de Constantinople - 75008 Parigi - Francia
- 24/25/26/27
Maggio
1990 **CONGRESSO NAZIONALE TEDESCO** - Wolfsburg (Germania)
Hans H. Koch
Lessingstrasse 51 - 3180 Wolfsburg 1 - Germania Ovest
- 1/2/3
Giugno
1990 **VII TROBADA MAGICA** - Platja d'aro (Spagna)
Xevi Magic Show
Avda Esglesia 2 - 17246 S. Cristina d'Aro - Gerona - Spagna

Continua in 3ª di copertina



ANNO XIV - N° 155

APRILE 1990

PROGRAMMA MAGGIO 1990

Venerdì

4 PRIMI INCONTRI CON LA PRESTIGIAZIONE

Ore 21.15 - A cura di Alberto Colli.

Questi incontri sono programmati per i nuovi iscritti che non hanno ancora sostenuto l'esame di ammissione definitiva al Circolo.

BIBLIOTECA

Ore 21.15 - A cura di Carla & Marco Fraticelli.

I Soci che hanno in prestito d'uso i libri sono pregati di restituirli entro i termini stabiliti dal regolamento per consentirne la lettura ad altri Soci.

ESAMI

Ore 21.30 - A cura del Comitato Direttivo.

I nuovi iscritti che desiderano sostenere l'esame per l'ammissione definitiva al Circolo devono comunicarlo urgentemente alla Segreteria.

Lunedì **7** **RIUNIONE DEL COMITATO DIRETTIVO**
Partecipano i Membri del Comitato Direttivo e del Collegio dei Revisori dei Conti.

Venerdì **11** **SCUOLA DI MAGIA**
Ore 21.30 - A cura di Helios parteciperanno:
HELIOS **Magia Generale**
MICKY **Magia con le tortore**

Martedì **15** **SCUOLA DI MAGIA**
Ore 21.00 - La Micromagia oggi - 10 incontri con **Pino Rolle**.
A quest'incontro possono partecipare solo i Soci iscritti al corso.

Giovedì **17** **GALA DI MICROMAGIA**
Presentati da:
VICTOR
partecipano:
ROBERT
PINO ROLLE
ROXY

Questo spettacolo è programmato per persone esterne al Circolo. Ogni Socio può invitare un massimo di quattro persone. La prenotazione, obbligatoria, deve essere fatta in Sede ogni sera che vi si svolge attività.

A spettacolo iniziato, i posti prenotati e non ancora occupati, saranno ritenuti liberi.

Venerdì 18 PROIEZIONI

Ore 21.30 - Proiezioni di classici e novità della prestigiazione a cura di Helios e de Il Barone.

Martedì 22 CONFERENZA MAGICA

Ore 21.15 - Per la prima volta a Torino, con la sua straordinaria conferenza, il famoso prestigiatore americano:

DAVID HARKEY

Un'occasione unica da non perdere, per conoscere le ultime novità magiche d'oltre oceano.

Quote di partecipazione:

Soci di tutti i Circoli Magici **lire 5.000**

Soci minori di anni 18 **lire 2.000**

Venerdì 25 FIERA MAGICA

Ore 21.00- A cura di Roxy & Victor.

Saranno presenti le seguenti Case Magiche:

L'OCA NEL CILINDRO

MAGIA & MAGIE

P R I N A

ANTIQUARIATO MAGICO

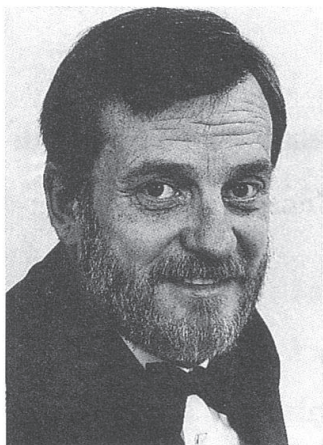
VALEY PRODUCTION

V I C T O R

Martedì 29 SCUOLA DI MAGIA

Ore 21.00 - Corso sulle corde e gli anelli a cura di Victor.

A questo corso possono partecipare solo i Soci iscritti al corso.



Dal Presidente

VICTOR

Stavo riordinando il materiale per questo numero del notiziario, quando, improvviso, è arrivato, spedito da Quercianella Sonnino in provincia di Livorno il 4 aprile scorso, un giornaleto in formato A5 di 12 pagine più copertina, stampato malamente in copia con uno scopo ben preciso: canzonare alcuni noti personaggi romani della magia.

Il giornaleto, che è stato prodotto con intento satirico, ha un titolo ed una grafica chiaramente allusiva: "QUIBUGIA".

Il contenuto, per la verità non volgare, ma decisamente caustico, è tutto contro un quartetto romano che, volere o volare, ha dato l'impressione (determinata da fatti ben precisi), di volersi porre al comando, non ho capito se materiale o spirituale, della magia italiana.

Io domani parto per due settimane di ferie e in questo periodo non vorrò pensare a ciò che ha determinato il nascere di "QUIBUGIA", mi rovinerei le vacanze. Tornerò per il Congresso di Verbania e queste righe saranno lette in maggio. Ma a

Verbania mi farò sentire con la voce più alta possibile e, se sarà necessario, tonante, per porre fine a questo, voluto e studiato, deprimente stato di fatto della magia italiana. Non ho mai preteso di fare il censore, ma ora lo faccio, ne sento quasi l'obbligo. Basta!!! Basta!!! Basta!!! Amici!!! Ma state impazzendo???

Tanto per essere obiettivo devo dire che io ho rampognato "vis a vis" alcune delle persone che, senza stile, ma firmandosi, hanno creato, o gonfiato, il che non cambia, il caso (o i casi). Adesso rampogno la (o le, non si sa) persona, che con stile, ma non firmandosi, continua sulla stessa strada.

Potrei dire tante parole: autolesionismo, zappa sui piedi, masochismo, ecc., ecc. Ma cadrei nella trappola di mettermi sullo stesso piano delle persone che accuso. Quindi niente. Solo un monito: "chi di spada ferisce, di spada perisce".

Io sono pronto a fare da giudice, da paciere, da arbitro o da tutto quello che qualcuno vorrà, dove, come e quando, per provare a

interrompere la "faida magica". Poi cercherò chi so io e mi adoprerò per usare un grande fucile a canne mozze, caricato a pallettoni, naturalmente... magici, visto che gli altri ce li hanno di vetro.

Cerchiamo di divertirci un po', se no vale la pena cercarci un altro hobby, magari quello delle scimmiette che: "non vedono, non sentono e non parlano", ma a loro è concesso, perchè pare abbiano un cervello!



Questo articolo, diffuso personalmente durante il Congresso di Verbania, non ha suscitato il clamore che speravo. Evidentemente il mondo magico italiano non da molto interesse alle beghe polemiche.

Nel corso dello stesso Congresso di Verbania ho avuto alcune discussioni con Tony Binarelli, Responsabile, anche se non Direttore, di "QUIMAGIA". Alle discussioni è stato presente anche un altro amico: Franco Contiglozzi, che non è entrato molto nel merito. Io e Tony Binarelli, pur divergendo quasi completamente sulla filosofia di base della "Stampa Magica", abbiamo trovato dei punti in comune, ma alla fine ciascuno è rimasto sulle sue posizioni.

Quello che invece è strano, anzi direi stranissimo, è che nessun'altro responsabile dei Circoli Magici italiani si sia fatto vivo con me per commentare i fatti. Ma allora non solo gli iscritti non si interessano alle polemiche, ma nemmeno chi dovrebbe guidarli gli da peso.

Tutto questo potrebbe essere anche un bene, se quello che si scrive potesse essere cancellato, alla bisogna, con un colpo di spugna. Purtroppo invece quello che si scrive qualcuno forse lo legge: oggi, domani ed ancora nel futuro. Anche questo fa parte della storia della magia.

Quindi, per tutti coloro che scrivono, e quindi anche per me, tanto per citare Orazio: "Est modus in rebus" (c'è una misura nelle cose).

IL CONGRESSO DI ALBA

Dal 30 marzo al 1 aprile scorsi si è svolto ad Alba il Congresso Nazionale d'Arte Magica per celebrare il X anno di fondazione del Circolo Magico Cuneese.

E' stato un Congresso a misura d'uomo o di "mago", con una partecipazione più limitata del previsto. Ma c'è stato anche il vantaggio di un Congresso più facile quindi da gestire e che ha offerto l'opportunità di scambi di rapporti fra i partecipanti.

Alba è una magnifica cittadina, famosa per i tartufi, i vini, i formaggi e l'arte culinaria in generale. Tant'è che Victor, grande conoscitore della zona, ha coinvolto alcuni amici maghi romani in un sontuoso pranzo, al lume di candela, nella trattoria da fiaba del Castello di Grinzane Cavour, chiedendo poi perdono al Presidente Giuseppe Bonomessi per aver disertato la micromagia (Ne uccide più la gola che la... magia). Ma oltre che di cucina parliamo anche di magia, che era lo scopo base dell'incontro. Il Circolo Magico Cuneese si propone con il suo "Trofeo Martin", di premiare un numero da scena innovativo e qui bisognerebbe fare una discussione più ampia per tutti i Circoli, che spesso inventano premi solo perchè è richiesto dai concorsi. Gli amici di Cuneo hanno tracciato la strada, ora bisogna seguirla...

Purtroppo i concorrenti (giudicati da Ottorino Bai, Massimo Ballarin, Giuseppe Bonomessi, Domenico Dante, Milton, Fernando Riccardi e Victor) erano solo tre: **I Denon**, che si sono aggiudicati il trofeo, **Piero e Byron**, che sono stati anch'essi bravi.

Nei tre giorni del Congresso si sono svolti anche spettacoli nelle piazze e nelle vie di Alba per coinvolgere la popolazione.

Per le conferenze hanno ben figurato: **Patrick & Mia, Pavel e Jean Pierre Vallarino**.

Ma il "clou" del Congresso è stato il gala del sabato sera che ha visto alternarsi, presentati da **Smith**: il trasformista **Vidoque**; il manipolatore **Marco Amadori**; **Romeo Garatti**, con la sua magia generale; il bravissimo cabarettista magico **Raul Cremona**; **Nevio Martini**, inimitabile nelle sue manipolazioni; con le grandi illusioni **Ruitz e Partner**; Con le colombe **Mirko Menegatti**; **Patrick & Mia**, in un numero di magia generale e manipolazione.

Speriamo che gli amici cuneesi vogliano riproporci presto un simile congresso, per darci l'opportunità di trascorrere nuovamente insieme nuovi momenti magici.

(Milton)

IL TRUCCO C'E'...

E allora? Lo diceva il grande Fred Kaps, dopo che aveva mostrato il trucco della sigaretta che attraversava il fazzoletto. Il trucco, cioè il principio meccanico, era un buco nel fazzoletto, nascosto molto bene dal disegno. Fred Kaps faceva vedere l'effetto, si fermava un attimo e spiegava il meccanismo. Chiaro che tutti si aspettavano chissà quale manipolazione. Invece no! Solo un buco nel fazzoletto. Fred Kaps si prendeva un grande applauso e tutti capivano la filosofia della sua spiegazione, che andava ben al di là di un sistema per far attraversare un fazzoletto da una sigaretta accesa.

Frae Kaps infatti voleva dare un insegnamento, un messaggio: tutti i sistemi sono validi per stupire il nostro pubblico, purché usati con intelligenza ed al momento opportuno. E non è che un trucco banale svaluta un grande prestigiatore, purché questi sia riconosciuto grande per come fa il trucco.

Noi da moltissimi anni presentiamo il gioco degli anelli. Ebbene in questo effetto il meccanismo è davvero il più banale, anche perché l'apertura della nostra "chiave" supera i 15 millimetri. Però sono tantissimi anni che riceviamo applausi per questo gioco. Anzi, negli ultimi tempi, per portare qualche piccola variazione alla "routine" stiamo provando per almeno due ore al giorno. Prove con musica, con lo specchio, registrate in video per poi rivederle e modificare gli errori. Eppure ci offenderemmo se qualcuno degli addetti ai

lavori, che conoscono il trucco, ci dicesse che è banale.

In magia di banale ci sono solo le cose fatte male e affrettatamente e quelle copiate pedestremente.

Noi, per esempio, se compriamo una penna a sfera, non compriamo quella particolare che pochi hanno. Ne compriamo e le teniamo in tasca, due o tre di quelle più comuni. Perché? Perché se casualmente (ma capita abbastanza sovente) ci imbattiamo in qualcuno che ha una penna come una delle nostre, ce la facciamo dare in prestito e, senza dire che ne abbiamo una uguale in tasca, sfruttando questo fatto, facciamo dei veri e propri miracoli (ma il tutto è stato studiato e provato in anticipo).

Del resto anche il grande Slydini ha per anni gabbato il pubblico con una fantastica manipolazione di una sigaretta, facendo vedere la sigaretta e poi mostrando varie volte le mani da entrambe le parti assolutamente vuote, per poi alla fine far vedere di nuovo la sigaretta. Tutti i prestigiatori si immaginavano chissà quali mirabolanti e complicate manipolazioni, dritte e rovescie. Niente di tutto ciò! Slydini scaricava subito la sigaretta in grembo e nelle mani non aveva nulla, poi alla fine si riprendeva la sigaretta. Questo vuol dire che Slydini, come Fred Kaps usavano trucchi stupidi? Per carità! Se sentiamo qualcuno che dice ciò gli togliamo il saluto.

(Roxy & Victor)

IL TATTO MAGICO.

Effetto

L'illusionista dopo aver fatto controllare la diversità, l'una dall'altra, delle chiavi presentate in un cestino (una trentina), ne fa prendere liberamente da uno spettatore una manciata a caso e le fa deporre in un sacchetto di stoffa.

Consegna quindi ad una persona del pubblico un lucchetto con la rispettiva chiave inserita; questa persona dopo aver constatato la normalità del lucchetto lo chiuderà e metterà la chiave nel sacchetto insieme alle altre, trattenendo per sé il lucchetto chiuso. Farà quindi mischiare, all'interno del sacchetto, le chiavi tra loro.

Tutto questo può avvenire senza che il prestigiatore tocchi nessun oggetto menzionato, i quali però, saranno in bella vista su un tavolo.

A questo punto, facendosi aprire da uno spettatore il sacchetto, il mago vi infilerà la mano, completamente aperta, e dopo aver dato una ulteriore rigirata alle chiavi, estrarrà una di esse. Consegnandola ben visibilmente allo spettatore farà constatare che è proprio quella del lucchetto invitandolo, con successo, ad aprirlo.

Il sacchetto con le chiavi, il lucchetto, e la rispettiva chiave possono essere esaminati dal pubblico.

Materiale

Un cestino per presentare le chiavi; una trentina o più di chiavi una differente dall'altra in ottone; un lucchetto con la rispettiva chiave in ferro (normalmente le chiavi sono in ottone); una piccola calamita tonda (diametro cm.1,50) di quelle che servono per le lavagne magnetiche completamente dipinta color carne; un normale sacchetto di stoffa.

Preparazione

Si mettono le chiavi normali in un cestino, nel lucchetto si infila la rispettiva chiave (in ferro) e si deposita il tutto su di un tavolo insieme ad un normale sacchetto di stoffa. Si infila dentro la manica destra della giacca, dalla parte del palmo della mano, la calamita.

Spiegazione

Facendo ben attenzione che non caschi la calamita (basterà tenere le braccia piegate con il gomito sempre più basso delle mani), si esegue quanto sopra detto nell'effetto. Al momento che la mano destra va nel sacchetto per mischiare ulteriormente le chiavi, la calamita, piegando verso il basso il braccio, cadrà nel sacchetto e immediatamente si attaccherà all'unica chiave in ferro. Basterà adesso, riconoscendola al tatto, tirare fuori la chiave con la calamita e, senza far vedere la calamita, mostrarla al pubblico. A questo punto lo spettatore con il lucchetto deve

essere alla sinistra del mago, il quale passando la chiave da una mano all'altra e, conservando per sé, non visto, la calamita nella mano destra, consegnerà ben visibilmente la chiave allo spettatore con la sinistra. E' ovvio che si possa far esaminare sia il sacchetto, sia le chiavi, sia il lucchetto. La calamita si depositerà in tasca al momento più opportuno (io lo faccio quando si apre il lucchetto) cercando di portare l'attenzione del pubblico sulle mani dello spettatore che esegue la conclusione del gioco.

Note

Di questi effetti nella letteratura magica ce ne sono a centinaia, vedi per esempio il classico gioco delle sette chiavi in tutte le

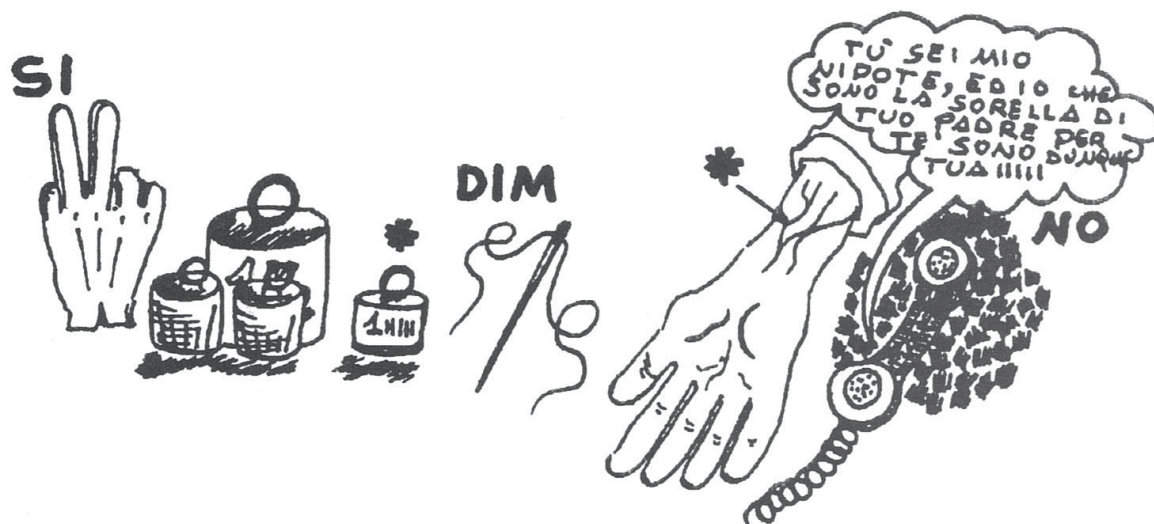
sue numerosissime versioni.

Personalmente nella versione così presentata non l'ho mai letta in nessun libro o rivista. Io l'eseguo da circa un anno in uno spettacolo di mentalismo come esperimento di psicocinesi e, specialmente in sale, piace al pubblico; si può eseguire anche come prestigio chiudendo con il lucchetto una scatola portavalori o una custodia contenente una banconota di grosso taglio. Il gioco ha un costo davvero irrisorio e con una buona presentazione fa un ottimo effetto. Sperando di aver fatto cosa gradita saluti a tutti.

(Paolo Balli)

I L REBUS DI IVO FARINACCIA

(10, 2, 4, 9)



LA SOLUZIONE A PAGINA 24

IL CUCCHIAINO SPIRITICO

Da: LA MAGIE D'HENRY MAYOL

(Editions Georges Proust, Academie de Magie, Paris, 1988)

Libera traduzione di Victor

Effetto

Un cucchiaino appoggiato sul tavolo, fra le mani immobili del prestigiatore, si muove da solo come spinto da una forza spiritica. Alla fine il cucchiaino si sposta oltre il bordo del tavolo e cade per terra. uno spettatore lo raccoglie, ma non può trovarvi alcun trucco.

Materiale

Un cucchiaino di metallo leggero e un grande anello di filo elastico invisibile (tipo quello di Finn Jon o di Devil).

Preparazione

All'inizio si usa la posizione di James Hodges: l'anello di filo è fermato al braccio sinistro, oltre il gomito. Per afferrarlo si fa scivolare il pollice destro lungo il braccio,

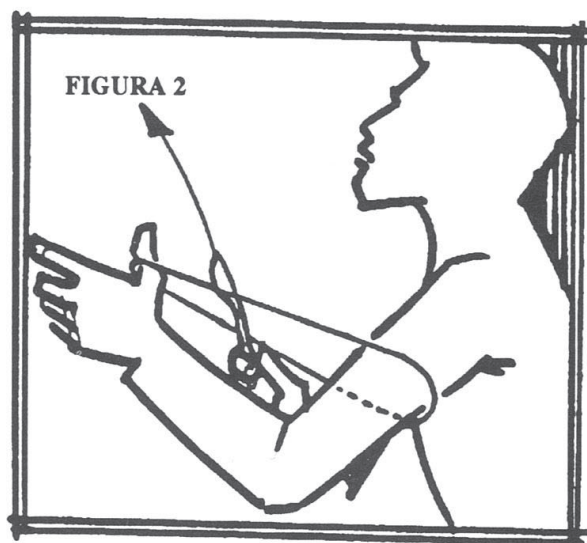
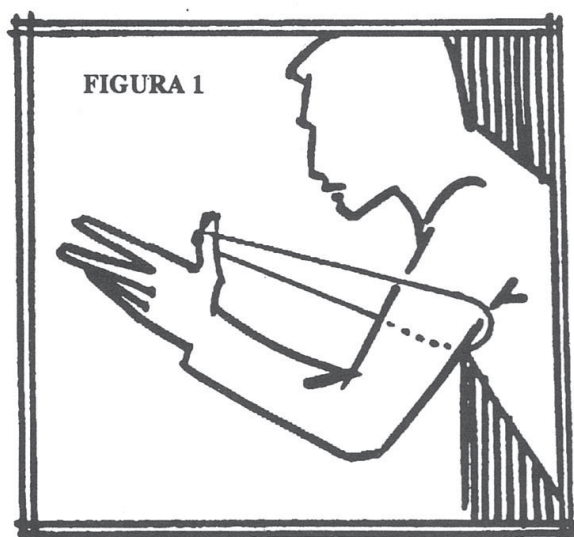
che prende l'anello e lo passa al pollice sinistro (fig. 1).

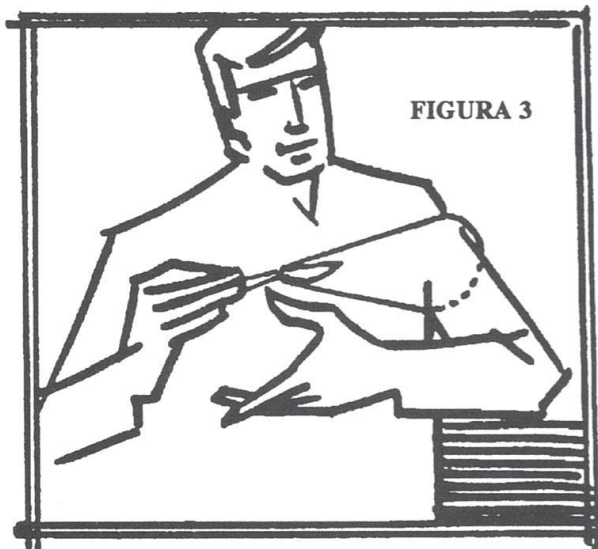
Attenzione!!! Il colore ed il disegno della stoffa dell'abito sono molto importanti, meglio evitare disegni variegati e colori troppo scuri. E' bene non avere anelli e braccialetti, ai quali si potrebbe attorcigliare il filo.

L'esatta posizione di James Hodges si può trovare nel libro, edito da l'Academie de Magie: "Le fil invisible de Finn Jon".

SPIEGAZIONE

Si parte dalla posizione base (fig. 1). Si fa vedere il cucchiaino privo di trucco prendendolo con la mano destra e porgendolo ad uno spettatore, poi si riprende, sempre per la destra, per il suo manico e si passa la



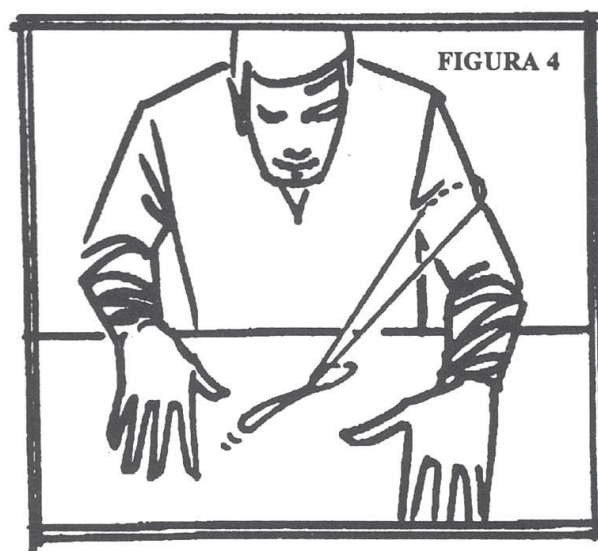


parte concava attraverso l'anello in prossimità del pollice sinistro (fig. 2). Il cucchiaino prende ora il posto del pollice sinistro nell'anello, mentre è sempre tenuto dalla mano destra per il manico (fig. 3). Si appoggia il cucchiaino sul tavolo, leggermente in diagonale con la sua parte concava a circa 20 centimetri dal bordo posteriore del tavolo e si posizionano le mani ai suoi lati, dopo aver fatto alcuni passaggi magici che non lo facciano muovere assolutamente (fig. 4).



In questa posizione, stando un po' chinati in avanti, è possibile muovere le spalle ed il capo senza che il cucchiaino si sposti. Ma quando si raddrizza leggermente il busto le braccia si allargano invisibilmente ed il cucchiaino si muove verso il bordo posteriore del tavolo.

E' importante far fare dei piccoli spostamenti e per rafforzare l'effetto psicologico far vedere le mani vuote da entrambe le parti mentre il cucchiaino è immobile.



Alla fine si girano le mani con i palmi verso l'alto, si solleva il gomito sinistro e si ruota il busto verso leggermente verso sinistra (fig. 5). Il cucchiaino si sposterà oltre il bordo del tavolo e cadrà per terra. Si fa raccogliere ad uno spettatore per fargli constatare che non c'è nessun trucco.

Ricordate che più lenti sono gli spostamenti del cucchiaino e più pathos creerà l'effetto che parrà assolutamente... paranormale.



Le lettere di **F A B I A N**

Cari amici,
la gente pensa che invecchiando io diventi sempre più mattacchione. Non è vero. Lo sono sempre stato, grazie a Dio! La vita è già così monotona, piena di imprevisti anche spiacevoli e se non si aiuta a farla un po' più "scorrevole"... che gusto c'è? Ecco perchè io sono nella vita, come sono sulla scena. Una regola fissa che ho sempre tenuto a mente è: **essere se stessi**. E io lo sono, fuori e dentro il palcoscenico. Ma non vorrei annoiarti con queste riflessioni!

+ + + + + + + + + +

Purtroppo il FISM non si fa più in Italia. Molti mi chiedono: come mai? Perchè? Cosa ne pensi? ecc. ecc. Ho le mie idee, ma è meglio che stia zitto, altrimenti quello che direi potrebbe incriminarmi! Quindi giuridicamente parlando ho il diritto di tacere! Ma riuscirò (come sono fatto io) a tacere????!!

+ + + + + + + + + +

Una gag con un mazzo di carte. Scrivi su circa 40 carte il loro valore sul dorso, come indica la figura (8C sull'otto di cuori, 4Q sul quattro di quadri, ecc. ecc.). Sistema le altre dodici carte sulle altre, ma ricordati il loro ordine, da sopra a sotto. Fatto? OK! Mescola il mazzo lasciando le dodici carte in ordine. Asserisci che le carte sono segnate, ma che per vedere i segni occorrono occhiali speciali. Inforca gli occhiali più comici che riesci a trovare e inizia a dire i nomi delle prime carte, girandole appena nominate (è valido per memorizzare queste carte, qualsiasi sistema per mazzi preordinati). Ogni tanto fermati ed invita uno spettatore a tentare di leggere i contrassegni (naturalmente senza fortuna). Fermati alla dodicesima carta (la successiva è la prima con le grosse lettere/numeri sul dorso). Consegna il mazzo a gli occhiali speciali ad uno spettatore e nomina l'ultima carta lasciandola con le altre. Lo spettatore leggerà i grossi contrassegni sul dorso

(forse) crederà che gli speciali occhiali siano causa del risultato e del suo nuovo potere. Ad ogni modo susciterai una bella risata in tutti. Ma adesso studiato il gioco

spiegato sotto, ti porterà fortuna, ne sono sicuro.

Fabian

Via Caboto 11 - 41053 Maranello (MO)

LOOPED

Mi sembra di aver letto, da qualche parte, che un effetto simile appartiene al repertorio di un giapponese, ma ho trovato la presente routine da solo. Alla fine di questo gioco di corde, il pezzo che rimane, può essere usato per altri effetti.

Occorrente

Un pezzo di corda lungo circa 120 centimetri, un anello di circa 15 centimetri di diametro (fatto con lo stesso tipo di corda).

Preparazione

Infila l'anello nella corda come illustrato

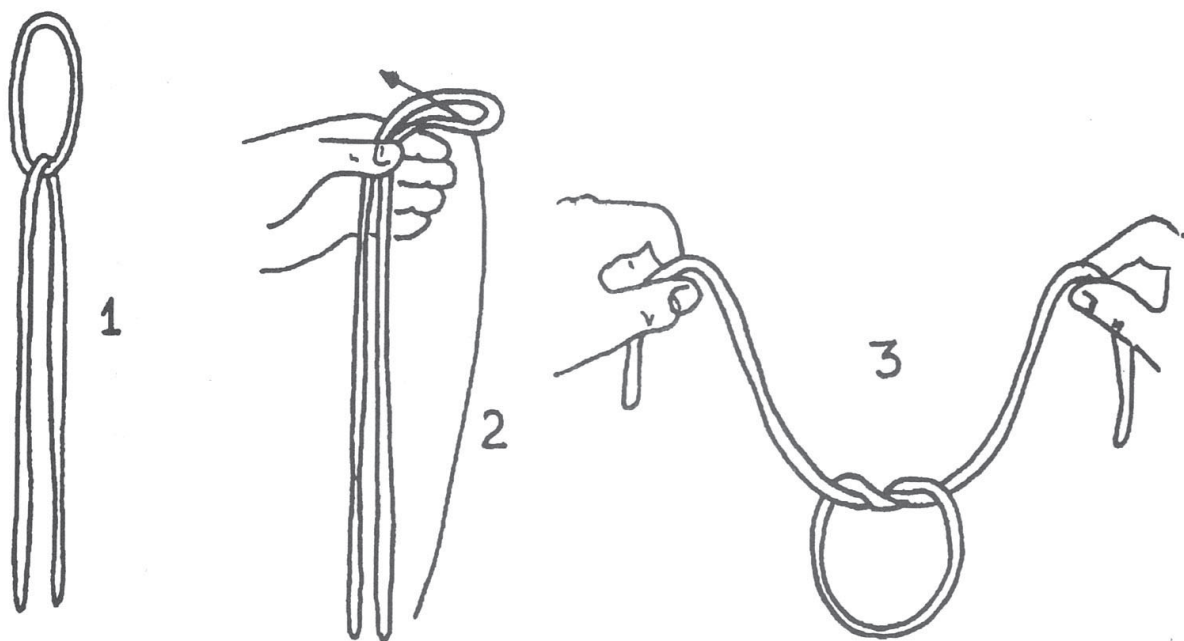
nella **figura 1**.

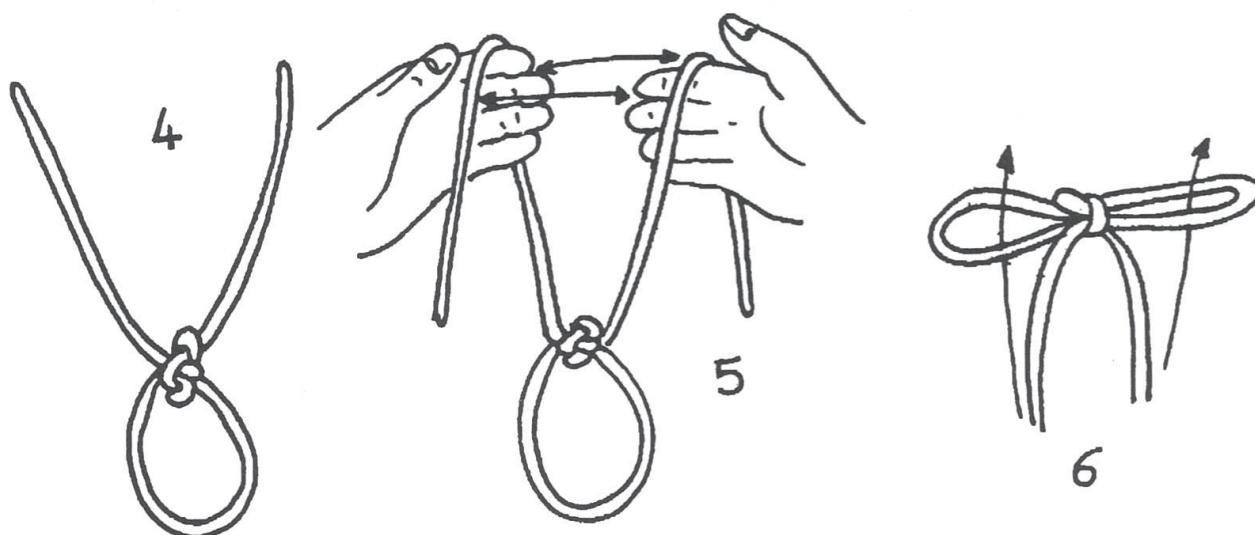
Routine

Tieni la corda come si vede nella **figura 2**. Apparentemente mostrerai una corda piegata. Passa una estremità della corda nel cappio come a voler fare un nodo e la corda appare come nella **figura 3**. Mostrala tra le mani.

Esegui ora un falso nodo direttamente sopra al primo come si vede nella **figura 4**.

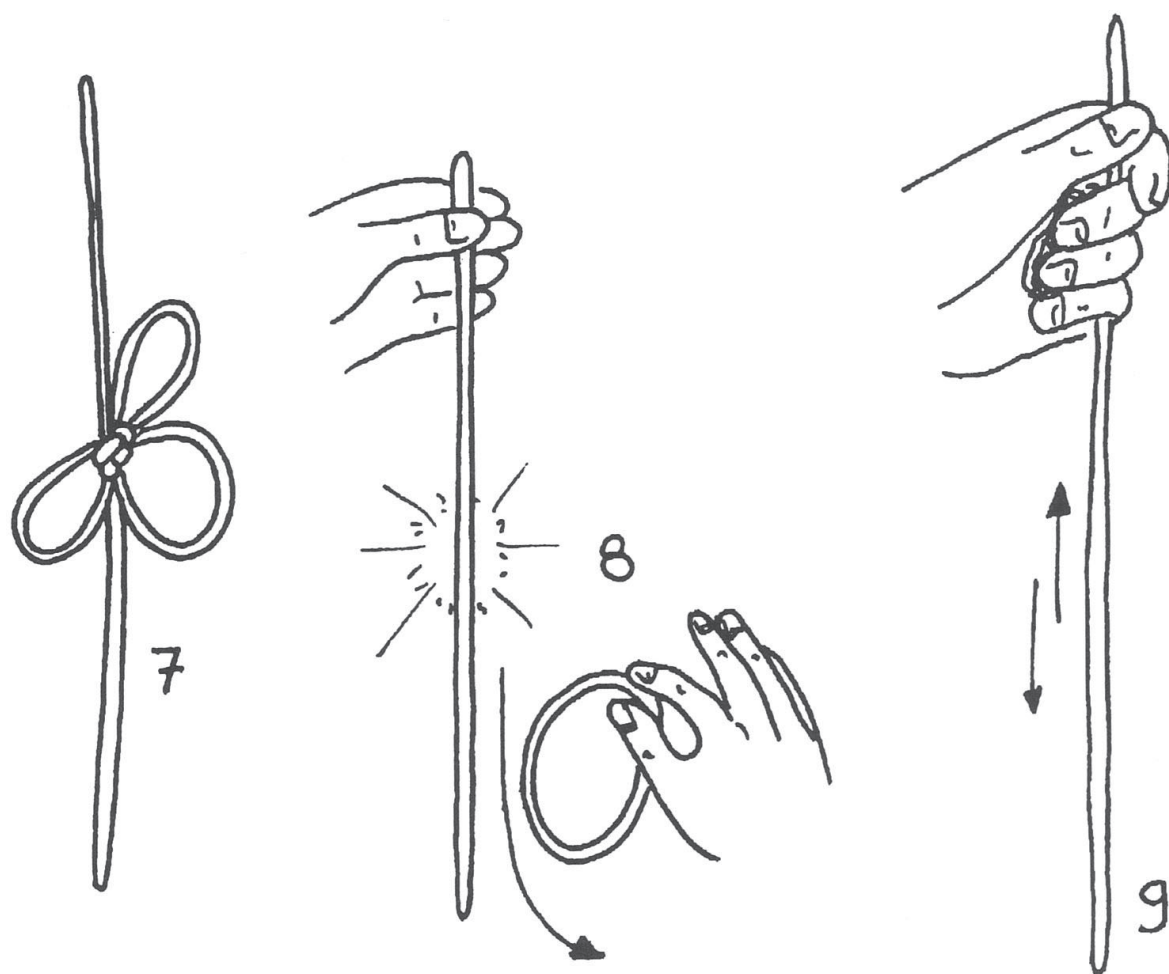
Tieni poi la corda come in **figura 5**. Studia attentamente la posizione della corda. Le





due mani si avvicinano fino a toccarsi, la destra davanti alla sinistra. Con il medio e l'indice della destra afferra la corda davanti

al palmo sinistro e con il medio e l'indice della sinistra afferra la corda sul dorso della mano destra. Separa le mani e avrai ot-



tenuto un fiocco come si vede in **figura 6**.

Gli indici e i medi delle mani afferrano ora attraverso i cappi formati, le corde che pendono, facendole passare attraverso i cappi stessi (se esegui queste operazioni con una corda semplice, otterrai un falso nodo sulla corda stessa).

Lascia i cappi leggermente larghi, in modo da avere una corda apparentemente ingarbugliata (?) formata, in apparenza, da tanti nodi, uno sopra l'altro, come si vede in **figura 7**.

Tieni una estremità della corda nella sinistra, mostrando l'insieme dei nodi e con

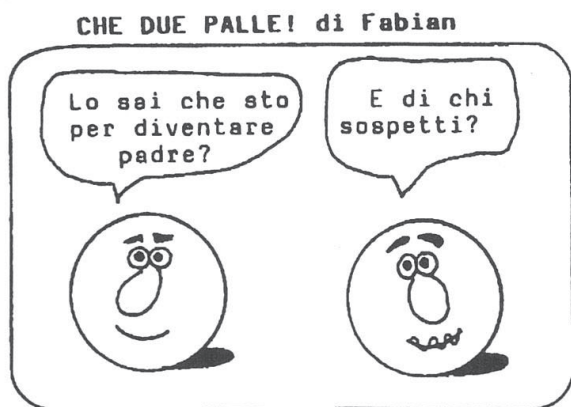
la destra afferra il cappio originale. Tiralo in basso: tutti i nodi si sciolgono e il cappio ti rimane nella mano come si vede in **figura 8**.

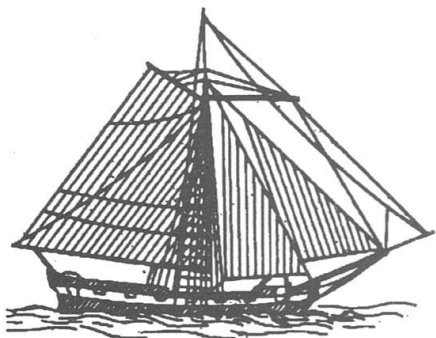
Nota

Un inizio diverso può essere quello indicato dalla **figura 9**. Tieni il cappio nascosto nella mano sinistra. La destra può fare scorrere la corda attraverso la mano, quindi apparentemente porta a vista il centro della corda, come si vede molto bene nella **figura 2**, ma attenzione, in realtà è l'anello supplementare ciò che vede il pubblico sporgere dalla mano.

+ + + + + + + + + +

Ho creato due nuovi e piccoli personaggi dei "fumetti" (forse dire creato è una parola grossa!). Da questa lettera desidero farteli conoscere. Spero che ti piacciono, se così è fammelo sapere. Saranno i nuovi nostri amici (?) in futuro.





NAVIGANDO...

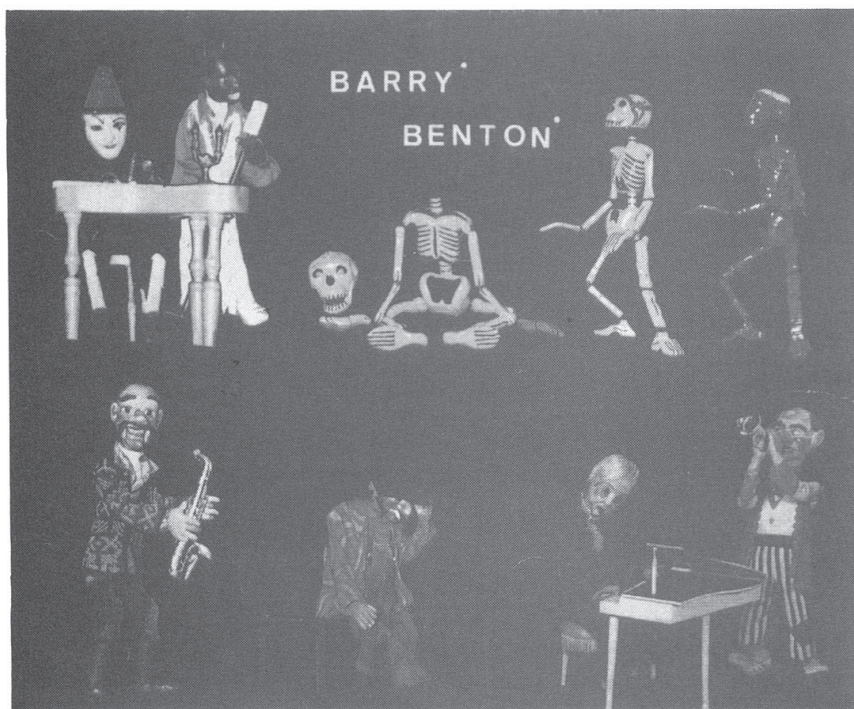
Di Raimondi

Con questa rubrica vorrei iniziare un discorso ad ampio spettro sull'argomento relativo ai "Maghi da crociera". Un argomento che in Italia sta diventando di grande attualità, vista la notevole ripresa di attività da parte di alcune importanti Compagnie di navigazione e visto il sempre più frequente impiego di prestigiatori nel grup-

con personaggi del mondo magico ecc., ecc. Il primo "pezzo" è proprio relativo ad un incontro. Infatti, all'inizio del mio ultimo imbarco ho avuto la gradita sorpresa di apprendere che del Gruppo Artistico (in gergo "Staff"), faceva parte anche **Barry Benton**.

Per coloro che non lo conoscessero Barry

Benton è uno dei più importanti marionettisti oggi in Europa, se non il numero uno. Le sue radici sono però nell'Arte Magica; fu infatti come mago che egli esordì nel mondo dello spettacolo. I più anziani fra noi lo ricorderanno certamente presente a Bologna in alcune riunioni del C.M.I. insieme con **Henk Ver-**



po di intrattenimento.

Saranno, di volta in volta, riflessioni, suggerimenti inerenti il lavoro a bordo oppure semplici relazioni di incontri occasionali

meijden per il quale lavorò (intorno al 1970) quale dimostratore della casa magica **Triks** di Amsterdam. Particolarmente portato per il close-up, aveva però anche un ottimo

numero da scena basato su effetti di Magia Generale. Poi, con l'inflazione dei maghi che si verificò sul finire degli anni '70, decise di abbandonare (ufficialmente) la Magia per dedicarsi ad una sua vecchia passione: le Marionette. Nacquero così le sue meravigliose creature. Eh sì! cari amico, perchè le marionette di **Barry Banton** non hanno nulla a che vedere con i burattini che siamo abituati a vedere normalmente. Esse muovono gli occhi, articolano parole col movimento delle labbra, suonano strumenti musicali, si svestono, bevono... in una parola: sono "vive". O meglio, sono rese vive dal lavoro attento e costante del loro creatore che cura meticolosamente tutto: dall'abbigliamento all'accostamento dei colori, dalla costruzione (in legno scolpito a mano) agli accessori da scena, dai dialoghi alle musiche.

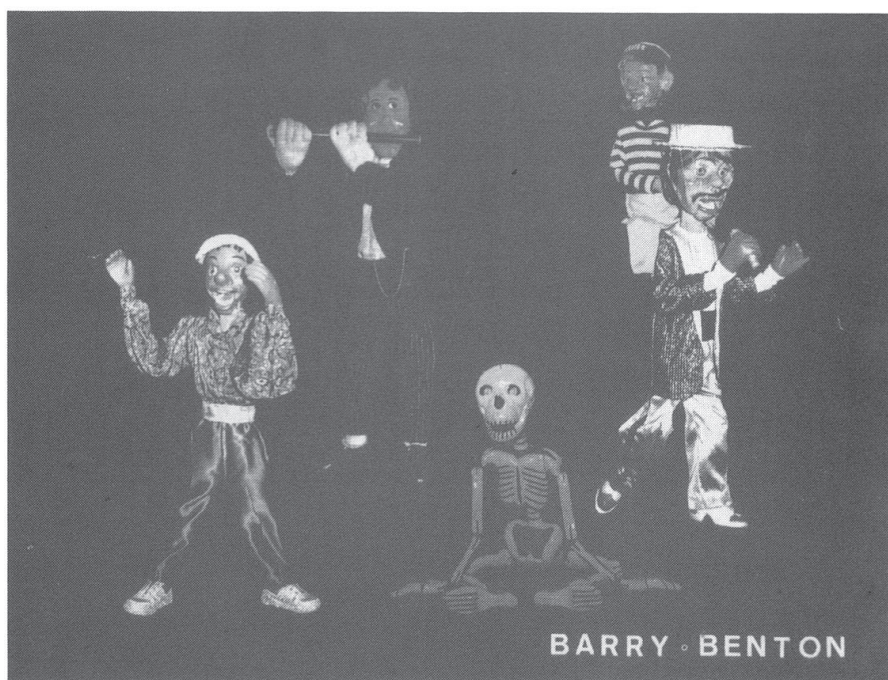
I Personaggi? Innumerevoli: il barbone, la vecchia cantante, il maestro di pianoforte, la coppia di vecchietti, il cantante negro, la ballerina brasiliana, il sassofonista, i ballerini di rock, lo scheletro che perde le ossa...

Gli sketch sono tutti bellissimi e talmente

perfetti da far dimenticare che si tratta di marionette.

Lo show è sostenuto da una colonna sonora sempre perfettamente sincronizzata con l'azione scenica e sempre personalmente curata da **Barry Banton** che è anche un esperto in elettronica.

Proprio per queste sue conoscenze tecniche, oltre che artistiche, **Barry Banton** ha anche messo su a Parigi (ove è nato e ove



abituamente risiede) uno Studio per la realizzazione di effetti speciali e grandi illusioni.

Come vedete un personaggio fantastico, un personaggio con cui ho avuto la fortuna di lavorare per un lungo periodo su questa nave ove lui ha portato con successo la poesia e l'arte delle sue marionette.

Mar Mediterraneo, aprile 1990



ANTIQUARIATO MAGICO

Libri - Stampe - Testimonianze - Giochi

A cura di Roxy

La seconda metà del 1800 è stata caratterizzata da una innumerevole serie di volumi scientifico-divulgativi su tutte le arti e tutte le scienze.

In questa miriade di grandi opere enciclopediche e di libretti di poco conto, la magia (o meglio la prestidigitazione ed i giuochi di conversazione, come si amava definirli a quel tempo), hanno trovato spesso grandi spazi.

Ecco dunque apparire manuali tutti più o meno con lo stesso titolo (ed anche con i medesimi argomenti) per i dilettanti dei nostri avi.

A lato è raffigurato il frontespizio di una di queste opere curiose ed interessanti al tempo stesso, la cui ricercatezza presso i collezionisti (data la vastità degli argomenti trattati) la rende di difficile reperimento ed abbastanza pregiata. Il libro di questo mese appartiene alla serie appena descritta; l'attento lettore potrà trovarvi numerosi segreti, solamente scorrendo l'indice che

TESORO DI SEGRETI MANUALE ALFABETICO DI COGNIZIONI ENCICLOPEDICHE

OSSIA RACCOLTA

DI

RICETTE, FORMULE, PROCESSI E NOZIONI

concernenti

LE SCIENZE, LE ARTI, I MESTIERI, L'INDUSTRIA,
L'IGIENE, LA MEDICINA POPOLARE, LA FARMACEUTICA,
L'ECONOMIA DOMESTICA E RURALE,
LE CONFETTURE, LA CUCINA,
I VINI, I LIQUORI, I ROSOLI, LA BIRRA,
LA CACCIA, LA PESCA, I GIUOCHI DI RICREAZIONE,
GLI ESPERIMENTI CHIMICI DILETTEVOLI,
L'ELETTRICISMO, IL MAGNETISMO,
LA FOTOGRAFIA, LA PIROTECNIA,
ECC. ECC. ECC.

Seconda Edizione.

LIVORNO

G. B. ROSSI LIBRAJO-EDITORE

MILANO

NAPOLI

GIO. DI GIACOMO GNOCCHI

FELICE PERRUCCETTI

1868.

484 pa., 10,5 x 16,5 cm., senza illustrazioni, broccura editoriale in due colori, da notare, per le varie sedi dell'editore, la differenza fra frontespizio e copertina

comprende i giochi che riproduciamo quì di seguito (i numeri a capo dei titoli si riferiscono all'articolo e non alle pagine). I giochi sono molto semplici ed appartengono al repertorio classico dei personaggi che frequentano i bar o di coloro che dopo aver visto un prestigiatore eseguire dei giochi si sentono in dovere di dimostrare che anch'essi conoscono alcuni segreti di quest'arte.

577. Indovinare più carte prese da diverse persone. —
Sonovi, per esempio, quattro persone: mostra 4 carte alla prima persona, acciò ne ritenga una nella sua memoria, e poi metti a parte queste 4 carte. Nello stesso modo presenterai altre 4 carte alla seconda persona, affinché ne scelga una essa pure, e queste 4 carte le metterai parimente a parte. Infine, fa' lo stesso colla terza persona, e colla quarta; e ciò fatto, distendi scoperte le prime 4 carte sul tavolino, e sopra queste le altre della seconda persona, poi le altre 4 della terza, e infine sopra a queste le ultime 4 carte della quarta persona, per avere le carte disposte in quattro mazzetti, ognuno dei quali contenente 4 carte. Dopo quest'operazione, domanderai a ciascuna persona in qual mazzo si trovi la propria carta pensata: e così ti sarà facilissimo conoscere queste carte; imperocchè quella della prima persona sarà la prima del suo mazzo; quella della seconda persona sarà la seconda del suo mazzo: e medesimamente la carta della terza persona e quella della quarta, saranno la terza e la quarta del loro mazzo. Lo stesso opererai se fossero

più persone, mostrando tante carte per persona, quante sono le persone stesse, e facendo poi altrettanti mazzi.

578. Indovinare cinque carte pensate. — Piglia 25 carte, e fanne cinque monti eguali, che distribuirai a cinque persone della conversazione, ad ognuna uno di questi monti, dicendo loro di pensare ciascuna ad una carta del proprio monte; riunisci i monti per ordine, e fai di nuovo i cinque monti, ma coll'ordine seguente: distendi le prime 5 carte sul tavolino, l'una accanto all'altra; indi sopra a queste le altre cinque, in modo che la sesta carta resti sulla prima, la settima sulla seconda ecc.; poi l'undecima sulla sesta, la dodicesima sulla settima, e così di seguito: fino a che tu abbia terminato di rifare i cinque monti. Allora prendine uno, e fallo vedere alla prima persona; chè se nel medesimo vi sarà la carta da essa pensata, sarà la prima; se non vi sarà la sua, ma invece vi sarà quella, per esempio, della quarta persona, la carta pensata sarà la quarta; e così, facendo vedere i monti a ciascuna persona, troverai le 5 carte pensate.

579. Indovinare una carta estratta. — Abbi preparato un mazzo di carte tagliate in modo che da un lato sieno un poco più larghe che dal lato opposto; ma questa differenza dovrà essere appena visibile a chi conosce l'inganno, altrimenti il giuoco sarebbe tosto spiegato. Fa estrarre una carta da una parsona, dicendole di guardarla e poi riporla nel mazzo; ma intanto ch'essa guarda la carta tu destramente rivolta il mazzo, acciocchè rimettendovi la carta estratta, questo rimanga in senso contrario, vale a dire, col lato più largo della parte in cui le altre carte hanno il lato più stretto. Per tal modo tu riconoscerai facilmente al tatto la carta sporgente in fuori, e, per quanto tu faccia mescolare il mazzo, ti sarà sempre agevole il ritrovarla. È duopo avvertire però, che se la persona che estrae la carta, venisse per avventura a rivoltarla nelle sue mani, tu non dovrai allora rivoltare il mazzo, che altrimenti le carte resterebbero tutte per un verso, ed il giuoco non potrebbe effettuarsi.

savi sopra 6 ettogr. d'acqua bollente, raffreddata che sia quest'acqua aggiungi: acqua di piantaggine, ettogr. 1 $\frac{1}{2}$; acqua di fior d'arancio, gram. 12; essenza di cedro, gram. 6; alcoole, ettogr. 1 $\frac{1}{2}$; lascia digerire il tutto insieme per 24 ore; feltra e serba il liquore feltrato in bottiglie.

GIUOCHI DI CARTE.

576. Indovinare venti carte. — Occorre prima di tutto che tu ritenga bene a memoria queste quattro parole latine: *mutus dedit nomen cocis*, le quali, come facilmente si vede, comprendono 20 lettere eguali fra loro a due a due, vale a dire si hanno 2 *m*, 2 *u*, 2 *t*, 2 *s*, 2 *d*, 2 *e*, 2 *i*, 2 *n*, 2 *o*, 2 *c*; per cui sono 10 coppie di lettere. Allorchè avrai bene in mente le suddette parole latine potrai eseguire il giuoco nel modo seguente:

Mescola un mazzo di carte, falle alzare, e di' a dieci persone di sceglierne ciascuna due, raccomandando loro di esaminarle attentamente, a fine di riconoscerle; indi ritira dalle dieci persone le 20 carte, senza guardarle, e ponile ordinatamente, e a due a due le une sulle altre tal quale te le porgono. Ciò fatto, immagina fra te che ciascuna coppia di carte rappresenti una coppia delle suddette lettere, e prendendo le carte ad una per volta (e puoi cominciare indifferentemente dalla prima o dall'ultima, purchè tu seguiti sempre a prenderle nello stesso ordine), distendile scoperte sopra un tavolino in quattro file, come se tu dovessi scrivere le suddette quattro parole latine una sotto l'altra, cioè:

m u t u s
d e d i t
n o m e n
c o c i s

facendo attenzione di porre le due carte della prima coppia ne' luoghi delle due *m*, quelle della seconda coppia

Accompagnando questo giuoco con un discorso a proposito, riesce d'un sorprendente effetto.

580. L'ostessa e i tre bevitori. — Cava da un mazzo delle carte 3 fanti ed una donna; distendili sulla tavola, e, mostrando i tre fanti agli astanti, parla così: « Signori; ecco tre compagni che si sono ben divertiti all'osteria, mangiando e bevendo, senza avere un soldo in tasca. Venuto il momento di pagare il conto, si consigliano fra loro, e risolvono di mandare l'ostessa per un altro litro di vino, per poi scapparsene, intanto ch'essa sarà discesa in cantina. Così ei fanno. L'ostessa (e mostrerai la donna) va in cantina, ed i compagni fuggono. » Detto ciò collocherai i fanti uno sopra il mazzo; uno di sotto, e l'altro nel mezzō. Avverti però di avere già preventivamente messo il quarto fante in cima od in fondo alle carte rimaste sul tavolo, e ciò senza che nessuno siasene accorto: per tal modo due fanti si troveranno già riuniti. Indi prosegui: « L'ostessa ritorna, e vedendosi così burlata, corre dietro ai bevitori, proponendosi di raggiungerli ad ogni costo. » E collocherai la donna sopra il mazzo. Allora fa' alzare il mazzo, distendi le carte una accanto all'altra, e troverai tre fanti con una donna: « Ecco, concluderai, che l'ostessa ha raggiunto i fuggitivi. »

Segue in quarta di copertina con la riproduzione della copertina del volume presentato in questo numero



Spigolature Magiche

*** Libri! Libri! Libri!** Presso la Segreteria del Circolo sono in vendita i seguenti volumi (dei quali ne esistono ancora poche copie disponibili):

HARRY LORAYNE

Note di conferenza in lingua italiana	lire	15.000
---------------------------------------	------	--------

SALES

Magicomica	lire	10.000
------------	------	--------

TOSATTI

L'amico delle conversazioni	lire	20.000
-----------------------------	------	--------

SMITH

Divento mago	lire	5.000
--------------	------	-------

PIERLUIGI GRAZIOTIN

Grande Slam	lire	10.000
-------------	------	--------

AA. VV.

Giochi di prestigio con spille e clips	lire	15.000
--	------	--------

VICTOR

La forzatura classica	lire	8.000
-----------------------	------	-------

*** Federico Giulio** è la più bella apparizione avvenuta in casa del nostro Socio Maurizio Barguino. E' infatti suo figlio, nato lo scorso 6 aprile. Complimenti a mamma e papà e tanta magica fortuna a Federico Giulio.

*** Un nostro Socio** acquista o scambia i "Jolly" di qualsiasi mazzo di carte, italiane e straniere. Rivolgersi a:

Bruno Pastorino

Via Nazario Sauro 30 - 10078 Venaria (Torino) Telefono: 011/497337

IL PRESTIGIATORE MODERNO
 Notiziario del
CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA
DI TORINO



Pubblicazione d'informazione
 e cultura magica riservata ai Soci

Capi Redattori
Vittorio Balli (Victor)
Gianni Pasqua (Roxy)

Redazione
 Federico Bonisoli
 Roberto Bonisoli
 Ida & Cipriano Candeli
 Fabian
 Franco Giove
 Alessandro Marrazzo
 Elio Schiro

Il materiale inviato per
 la pubblicazione viene restituito
 solo dietro esplicita richiesta
 da farsi all'atto dell'invio

CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA
DI TORINO

Segreteria
 Via Massena 91
 10128 Torino - Italia
 Telefono (011) 588.133

Sede
 Via Santa Chiara 23
 10122 Torino - Italia
 Telefono (011) 521.3822

IN QUESTO NUMERO:

Appuntamenti magici	2 ^a di copertina
Programma giugno 1990	pag. 1
Dal Presidente Victor	pag. 4
Il Congresso di Alba	pag. 6
Il trucco c'è...	pag. 7
Il tatto Magico	pag. 8
Il rebus di Ivo Farinaccia	pag. 9
Il cucchiaino spiritico	pag. 10
Le lettere di Fabian	pag. 12
Navigando	pag. 16
Antiquariato Magico	pag. 18
Spigolature Magiche	pag. 23
Sommario	pag. 24
Appuntamenti Magici	3 ^a di copertina
Il libro del mese	4 ^a di copertina

La soluzione al rebus di pagina 9
SI (PARI) (ETTO) DIM (AGO) (VENE) (ZIA) NO
SIPARIETTO DI MAGO VENEZIANO

A QUESTO NUMERO HANNO COLLABORATO

Paolo Balli
Ivo Farinaccia
Milton
Bruno Pastorino
Vinicio Raimondi

2-9	MAGICRUISE '90 - (Alaska)
Giugno	Vancouver's IBM Ring 92 - Cruises International Inc.
1990	4605 Lankershim Blvd. - 820 North Hollywood CA 91602 - USA
7/8/9	NATIONAL MAGIC CONVENTION 1990 - Groningen (Olanda)
Giugno	Jeroen E. P. Nollet
1990	P.O. Box 427 - 9700 AK Groningen - Olanda
8/9/10/11	AUSTRALISCHER NATIONAL KONGRESS - Sydney (Australia)
Giugno	
1990	
4/5/6/7	62ND ANNUAL IBM CONVENTION - Saint-Louis (Usa)
Luglio	IBM Convention 90
1990	P.O. Box 7046 - Alexandria - VA 22307 - USA
11/12/13/14	SAM CONVENTION STAMFORD - Connecticut (USA)
Luglio	Jann Wherry Goodsell
1990	11605 Viktoria Dr. - Oklahoma City - OK 73120 - USA
3 - 26	XXIV FESTIVAL INTERNAZIONALE DELLA MAGIA - Zurigo (CH)
Agosto	Werner Hornung
1990	Haus Hubertus - D-8051 Fürholzen - Germania
9	THE GERMAN MAGIC FESTIVAL - Baden-Baden (Germania)
Agosto	Werner Hornung
1990	Haus Hubertus - D-8051 Fürholzen - Germania
25	IBM ONE DAY CONVENTION - Kornwestheim (Germania)
Agosto	Michael Holderried
1990	Theodor-Hepp-Strasse 21 - 7155 Oppenweiler - Germania
7/8/9/10	NORDISCHER NATIONALKONGRESS - Helsinki (Finlandia)
Settembre	Solmu Mäkelä
1990	Box 132 - 00181 Helsinki - Finlandia
8-13	XVIII CONGRESSO MONDIALE FISM - Losanna (Svizzera)
Luglio	Presidente Jean Garance - Direttore Claude Phaud
1991	Segretariat FISM - B.P. 355 - 1000 Losanna - Svizzera

TESORO DI SEGRETI
MANUALE ALFABETICO
DI
COGNIZIONI ENCICLOPEDICHE

OSSIA RACCOLTA

DI

RICETTE, FORMULE, PROCESSI E NOZIONI

concernenti

LE SCIENZE, LE ARTI, I MESTIERI, L'INDUSTRIA,
L'IGIENE, LA MEDICINA POPOLARE, LA FARMACEUTICA,
L'ECONOMIA DOMESTICA E RURALE,
LE CONFETTURE, LA CUCINA,
I VINI, I LIQUORI, I ROSOLII, LA BIRRA,
LA CACCIA, LA PESCA, I GIUOCCHI DI RICREAZIONE,
GLI ESPERIMENTI CHIMICI DILETTEVOLI,
L'ELETTRICISMO, IL MAGNETISMO,
LA FOTOGRAFIA, LA PIROTECNIA,
ECC. ECC. ECC.

Seconda Edizione.

LIVORNO

G. B. ROSSI LIBRAJO-EDITORE

PALERMO

DE CIO SANDRON

FIRENZE

ANGIOLO ROMELI

1868.