

IL PRESTIGIATORE MODERNO



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

**ANNO XIV
N° 162**



IN ITALIA

- 8
Dicembre
1990 **MANTOVA MAGICA** Mantova (Italia)
G.A.M.M.
Via Vitt. da Feltre 12 - 46100 Mantova - Italia
- 15/16
Dicembre
1990 **IV TROFEO ARSENIO** - Roma (Italia)
C.M.I. - Gruppo Regionale Lazio "Pietro Iraci"
Via Tripolitania 115 Roma - Italia - Tel. (06) 8392116
- 1/2/3
Febbraio
1991 **100ª RIUNIONE NAZIONALE DEL CMI** - Bologna (Italia)
Club Magico Italiano
Via Bertiera 18 40126 Bologna Italia
- 12/13/14
Aprile
1991 **MAGICOPIEMONTE '91**- San Benigno (Torino)
Circoli Amici della Magia di Torino & Magico Sanbenignese
Via Savonarola 6 - 10128 Torino Italia - Tel. (011) 597087

ALL'ESTERO

- 1/2
Dicembre
1990 **INTERNATIONAL DAY OF MAGIC** - Londra (Inghilterra)
International Magic, Ron MacMillan
89 Clerkenwell Road - London EC 1 Inghilterra
- 26 dicembre
1 gennaio
1990/1991 **NEWZEELANDNATIONAL CONVENTION** - Auckland (N. Z.)

Continua in 3ª di copertina



ANNO XIV - N° 162

DICEMBRE 1990

PROGRAMMA GENNAIO 1991

Venerdì 4 **CHIUSO**

In concomitanza con le feste di inizio anno la sede rimarrà chiusa.

Venerdì 11 **PRIMI INCONTRI CON LA PRESTIGIAZIONE**

Ore 21.15 A cura del Comitato Direttivo.

Questa attività è stata programmata 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 per consentirne la consultazione ad altri Soci.

ESAMI

Ore 21.30 A cura del Comitato Direttivo.

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

Lunedì 14 RIUNIONE DEL COMITATO DIRETTIVO

Ore 21.00 A cura del Comitato Direttivo.

Partecipano i Membri del Comitato Direttivo e del Collegio dei Revisori dei Conti.

Mercoledì 16 SCUOLA DI MAGIA

Ore 21.00 Corso di Magia Generale a cura di Victor 1ª lezione.

Possono partecipare solo gli iscritti regolarmente al corso. Le iscrizioni si possono fare in sede tutte le sere che vi si svolge attività.

Giovedì 17 SPETTACOLO DI MICROMAGIA

Ore 21.15 A cura del Comitato Direttivo.

Presentati da

VICTOR

si esibiscono

IL MAGICO ANDERSEN

ALESSANDRO MARRAZZO

PINO ROLLE

ROXY

Questo spettacolo è aperto ai Soci e ai loro amici. Le prenotazioni sono obbligatorie e possono farsi in sede tutte le sere che vi si svolge attività.

Raggiunto il limite massimo di posti disponibili, per motivi di sicurezza, non saranno ammesse ulteriori persone in Sede.

Venerdì 18 SCUOLA DI MAGIA

Ore 21.00 - Incontri di Micromagia a cura di **Pino Rolle**.

Partecipazione aperta a tutti i presenti. Per questa attività è riservato il Salone Bustelli. I Soci che non intendono seguire l'incontro possono riunirsi nelle altre sale.

Venerdì 25 TUTTINSCENA

Ore 21.15 - Spettacolo magico a cura di **Helios e Micky**.

Partecipano:

B U B U

COW-CAT

ERIK

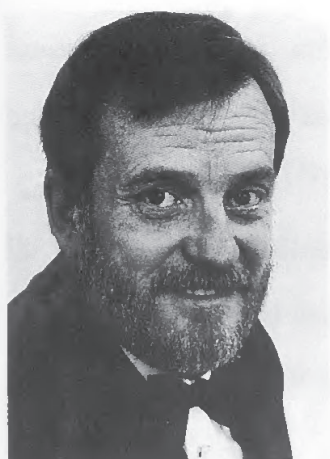
PROFESSOR GARBOGLIA

MISTER BROWN

SALES

Questo spettacolo è aperto ai Soci e ai loro amici. Le prenotazioni sono obbligatorie e possono farsi in sede tutte le sere che vi si svolge attività.

Raggiunto il limite massimo di posti disponibili, per motivi di sicurezza, non saranno ammesse ulteriori persone in Sede.



Dal Presidente **VICTOR**

E così è finito un altro anno. Mentre dico addio al vecchio 1990 e saluto il nuovo 1991, invio a tutti i Soci e agli Amici della nostra Associazione i miei migliori auguri. Generalmente quando con altri faccio un brindisi uso dire: "Auguri a noi e a chi ci vuole bene!" Questa volta aggiungo anche: "...e a chi non ci vuole bene!"

Non è che improvvisamente voglio diventarmi più buono, ma estendo gli auguri anche a chi non ci vuole bene, con la speranza che dal nuovo anno ci si possa volere solo bene. In definitiva, nei compiti di un Presidente, c'è anche quello di dover lavorare verso questa direzione, diciamo così, di pace fra gli addetti ai lavori.

Nei nostri sogni di falsi maghi, dove normalmente facciamo i miracoli con i trucchi, ogni tanto trova spazio il desiderio di diventare veri maghi e di fare i miracoli senza trucchi, cioè con la nostra bacchetta diventata realmente magica.

Ed io sogno di usare questa nuova miracolosa bacchetta per cancellare tutto ciò che non è voler bene, ma già che ci sono mi lascio prendere la mano e per vera magia, trasformo i maghi mediocri, quelli da sbadiglio, in maghi eccellenti, da grandi ap-

plausi, gli attrezzi magici scalcinati e traballanti in oggetti di bella fattura e di funzionalità massima, gli spettacoli magici che fanno pietà in grandi galà che onorano la prestigiazione per qualità e varietà. Poi, sempre con un colpo di questa straordinaria bacchetta magica, faccio sparire i "copioni", faccio apparire mille inediti libri di prestigiazione, trasformo uomini e donne del mondo della magia, tolgo invidie e ripicche e con un gesto largo, ampio e maestoso di questo strumento miracoloso, che lascia nel suo vagare in aria una lucente scia di polvere dorata, trasformo i Circoli Magici in strutture efficienti, con attività che non si intralciano, che riescono ad arrivare in tutti gli angoli dell'Italia, anche i più sperduti, con continui scambi di informazioni, di notizie, che creino una cultura generale più ampia e più vasta. Ancora un colpo per vedere funzionare le Scuole di Magia in modo perfetto, e da essere sortire nuovi e valorosi artisti che si affermano in tutte le competizioni internazionali, additati come coloro che fanno la "nuova magia" e continuo per assistere alla nascita di un albo professionale e semiprofessionale per i maghi, riconosciuto e rispettato da tutti.

Creo quindi una netta distinzione fra prestigiatori e pseudo-maghi-guaritori-stregoni-paragnosti ecc., ecc.

Viene quindi il momento di trasformare le Fiere Magiche in mercati dove gli attrezzi e i trucchi, ogni giorno più belli, ma soprattutto più nuovi, non costino molto e siano offerti a prezzi competitivi (per gli acquirenti e non per i venditori) e finalmente per un mercato esclusivo riservato ai veri prestigiatori, lasciando ai nuovi addetti le scatole magiche di Silvan, Binarelli, Alexander, Victor, Roxy e poi basta altrimenti non ci guadagna nessuno.

Per ultimo taglio le gambe a tante comode e scomode sedie, mandando, fra mille risate, i loro occupanti a gambe all'aria, a riflettere sugli sbagli e a correre subito ai ripari per rimediare, sì da vedere sorgere un mondo della prestigiazione nuovo, migliore, efficiente, invidiato dalle altre nazioni, dove

tutto funzioni, anche i... Congressi Mondiali...

Ma a questo punto però mi accorgo di sognare e mi ridesto nella realtà che tutti conosciamo e osservo quell'umile piccolo pezzo di legno, dipinto di nero con le punte bianche che noi chiamiamo bacchetta magica e nel quale, nei sogni, crediamo troppo. Lo guardo pensando a quanto sarebbe bello se fosse veramente magico e invece no, è soltanto un sogno, anche se bello. Però... forse... un giorno... chissà... Permettetemi di sognare. Non porto via nulla e non faccio male a nessuno.



QUOTE SOCIALI 1991

Socio Fondatore	lire	150.000
Membro del Comitato Direttivo	lire	150.000
Membro del Collegio dei Revisori dei Conti	lire	150.000
Socio Sostenitore (minimo)	lire	120.000
Socio Ordinario (in provincia di Torino)	lire	100.000
Socio Ordinario (fuori provincia di Torino)	lire	80.000
Socio minore di anni 18	lire	35.000
Socio familiare	lire	25.000

ARSENIO LUPIN

Di M. Delahousse da "NOUVELLE MICRO-MAGIE FRANCAISE"

Libera traduzione di Federico Bonisolli

Effetto

I 2 Fanti rossi, un Re rosso e un Asso nero sono tolti dal mazzo e posati sul tavolo.

Raccontate che i 2 Fanti rappresentano 2 poliziotti che hanno appena arrestato Arsenio Lupin: l'Asso nero.

"Un giorno Arsenio Lupin venne catturato, stretto tra i due poliziotti e affinché non potesse sapere in quale prigione venisse trasferito gli vennero bendati gli occhi (l'Asso è girato faccia in basso, tra i 2 Fanti, che sono faccia in alto). Questi tre personaggi arrivarono alla prigione, rappresentata dal mazzo ed entrarono (Le 3 carte sono posate sul gioco che viene tagliato). I poliziotti chiesero di vedere il direttore (Il Re rosso, che rappresenta il direttore, viene posto sotto al gioco, che è girato faccia in alto, e poi tagliato). Quest'ultimo alla vista di Arsenio Lupin, disse che non poteva garantire la sorveglianza di un prigioniero di tale importanza nella sua modesta prigione e consigliò ai 2 poliziotti di trasferirlo in una prigione più moderna e più sicura. I 2 poliziotti e il loro prigioniero uscirono allora dalla prigione (Il gioco è sventagliato e le 2 carte faccia in alto, i 2 Fanti rossi, con la carta faccia in basso in mezzo a loro, sono tolte dal gioco e posate sul tavolo). Nel frat-

tempo i 2 poliziotti notarono un guardiano che si stava affacciando ad una finestra della prigione (La carta superiore del mazzo è girata, nominata e poi rimessa faccia in basso sul mazzo). In seguito videro lo stesso guardiano uscire e allontanarsi dalla prigione (La carta superiore del mazzo è posata faccia in basso sul tavolo). Senza prestare più attenzione a quest'ultimo, i 2 poliziotti decisero di levare la benda al loro prigioniero e scoprirono con grande sorpresa che si trattava del direttore della prigione (La carta, faccia in basso, tra i 2 Fanti è girata: è il Re rosso!). Solo allora si ricordarono che il guardiano visto allontanarsi dalla prigione, assomigliava vagamente ad Arsenio Lupin (La carta posta a faccia in basso sul tavolo viene girata: è l'Asso nero!)

Materiale

Un normale mazzo di carte.

Spiegazione

Prelevate dal mazzo 2 Fanti rossi, 1 Re rosso e un Asso nero. Raccontate la storia sopra descritta, eseguendo i seguenti passaggi:

Ponete l'Asso Nero, faccia in basso, tra i 2 Fanti rossi, faccia in alto. Posate le 3 carte sul gioco e eseguite un doppio taglio per portare la prima carta (1 Fante rosso) sotto

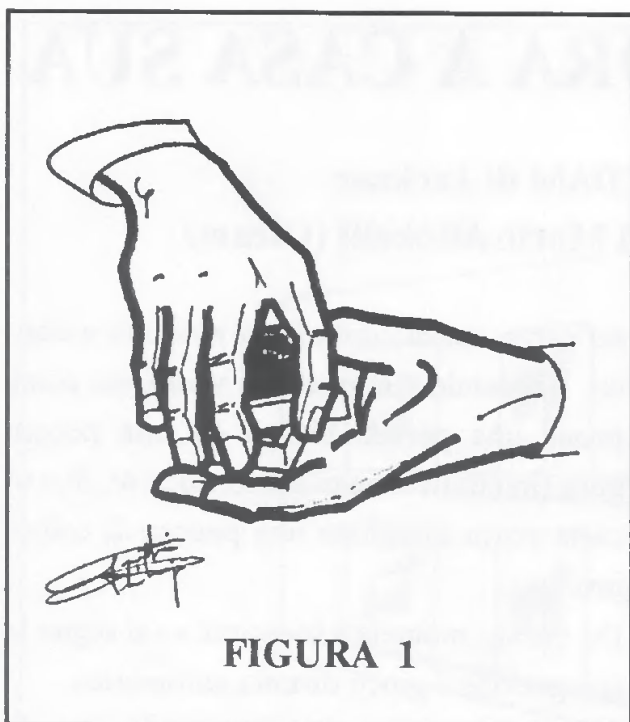


FIGURA 1

al mazzo. Gli spettatori non vedendo più il Fante rosso in cima al mazzo dedurranno che le 3 carte sono state realmente perse in mezzo al mazzo.

Mostrate il Re rosso e mettetelo faccia in basso, sotto al mazzo che è pure faccia in basso. Rigirate il gioco faccia in alto: gli spettatori vedranno il Re rosso in cima al mazzo (l'ultima carta è l'Asso nero).

La mano destra prende il mazzo dall'alto, le dita sul lato piccolo anteriore e il pollice su quello posteriore. Così facendo il pollice destro prende un break sulla carta inferiore (Asso nero). Eseguite quindi il taglio all'impalmaggio di Marlo.

La parte superiore del mazzo, tenuto nella mano destra, è ruotata, con l'aiuto dell'indice, leggermente verso sinistra (vedere figura 1) in modo da venire pizzicata tra il pollice e l'indice della mano sinistra (vedere figura 2).

Allorché il pollice sinistro trattiene questa parte di mazzo, la mano destra arretra finché le altre dita della mano sinistra sono in grado di premere il bordo dell'Asso nero sotto al break (fig. 2).

Allorché l'Asso nero è trattenuto da queste dita, la mano destra continua ad arretrare per separare completamente le 2 metà del mazzo. La metà della mano destra viene posata sulla metà della sinistra e il mazzo squadrato.

Per il pubblico avete chiaramente tagliato il mazzo per perdervi il Re rosso. Tuttavia a sua insaputa l'Asso nero è rimasto nella posizione originale.

Rigirate il mazzo faccia in basso nella mano sinistra. Sventagliate le carte fra le mani ed posate sul tavolo i 2 Fanti rossi faccia in alto con la carta faccia in basso in mezzo a loro.

Eseguite una doppia presa per mostrare il guardiano nominando la carta che appare. Rigirate la doppia sul mazzo e posate la carta superiore (Asso nero) sul tavolo.

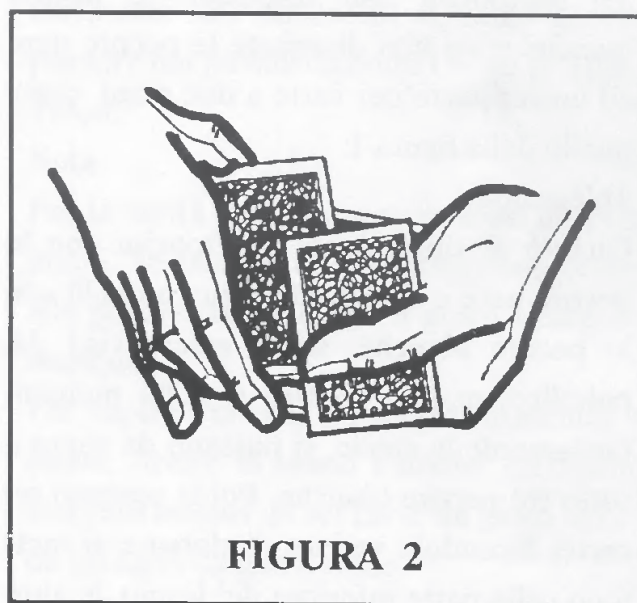


FIGURA 2

CIASCUNA PECORA A CASA SUA

Dalla rivista del CEDAM di Jackner

Traduzione e adattamento di Mario Altobelli (Oiram)

Effetto

Si consegnano ad uno spettatore sei cartoncini, ciascuno dei quali ha disegnato sopra una pecora nera. Ad un altro spettatore si consegnano altri sei cartoncini, ma con disegnatte delle pecore bianche. Il tutto può essere controllato.

Raccogliendo le carte si mettono le prime sei su un leggio e naturalmente si vedrà una pecora nera, poi a fianco si mettono le altre sei e naturalmente apparirà una pecora bianca. A questo punto si spostano alternativamente cartoline con pecore nere nel mucchio delle bianche e viceversa, ma alla fine, magicamente le pecore risulteranno tutte nere in un mucchio e tutte bianche nell'altro.

Materiale

Sei cartoncini con disegnatte le pecore bianche e sei con disegnatte le pecore nere ed un supporto per carte a due piani come quello della figura 1.

Spiegazione

Quanto si riprendono i cartoncini con le pecore nere e si mettono sopra a quelli con le pecore bianche, senza essere visti dal pubblico, magari mentre si volta momentaneamente le spalle, si passano da sopra a sotto tre pecore bianche. Poi si contano sei carte, facendole vedere di dorso e si mettono sulla parte inferiore del leggio, le altre

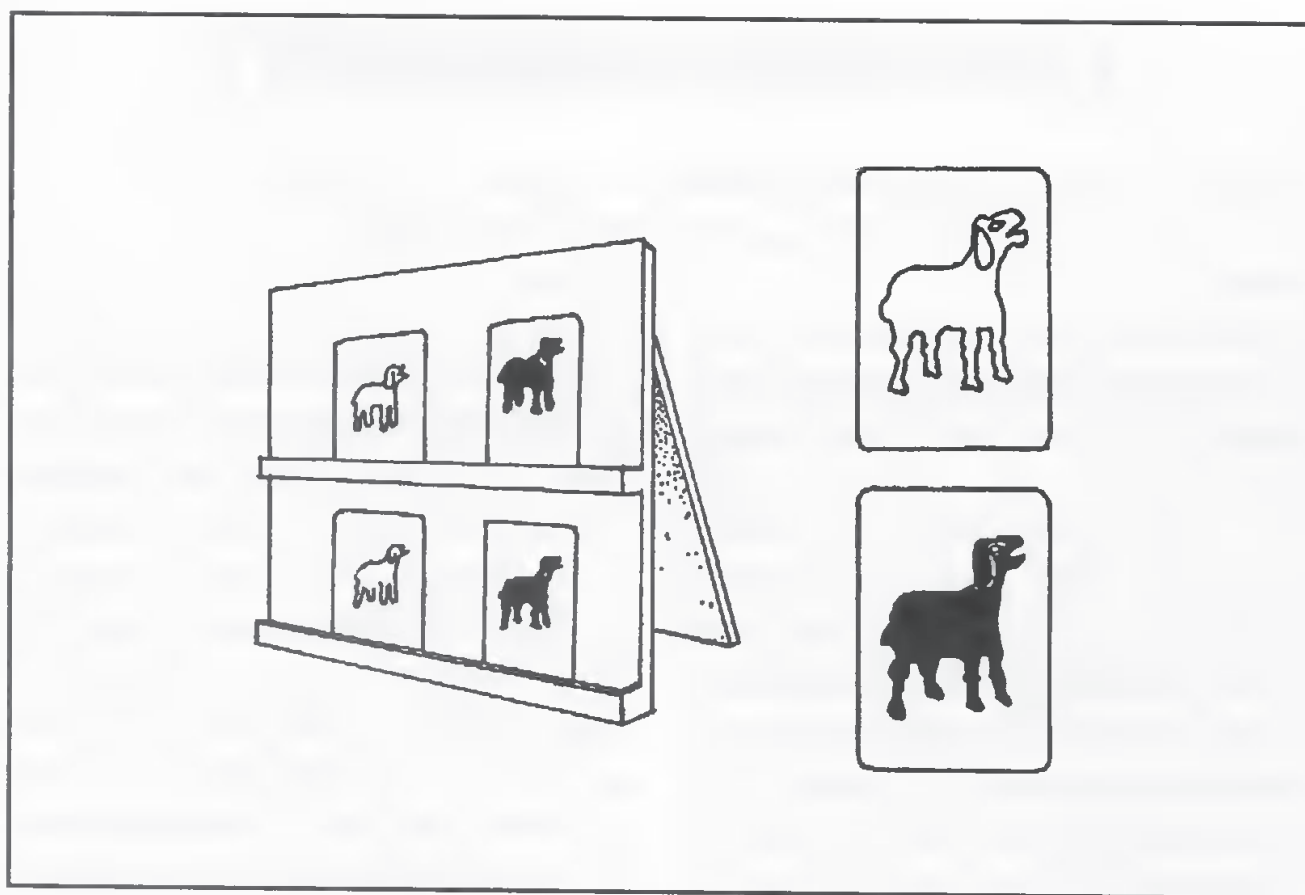
sei carte, senza contarle, si mettono a fianco. Rigirando i mazzetti si vedranno come prime una pecora bianca ed una pecora nera (in effetti in ogni mazzetto la 4^a, 5^a e 6^a carta porta disegnata una pecora di colore inverso).

Da questo momento in avanti, se si segue la spiegazione il gioco diventa automatico.

Si prende una pecora bianca e si appoggia sulla parte in alto del leggio sopra quelle che appaiono essere tutte pecore bianche, lo stesso si fa con una pecora nera. I cartoncini appaiono come nella figura 2 e per il pubblico i mazzetti inferiori sono composti ciascuno di pecore dello stesso colore.

Dicendo che le due pecore in alto sono i capi dei due gruppi, si avvertirà anche ciascuna pecora segue, magicamente, il capogruppo del suo colore. La pecora bianca si battezzerà Tilin e la pecora nera Tolon.

Si rivoltano a questo punto i due mucchietti inferiori in modo che il pubblico veda i loro dorsi si scambiano di posto Tilin e Tolon, per creare più confusione. Poi rigirando un cartoncino del gruppo che pareva fatto tutto di pecore nere, apparirà con davanti una pecora bianca e quindi si mette questa sopra la bianca in alto, la stessa si deve fare con l'altro gruppo, dove naturalmente apparirà una pecora nera.



Ci sono così in alto due mucchietti, uno con due pecore bianche l'altro con due pecore nere ed in basso due mucchi, entrambi con due pecore nere e due pecore bianche.

Si ripete l'operazione ancora due volte in modo da avere in alto due mucchietti ciascuno con tre pecore dello stesso colore e sotto altri due mucchietti con due pecore di colore inverso a quelle in alto.

Si invertono ora di posto i due mucchietti in basso, ma quando si rigira la prima carta di ciascuno si vedrà che le pecore sono del colore del mucchietto in alto.

Adesso si fa una serie di spostamenti, molto illusivi, ma che danno l'impressione al pubblico che si invertono i colori dei mazzetti: si invertano fra loro le 5 carte in alto a sinistra con quella in basso a destra e le 5 in

alto a destra con quella in basso a sinistra. Si rigirano ora le carte in alto che avranno le pecore dello stesso colore del corrispondente mazzetto in basso.

Questo gioco con le pecore è molto adatto per i bambini, in modo particolare se i vari movimenti dei cartoncini si fanno accompagnare dai piccoli dicendo i nomi di Tilin e Tolon.

Nota

Per la verità i nomi suggeriti sono un poco inutili. Se fate dare ai ragazzi nomi diversi alle pecore, vedrete che il gioco riesce comunque.

Per capire l'effetto è necessario mentre si prova, avere in mano i dodici cartoncini, sostituiti magari da sei carte da gioco nere e da sei carte da gioco rosse.

LE CARTE UBBIDIENTI

Di Virgilio Torrizzano

Effetto

Il prestigiatore mostra 4 Jolly, rigira dorso in alto il primo e ordina magicamente anche agli altri di rigirarsi, in effetti mostrando tutte le carte queste si presentano con il dorso in alto. Gira nuovamente la prima carta a faccia in alto e ordina a tutte le carte di girarsi sempre a faccia in alto, mostrando poi che il comando magico è stato eseguito. Il giuoco può ripetersi finchè si vuole, basta seguire l'insegnamento del Grande Mago Bustelli che diceva che il prestigiatore deve avere grinta, abilità, stile e deve essere attore.

Quindi per valorizzare meglio il gioco lo si può eseguire raccontando una storiella adeguata, magari dicendo che i Jolly sono le carte più intelligenti del mazzo e che quindi obbediscono agli ordini, mentre altre carte non essendo così intelligenti non obbedirebbero e non si potrebbe fare l'effetto. Ma lascio ai miei lettori la fantasia di inventare la loro storiella.

Materiale

Cinque Jolly uguali o, desiderando carte di qualsiasi altro valore, naturalmente in funzione del tipo di presentazione scelta.

Preparazione

Si mette sul tavolo la prima carta faccia in alto, poi sopra altre due carte dorso in alto e per finire le ultime due carte a faccia in alto (vedere figura).

Spiegazione

Si mostrano le carte faccia verso il pubblico come se fossero solo quattro, con la "conta Emsley", Si rigira dorso verso il pubblico la prima carta, poi, dopo aver impartito l'ordine magico di rigirarsi a tutte le carte, si prende l'ultima carta del mazzetto per far vedere che si è girata, poi la si rimette in testa al mazzo. Nuovamente usando la "conta Emsley" si fanno vedere le quattro carte tutte di dorso. Si ripetono gli stessi movimenti, ma questa volta per far tornare le carte con la faccia in alto. A questo punto le carte saranno nella posizione iniziale, quindi si può ripetere il gioco.

Nota

Si possono usare carte di tutte le dimensioni, adattando il gioco all'ambiente dove si opera e, credetemi, non è difficile fare la "conta Emsley" con le carte giganti o addirittura, come fa Roxy, con le carte supergiganti che misurano circa 30 x 45 centimetri.



GLI ASSI ACROBATI

Di Marc Delahousse da "NOUVELLE MICRO-MAGIE FRANCAISE"

Libera traduzione di Bruno Pastorino

Effetto

E' una delle tante versioni del classico gioco dei 4 Assi che viaggiano attraverso il mazzo e che si ispira ad un'idea di Frank Garcia e di Paul Swinford.

Materiale

Un normale mazzo di carte.

Esecuzione

Fate passare le carte, faccia in alto, dalla mano sinistra alla mano destra. Ogni volta che incontrerete un Asso, tiratelo in avanti affinché sporga dal resto del mazzo di circa la metà della sua lunghezza. Così facendo ricordatevi del colore del secondo Asso che avanzerete (supponiamo l'Asso di Picche). Una volta che avrete esaminato tutto il gioco e fatto avanzare i 4 Assi, eseguite un "boucle" sulla carta inferiore del mazzo: il mignolo preme verso l'alto e verso sinistra sull'angolo inferiore destro dell'ultima carta del mazzo per spostarla verso sinistra (fig.1).

La mano destra pinza allora il mazzo all'angolo inferiore destro. Mentre la mano sinistra con la carta "boucle", avanza per prendere i 4 Assi (fig.2). Durante il movimento la carta "boucle" è aggiunta sotto i 4 Assi e le 5 carte vengono tolte insieme dal mazzo.

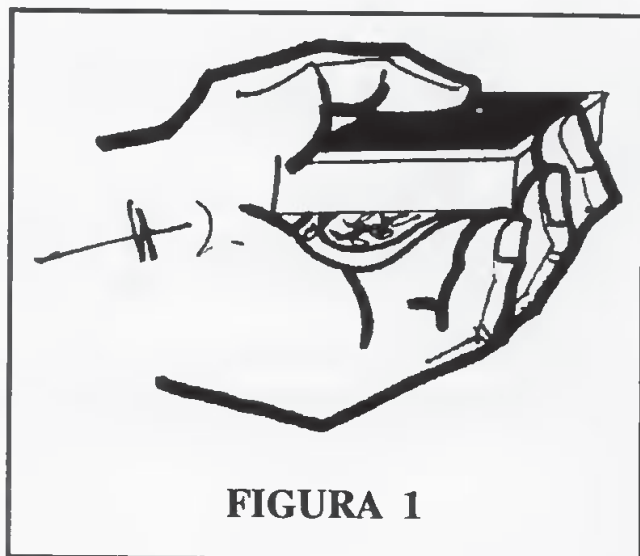
Il mazzo viene in seguito posto sopra queste 5 carte, nella mano sinistra e il tutto viene

girato faccia in basso. Distribuite le 3 carte superiori, faccia in basso, sul tavolo, da sinistra verso destra. Per comodità le chiameremo A, B e C.

La carta A è una carta qualsiasi, B e C sono degli Assi. Fate ora un doppia presa per mostrare l'ultimo Asso (per esempio l'Asso di Cuori). Rimettete la doppia carta sul mazzo, faccia in basso, e ponete la carta superiore, faccia in basso, sul tavolo in posizione D (a destra della carta C).

Posate il gioco sulla carta D e sfogliate il bordo piccolo dal basso verso l'alto. Rigrate la carta superiore; è l'Asso di Cuori! Riprendete il gioco in mano e posate l'Asso di Cuori, faccia in alto, sul tavolo in posizione D.

Prendete la carta C, guardatela rapidamente senza mostrarla agli spettatori e dite



che si tratta dell'Asso di Picche (colore che avete tenuto in mente dall'inizio del gioco). Ponetela in cima al mazzo, sfogliate nuovamente il bordo piccolo e rigirate il mazzo: la carta inferiore è l'Asso di Picche! Posate l'asso di Picche, faccia in alto, in posizione C.

Rigirate il mazzo, faccia in basso. Prendete la carta B e posatela sul mazzo dicendo "Con l'Asso di Quadri, per esempio (Eseguite un doppia presa per mostrare l'asso). Cercheremo di fare meglio" Rigirate la doppia carta sul mazzo e prendete la carta superiore, che gli spettatori credono l'Asso di Quadri, nella mano destra. Girate la mano sinistra in modo che il mazzo sia faccia in alto. Infilate la carta della mano destra, faccia in basso, a metà del mazzo, tenuto faccia in alto. Spostate la carta inferiore del mazzo verso destra e mostrate che l'Asso di Quadri non solo ha attraversato la meta' inferiore del mazzo ma si è anche girato. Posate l'Asso di Quadri,

faccia in alto, in posizione B e rigirate la mano sinistra per riportare il mazzo faccia in basso.

Prendete la carta A e guardatela rapidamente senza farla vedere agli spettatori, chiamandola come il quarto Asso (gli altri Assi sono faccia in sù sul tavolo). Infilate questa carta, faccia in basso, a metà del mazzo e stendetelo a nastro sul tavolo: l'ultimo Asso apparirà faccia in alto al centro del mazzo!

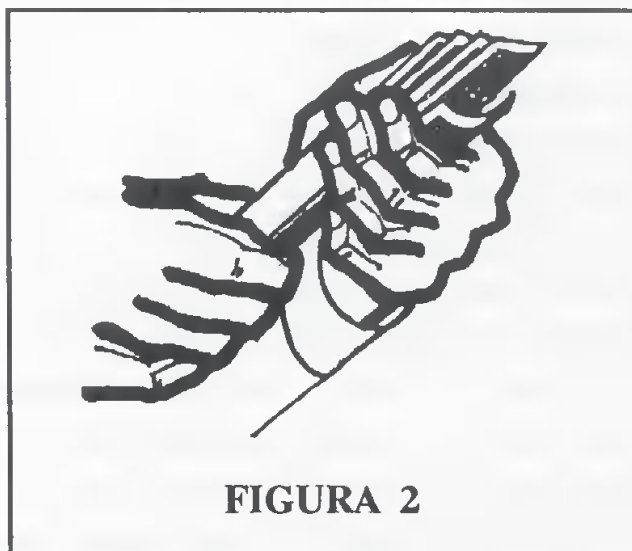
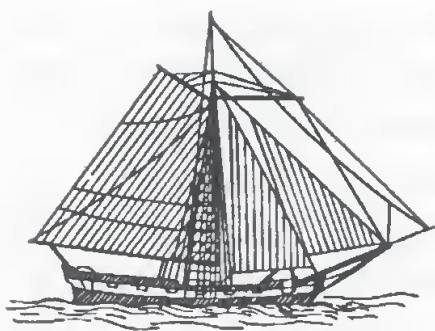


FIGURA 2

Si ricorda a tutti i Soci che con il prossimo 7 gennaio 1991 la quota associativa scade. Per consentire la normale attività del Circolo, i Soci sono pregati di versare la loro quota entro tale data.

Il pagamento può essere effettuato in Sede, tutte le sere che vi si svolge attività, rivolgendosi a qualsiasi Membro del Comitato Direttivo e del Collegio dei Revisori dei Conti.

I Soci che hanno maturato i loro primi tre anni di iscrizione, possono richiedere la tessera in pelle, consegnando, all'atto del rinnovo dell'associazione, due foto formato tessera.



NAVIGANDO...

Di Raimondi

Questa volta entriamo nel vivo dell'argomento: Il Mago da Crociera: Il Mago da Crociera, chi era costui? E' un argomento che nella letteratura magica italiana non è mai stato neanche sfiorato e che pertanto necessita di una trattazione che parta dall'A B C.

Infatti, data la mia esperienza in materia, molti si rivolgono a me per avere consigli del tipo: quali sono i giochi che meglio si adattano a questo ambiente? Può andar bene un numero di grandi illusioni? E un numero di manipolazione?... ecc., ecc. Ora non è possibile rispondere a questi interrogativi se prima non siano state messe nella giusta evidenza alcune "specificità" di quel particolare ambiente che è una nave. Ecco dunque la necessità di partire da zero.

Cominciamo perciò ad esaminare alcune situazioni tipiche che si incontrano su una nave.

Situazione 1ª

Sulla maggioranza delle navi da crociera, benché lo "show" sia pane quotidiano, stranamente nessuno si preoccupa di mettere a proprio agio gli artisti. Intendo dire che, normalmente:

- a) non è previsto un passaggio riservato per poter accedere alla scena;
- b) non sono previsti camerini degni di questo nome;
- c) non sono previsti aiutanti di scena.

Questo potrà sembrare paradossale, ma è la realtà (almeno sulle navi italiane). Tutto ciò naturalmente pone dei problemi e delle limitazioni notevoli, soprattutto per il prestigiatore che abitualmente opera con materiale di vario tipo che va predisposto in modo preciso e che necessita spesso di preparazioni che dovrebbero rimanere ignote al pubblico.

La mancanza di un passaggio riservato obbliga l'artista a scegliere una delle seguenti soluzioni:

- a) accedere al luogo dello show mentre i passeggeri sono ancora in ristorante;
- b) entrare attraversando la sala già gremita di passeggeri;
- c) entrare seguendo i vari percorsi che, anche attraverso passaggi esterni (che sono naturalmente sempre scomodi), lo portino nei pressi della scena, riducendo al minimo l'attraversamento di locali (tipo bar) frequentati da passeggeri.

La soluzione **a** obbliga l'artista a trovarsi sul luogo dello spettacolo con un notevole anticipo (anche più di un'ora), dato che normalmente prima dello show ci sono sempre danze e "bingo"

La soluzione **b** è alquanto umiliante per l'artista, che viene a trovarsi in una situazione tipo "forche caudine", mentre sarebbe auspicabile che la sua apparizione avvenisse sulla scena con tutto il contorno di musiche e luci necessario a metterne in risalto l'importanza.

La soluzione **c**, non sempre possibile, presenta altri inconvenienti, soprattutto di tipo atmosferico (vento, spruzzi, ecc., ecc.) e comunque non garantisce l'arrivo "discreto" a destinazione.

Problema camerini. In effetti esiste sempre un locale (a volte predisposto a questo scopo, a volte ricavato al momento mediante sezionamento di una parte di corridoio o simili) che funge da camerino comune, ove in uno spazio ristrettissimo si trovano a coabitare: da sei a otto ballerine più due o tre attrazioni con eventuali partner. Tale locale è praticamente invaso dal balletto e dai relativi costumi e se il mago vuole preparare là il suo materiale deve avere nervi saldi ed una notevole dose di pazienza e soprattutto deve mettersi in testa di fare la guardia al suo tavolino come un mastino e di non allontanarsi nemmeno per un attimo, in quanto fra andirivieni di "girls" e costumi ricche di piume che volteg-

giano nel piccolo ambiente solo un tavolino di marmo con su degli attrezzi di ghisa potrebbe ritenersi relativamente al sicuro.

Da quando sopra si capisce che:

a) abbigliamento e trucco scenico del viso non potranno di norma realizzarsi nel "camerino", ma dovranno essere effettuati preventivamente in cabina;

b) il materiale (con eccezione per il solo tavolino), non potrà essere lasciato preventivamente nel "camerino", ma dovrà essere portato con sé in una borsa e sistemato sul tavolino con il minimo anticipo possibile rispetto all'esecuzione del numero.

Servizio di scena. Su alcune navi è ancora previsto, ma si tratta di eccezioni. Pertanto per la sistemazione dei materiali in pista (e per il loro ritiro alla fine del numero), sono possibili le soluzioni seguenti:

a) Avere un(a) partner che provveda;

b) farsi aiutare da altri artisti non immediatamente impegnati nello show;

c) concordare con la regia un "buio" e provvedere da soli;

d) non avere materiale!

Per ora ci fermiamo qui.

Nella prossima chiaccherata continueremo l'analisi dei problemi che si incontrano a bordo di una nave e... non abbiate paura: troveremo anche le soluzioni più idonee. Dopo tutto le situazioni non sono così catastrofiche come potrebbero a tutta prima sembrare. Si tratta solo di essere preparati ad affrontarle. A presto!

REPETITA "NON" IUVANT

Di Renzo Rosini

Alias iuvant a casa, non iuvant in teatro. Abbandono il latino maccheronico per trattare con più chiarezza e serietà questo argomento. Le ripetizioni vanno molto bene a casa, allenandosi con costanza, ma non è di queste che voglio parlare, bensì di quelle che riguardano lo svolgimento dello stesso effetto più volte. Chiarisco il caso con un esempio. Il mago ha una pallina rossa una verde una gialla e una blu prende quindi una pallina rossa e la trasforma in un fazzoletto rosso poi la pallina verde con un fazzoletto verde la gialla con uno giallo e la blu in uno blu quindi lega i quattro fazzoletti intorno al gambo di quattro calici nei quali versa dell'acqua che miracolosamente assume il colore dei fazzoletti. Ho scritto il periodo volutamente senza punteggiatura, per non togliere nulla alla sua efficace monotonia.

Avrete certamente intuito di che colore diventerà l'acqua versata nel calice avvolto dal fazzoletto blu e come voi tutto il pubblico; probabilmente gli spettatori non capiscono come ciò accada, ma scommetterebbero la vista sull'esito finale. Non è consigliabile usare effetti che anticipino al pubblico la conclusione; quando lo si fa, bisogna avere la cura di applicare almeno tecniche completamente diverse e affa-

scinanti per coprire un intuibile punto d'arrivo. Lo stesso discorso vale per la manipolazione diversificando tecniche e ritmi.

L'elemento sorpresa è una cosa da tenere in considerazione debita e da abbinare all'elemento magia per aumentare lo stupore.

Il cervello dello spettatore elabora continuamente ciò che vede e si prepara alla soluzione più logica. Creare un contrasto a questa logica di ragionamento lo porta a rielaborare il tutto fino a "vedere" ciò che in realtà è accaduto. Questo ci porta ad un primo vantaggio psicologico, perchè abbiamo creato nel pubblico la sorpresa ed esso sarà ora più attento ed incuriosito. Non bisogna mai quindi annunciare prima il punto d'arrivo. In comicità può essere usato come "gag", ad esempio quando il mago mima il fatto che farà apparire una cosa enorme che invece appare poi piccolissima o viceversa; ma normalmente bisogna stare molto attenti a non spiegare in anticipo cosa si farà, perchè lo spettatore che già intuisce il vostro operato, è scarsamente interessato all'effetto e dedica molta attenzione alla scoperta del trucco. Entra così in una condizione psicologica negativa che comprende l'elemento sfida per cercare di carpire

l'inganno: tutto ciò va naturalmente a discapito dell'intero spettacolo.

Anche nelle esibizioni di micromagia non ripetete mai lo stesso gioco. Ne conosciamo migliaia proprio per non esservi costretti.

Accade talvolta che il pubblico vi chieda di rifare uno stesso effetto, ma lo fa solo per capire come ciò avvenga. Conoscendo già la fine e le vostre parole, vuole rivederlo per

scoprire il sistema e non subisce, in queste condizioni, oltre alla vostra interpretazione, la misdirection e la vostra personalità; diventerete solamente l'esecutore, non applaudito, di uno sconosciuto processo meccanico.

Preparate quindi un programma diversificato, brillante, originale e vario: mi si consenta, in fondo viviamo nel varietà.

MAGICOPIEMONTE '91

**Congresso Magico organizzato da
CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA DI TORINO
GRUPPO MAGICO SANBENIGNESE
San Benigno Canavese - Torino - 12/13/14 aprile 1991**

- 1 GALA INTERNAZIONALE DI MICROMAGIA**
- 2 GALA INTERNAZIONALI DI SCENA**
- 3 CONFERENZE INTERNAZIONALI**
- FIERE MAGICHE INTERNAZIONALI**
- CONCORSO MAGICO DI PRIMAVERA**

**Per tutte le informazioni e per le iscrizioni
rivolgersi alle Segreterie dei due
Circoli che organizzano il Congresso**

UN CARO RICORDO

L'abbiamo qui fra le mani, il n° 1 della rivista **"Italia nella Magia"**, organo ufficiale del Circolo Magico Nazionale, edito dal medesimo con autorizzazione del Tribunale del 31 settembre 1963 e con Direttore Responsabile Vittorio Balli.

Un salto, quindi, indietro nella storia della magia di ben 27 anni. Anni che hanno un

significato per la magia piemontese, ma anche italiana.

E' un fascicolo dell'identico formato di questo attuale notiziario (17 x 24), di 32 pagine più copertina, stampato tipograficamente e con un impostazione grafica che per quei tempi era innovativa. Anche il titolo **"Italia nella Magia"** era sicuramente qualcosa di nuovo e che rifuggeva da tutti gli schemi.

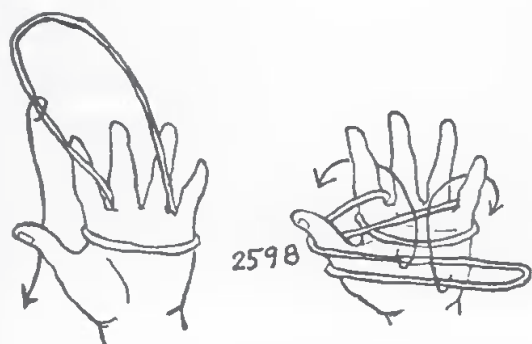
Le firme dei collaboratori, oltre ovviamente a quella di Vittorio Balli, erano tutte di illustri personaggi della prestigiazione italiana, basta citarne qualcuno: Il Mago Bustelli, Rekor, Vincenzo Giglio, il Mago Karris, Padre Salvatore Cimò, Bernieri, Luciano Bettini, ecc., ecc.

Purtroppo, per vicissitudini fuori dell'ordinario, questo periodico ebbe vita corta, ma rimane comunque un esempio di volontà di creare una stampa magica che oggi, non solo con **"Il Prestigiatore Moderno"**, ma anche con altre riviste, è una realtà che può e deve migliorare.

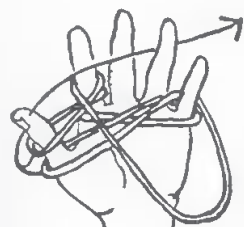
Italia nella **magia**

organo
ufficiale
del
circolo
magico
nazionale





2598



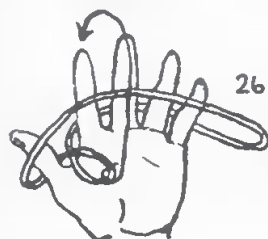
2599



2600



2601



2602

I cinque numeri seguenti sono del tipo detto "tagliadita". Sono giochi comuni anche fra popoli primitivi, e di essi si parla in rapporti etnologici.

2598. "Tagliadita" (1). Me l'ha insegnato Waldo Howland ed è riferito nel *Trentottesimo Rapporto Annuale* della Smithsonian (Washington, 1916-17) e anche nei testi di altri autori. Completato il diagramma N. 2599, se ne ignori la freccia, si tolgano i due cappi dal pollice, si tiri in basso il filo sul palmo della mano e lo spago scomparirà come se fosse passato attraverso le dita tagliandole.

2599. "Tagliadita" (2). Tuttavia, se si seguono le frecce del secondo disegno del N. 2598 trasferendo i due cappi attorno al pollice sul dorso della mano e poi ripassati ben tesi fra medio e anulare, il filo tirato nel numero precedente non è più in evidenza. Al suo posto resta un filo, o volta, solitario, che attraversa il palmo della mano. E questo che si tira per tagliare le dita e disfare il nodo.

2600. "Tagliadita" (3). Nel passare lo spago attorno alle dita lo si torce sempre nello stesso verso attorno a ogni dito; giunti al pollice si cambia direzione e si inverte anche il senso della torsione.

Tolte le due volte attorno al pollice, si tira il cappio lungo attorno al mignolo e il nodo si scioglie.

2601. "Tagliadita" (4). Questo me l'ha insegnato mia madre quand'ero bambino, e in me generava una specie d'orrore ogni volta che le mie dita venivano "tagliate" come penso che capitò a tutti i bimbi quando si "toglie" loro il nasino e glielo si rimette a posto, o quando gli si annodano le dita. Questi giochi si tramandano da una generazione all'altra.

2602. "Tagliadita" (5). Anche questo l'ho imparato quando ero bimbo; me l'ha insegnato mio zio, il comandante Albert Robbins, e vorrei proprio sapere in che angolo di mondo l'aveva appreso. Si passa il cappio attorno al pollice e alle altre dita della mano sinistra; con le dita della destra si afferra la parte del cappio sul dorso della mano, fra un dito e l'altro della sinistra, per formare cappi che si passano su ciascun dito come illustrato. Dopo, si toglie il cappio dal pollice. Per tagliare le dita basta tirare la metà dello spago sul palmo della mano.

Nei trucchi che esamineremo ora, lo spago a un certo punto invertirà direzione, tornando indietro. Chi esegue il gioco trat-

tiene lo spago con un dito in un punto centrale sino a quando deve sciogliere il nodo, oppure sostituisce il dito con una maniglia, con la gamba di una sedia o altro per avere le mani libere.

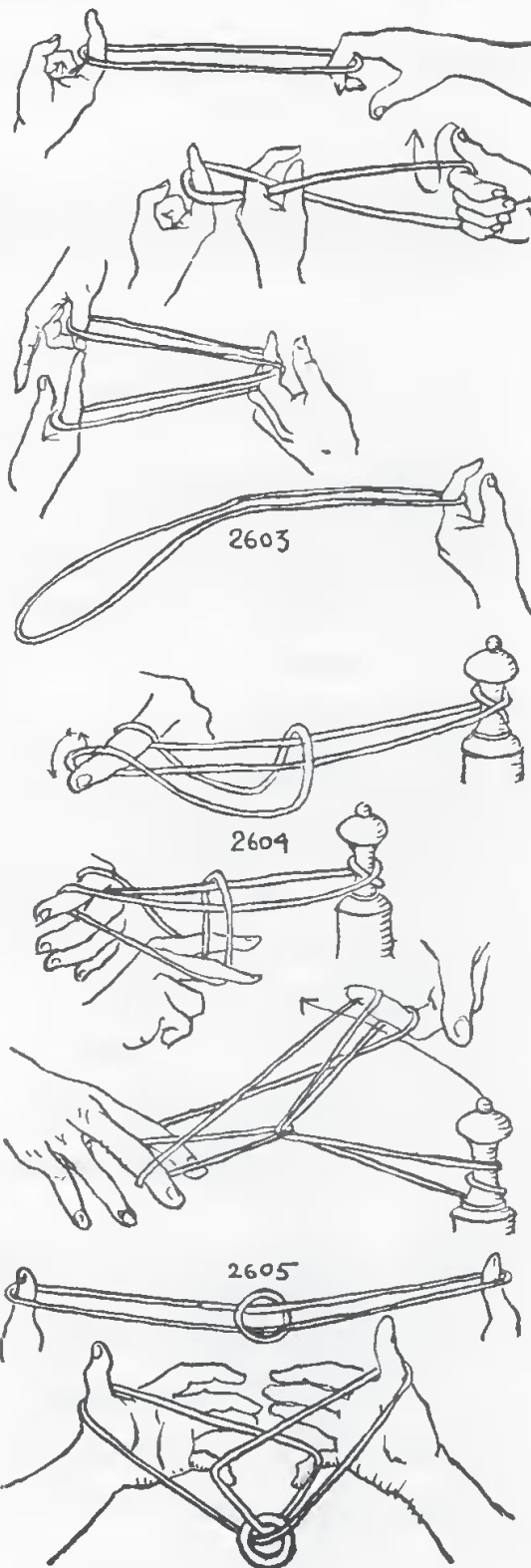
2603. Chiedete a qualcuno di trattenere lo spago con un dito, mentre voi trattenete l'altra estremità del cappio con un dito della mano destra. Girate le mani per incrociare le due cime verso destra, prendete l'incrociatura con pollice e indice della sinistra, passate il doppino che tenevate con la destra attorno al dito del vostro aiutante, sul quale appoggerete la punta del vostro pollice destro. Il dito indice della mano sinistra lascia andare uno qualunque dei due doppini che tiene, e la corda si scioglie dal dito dell'aiutante senza che possa scavalcarlo sopra la punta.

Forse a causa della sua semplicità, questo trucco è più efficace di altri, che richiedono molti giri e molte volte per riuscire.

2604. "Tagliare il pomolo della sedia" Le dita di uno spettatore formano un ancoraggio che può sostituire benissimo il pomolo della sedia.

Si fa un giro a destra attorno all'appiglio; tenendo teso lo spago con la destra, si mette l'indice sinistro sui due fili tesi, ripiegando su di essi il resto del doppino. Passando la mano destra sotto la sinistra, si afferrano i due fili del doppino come illustrato, dopo di che si elimina l'incrociatura del filo esterno sulla punta dell'indice sinistro, come mostra la freccia, sicché lo spago assume l'aspetto del secondo disegno. L'incrociatura si toglie col pollice e l'indice della sinistra, senza che occorra usare la mano destra. Tenendo l'indice sinistro agganciato, si trasferiscono i due doppini attorno al pomolo della sedia. Tenendo lo spago ben teso, si lascia il doppino attorno all'indice della mano destra, tirando il doppino che resta attorno al medio della stessa mano, e il nodo si scioglie di colpo.

2605. *Togliere una stringa dall'asola senza lasciare la stringa.* Usate un'asola delle vostre o quella di uno spettatore, oppure usate un anello qualunque, di una chiave, di un paio di forbici. Passateci dentro la stringa, badando bene che non s'incroci fra un pollice e l'altro. Tenendola tesa, afferrate col mignolo destro il filo più vicino, col mignolo sinistro afferrate il filo più vicino dall'altra parte. Lasciate il filo del mignolo sinistro e quello del pollice destro contemporaneamente, tirate gli altri due fili. La stringa si libera di colpo, come se avesse lacerato la stoffa dell'asola per uscirne.



Continua e termina nel prossimo numero



Spigolature Magiche

- **Scritto da Remo Pannain** e con le belle illustrazioni di Massimiliano Brandoli, è uscito il libro "Le Palline di Spugna" In 22 pagine con 29 figure, tutto diviso in 8 capitoli, Remo Pannain dà una panoramica degli effetti possibili con le palline di spugna. Un buon testo valido per tutte le biblioteche magiche.

- **Victor ha riprodotto**, in un numero limitato di 100 esemplari, destinati ai collezionisti di giochi d'epoca, il famoso gioco "Paperini e Topolini" dello Studio Magico Bustelli. E' un bellissimo effetto composto da 7 carte giganti (12 x 18 cm.), più una "carta spiegazione" con la foto del Mago Bustelli. La riproduzione è identica all'originale (a fianco il dorso delle carte) ed il costo, limitato alle sole spese di stampa è di lire 20.000 più spese postali. Le richieste vanno indirizzate a:

Victor Balli

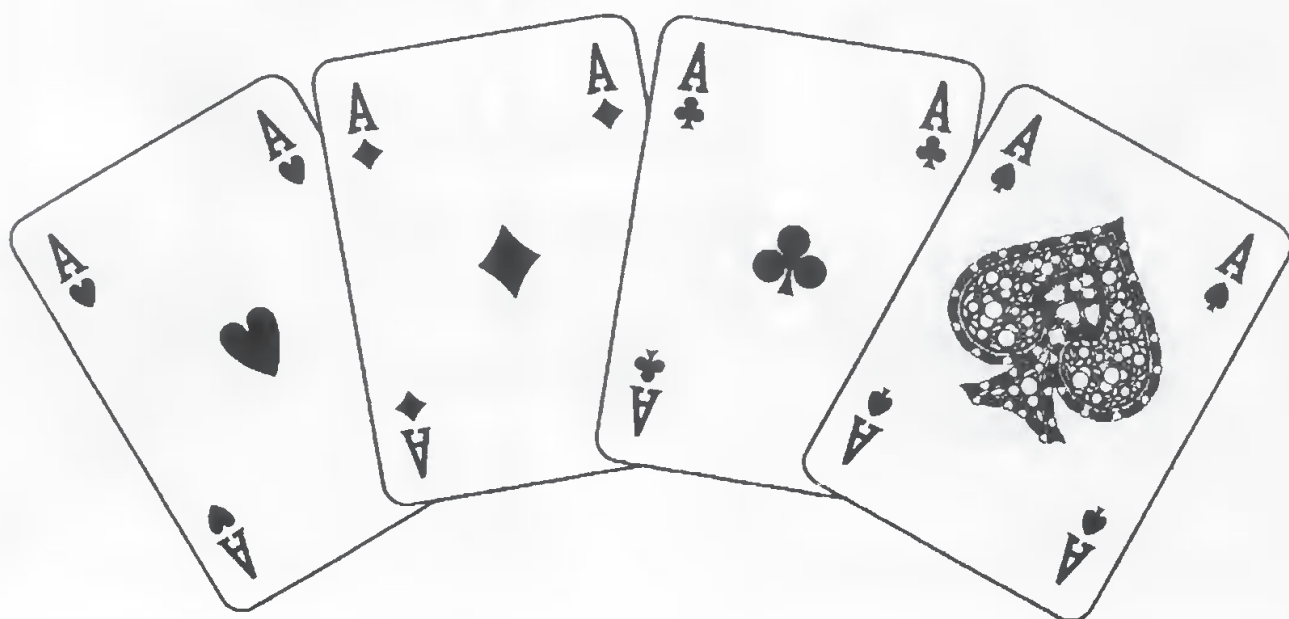
Via Savonarola 6 - 10128 Torino

Telefono 011/597.087

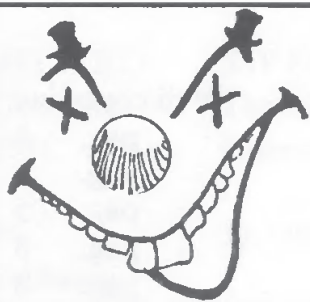


- **Per "MAGICOPIEMONTE '91"**, il Convegno organizzato per i giorni 12, 13 e 14 aprile 1991, per celebrare i 25 anni di vita del Gruppo Magico Sanbenignese e i 20 del Circolo Amici della Magia di Torino, sono aperte le iscrizioni. Per ogni informazione rivolgersi alla Segreteria del Circolo. I posti per gli spettacoli di gala, saranno assegnati in funzione della data di iscrizione. Le quote, che comprendono tutte le attività sono le seguenti: iscrizione al Convegno lire 55.000, pranzo di gala lire 35.000.

- **I primi incontri**, l'attività riservata ai nuovi Soci che non hanno ancora sostenuto l'esame di ammissione definitiva al Circolo, sono passati sotto la cura dei Soci Natalino Contini e Franco Giove, che sono offerti volontariamente per questo importante programma.
- **Una Fiera Magica** sarà organizzata tutti i mesi, a partire dal prossimo febbraio, nel corso delle nostre normali attività, per dare modo ai Soci di poter entrare in possesso del materiale necessario a costruire i loro numeri. Queste Fiere Magiche saranno curate dal Socio Franco Giove, al quale si possono chiedere tutte le informazioni inerenti.
- **L'impianto nuovo di illuminazione** del palco del nostro Circolo, è stato installato con il lavoro dei nostri Soci: Federico Bonisolli, Michelangelo Francone, Bruno Pastorino e Clemy Roffino. I medesimi hanno già iniziato la ristrutturazione dell'ingresso della nostra Sede, che proseguirà con il tempo (e soldi permettendo), fino alla ristrutturazione di tutti i locali. A questi Soci va il ringraziamento di tutti.
- **Nel prossimo numero** di questo notiziario sarà pubblicato l'elenco di tutte le riviste e le pubblicazioni magiche che abbiamo ricevuto nel corso del corrente anno. Questo materiale è a disposizione dei Soci che volessero consultarlo, è sufficiente farne richiesta ai bibliotecari, Signori Anna e Carlo Fraticelli..







SORRISI MAGICI



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 Bonisolli
Roberto Bonisolli
Ida & Cipriano Candeli
Adolfo Dente (Dolby)
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 gennaio 1991	pag. 1
Dal Presidente Victor	pag. 4
Quote Sociali 1991	pag. 5
Arsenio Lupin	pag. 6
Ciascuna pecora a casa sua	pag. 8
Le carte ubbidientir	pag. 10
Gli assi acrobati	pag. 11
Rinnovo quote	pag. 12
Navigando	pag. 13
Repetita "non" iuvent	pag. 15
Magicopiemonte '91	pag. 16
Un caro ricordo	pag. 17
Il "Libro dei Nodi"	pag. 18
Spigolature Magiche	pag. 20
Auguri	pag. 22
Sorrisi Magici	pag. 23
Sommario	pag. 24
Appuntamenti Magici	3 ^a di copertina
Il libro del mese	4 ^a di copertina

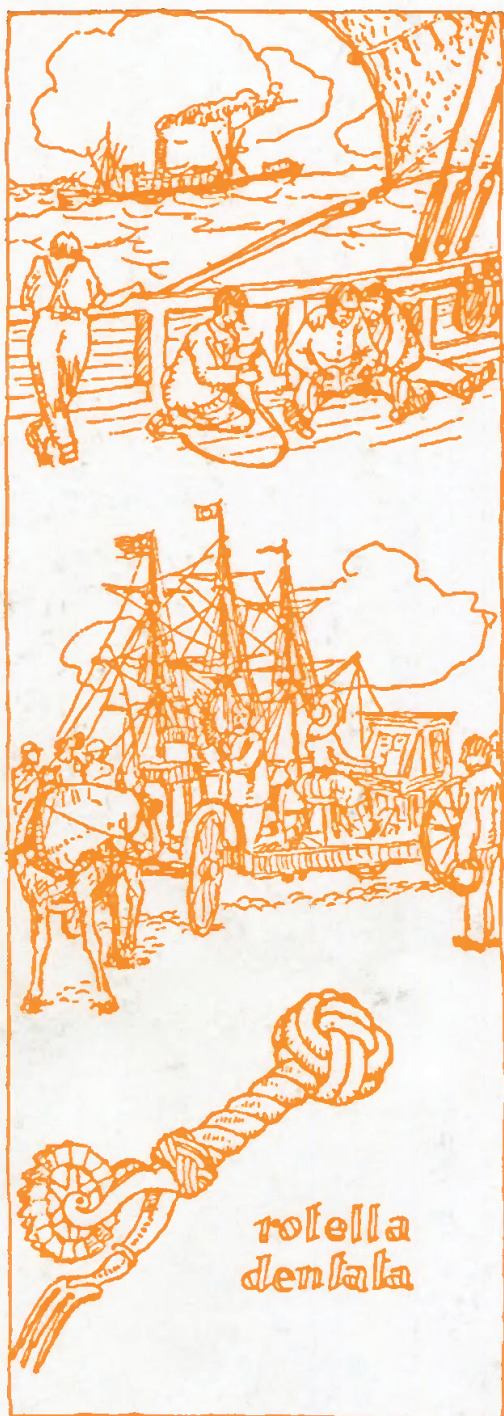


A questo numero hanno collaborato

Franco Dellerba
Ivo Farinaccia
Francone Michele
Hannes Höller
Oiram
Bruno Pastorino
Raimondi
Renzo Rosini
Virgilio Torriciano

- 10/11/12/13
Gennaio
1991
- XIV FACHKONGRESSE - Sindelfingen (Germania)**
The Magic Hands Manfred Thumm
Oderstr 3 7033 Herrenberg Germania - Tel. 07032/315.12
- 24
Febbraio
1991
- 39. ONE DAY CONVENTION - Blackpool (Inghilterra)**
- 8/9/10
Marzo
1991
- 10. MAGISCHE SOIRÉE - Vienna (Austria)**
1. Wiener Zaubertheater
Hamburger Strasse 5/2 A 1050 Vienna - Austria
- 30 maggio
2 giugno
1991
- 36. ÖSTERR. NATIONALKONGRESS - Baden bei Wien (Austria)**
Willi Seidl
Mollardgasse 85 - A 1060 Vienna - Austria - Tel. 0222/5971041
- 31 maggio
2 giugno
1991
- MZVD JAHRESKONGRESS PHANTASIALAND - Brühl bei Köln (D)**
Alfred Czernewitz
Im Gressgraben 1 - 5308 Rheibach-Oberdress - Germania
- 8 13
Luglio
1991
- XVIII CONGRESSO MONDIALE FISM - Losanna (Svizzera)**
Presidente Jean Garance Direttore Claude Phaud
Segreteria FISM B.P 355 - 1000 Losanna - Svizzera
- 20/21/22
Settembre
1991
- 25° CONGRES AFAP - Saint Malo (Francia)**
Guy Lamelot (Guy Luc)
B.P 1858 - 35018 Rennes Cedex - Francia





Due delle bellissime figure che ornano il "Libro dei Nodi", del quale continuiamo la pubblicazione del capitolo dedicato alla prestigiazione alle pagine 18 e 19 di questo notiziario.