

IL PRESTIGIATORE MODERNO



Digitalizzato da Max Scibilia
Andrea Pancotti - www.prestigiazione.it



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

**ANNO XIV
N° 163**



IN ITALIA

1/2/3 **100ª RIUNIONE NAZIONALE DEL CMI - Bologna (Italia)**
Febbraio Club Magico Italiano
1990 Via Bertiera 18 - 40126 Bologna - Italia

12/13/14 **MAGICOPIEMONTE '91- San Benigno (Torino)**
Aprile Circoli Amici della Magia di Torino & Magico Sanbenignese
1991 Via Savonarola 6 - 10128 Torino - Italia Tel. (011) 597087

18/19/20 **RIUNIONE NAZIONALE DEL CMI - Bologna (Italia)**
Ottobre Club Magico Italiano
1991 Via Bertiera 18 - 40126 Bologna - Italia - Tel. 051/332.705

ALL'ESTERO

24 **39. ONE DAY CONVENTION - Blackpool (Inghilterra)**
Febbraio
1991

8/9/10 **10. MAGISCHE SOIRÉE - Vienna (Austria)**
Marzo 1. Wiener Zaubertheater
1991 Hamburger Strasse 5/2 - A 1050 Vienna - Austria

Continua in 3ª di copertina



ANNO XV - N° 163

GENNAIO 1991

PROGRAMMA FEBBRAIO 1991

Venerdì 1 PRIMI INCONTRI CON LA PRESTIGIAZIONE

Ore 21.15 - A cura di Natalino Contini e Franco Giove.

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 4 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.

Venerdì 8 FIERA MAGICA

Ore 21.00 - A cura di Franco Giove.

Questo mese saranno presenti le Case Magiche:

MAGIA & MAGIE

PRIMA

Giovedì 14 SPETTACOLO DI MICROMAGIA

Ore 21.15 A cura del Comitato Direttivo.

Presentati da:

IL MAGICO ANDERSEN

si esibiscono

ROBERT

PINO ROLLE

ROXY

VICTOR

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

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

Venerdì 15 PROIEZIONI VIDEO

Ore 21.30 - A cura di **Helios** e de **Il Barone**.

Saranno proiettati alcuni interessanti show provenienti dagli Stati Uniti.

Martedì 19 SCUOLA DI MAGIA

Ore 21.00 - Corso di Magia Generale a cura di **Victor** 2^a lezione.

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

Venerdì 22 CONFERENZA MAGICA

Ore 21.15 - A cura di **Roxy**.

Dopo averla presentata in tutta Italia, ritorna nella nostra sede, con la sua conferenza/spettacolo:

VICTOR

Al termine della conferenza si svolgerà la Fiera Magica dei giochi spiegati.

Domenica 24 CARNEVALE DEI BAMBINI

Ore 15.00 - A cura di **Helios** e **Rita Roffino**.

Dedicata ai figli dei nostri Soci ed ai loro piccoli amici, ritorna questa classica festa di carnevale, nel corso della quale ci saranno:

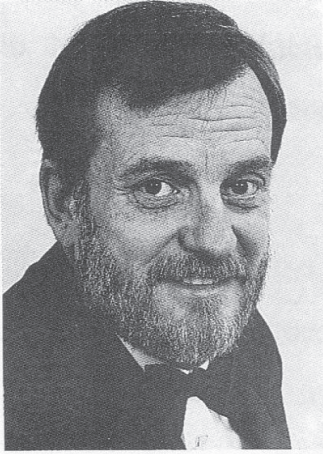
GIOCHI & SORPRESE

SPETTACOLO MAGICO

PREMI PER LE MIGLIORI MASCHERE

MERENDA PER I PARTECIPANTI

Si prega i Soci di prenotare presso la Segreteria per poter approntare sia la sala che la merenda.



Dal Presidente **VICTOR**

Meglio non dica quant'anni fa, ma frequentavo le superiori e ogni tanto mi imbattevo in traduzioni dal latino che non erano decisamente il mio forte. Ricordo che quelle meno pesanti, per il loro contenuto, erano alcuni brani dell' "Elogio della Follia" di Erasmo da Rotterdam. Perchè il mio insegnante avesse adottato quel testo in latino non l'ho mai saputo, ma poco importa alla ragione di quanto desidero esprimere oggi dopo molti anni, tanto che il latino non lo ricordo più, in queste righe.

Nei giorni delle passate feste mi è stato dato in regalo, da un mio allievo del Circolo, proprio il testo di Erasmo, questa volta in lingua italiana e mi sono divertito un mondo a rileggerlo.

E l' "Elogio della Follia" mi ha rammentato uno strano accostamento che già tanti anni fa avevo fatto: "C'è poi molta differenza fra la follia d'Erasmo e la magia dei prestigiatori?" - Non confondete amici che state leggendomi! Quando parlo di magia e di follia accomunate intendo dire tutto quello che c'è di incongruente nella magia. Chi è entrato anche per una sola volta nella stanza piena di polvere magica, e ha vista questa polvere attaccarsi alla propria persona, in-

delebilmente come dice Vito Maggi, forse capisce che magia è anche un po' follia e proprio per questo "Magia è bello!" Per gli addetti ai lavori e per coloro che li ammirano.

Del resto Erasmo qualcosa di magico l'aveva, se non altro il vezzo di mettersi un nome d'arte seguito dall'indicazione della sua città d'origine, com'era uso per i prestigiatori appunto nell'epoca in cui visse. Ricordate quanti maghi usavano infatti presentarsi al loro pubblico in questo modo?

Ma veniamo alla follia. Perchè follia è magia o magia è follia? Perchè è il piacere di fare cose controsenso, contrologica, contro ogni principio normale conosciuto. E' come se si prendesse il mondo e si rovesciasse per cercarci all'interno qualcosa per lasciare chi ci guarda a bocca aperta. Follia perchè la gente corre a vedere i maghi ben sapendo che sono dei mistificatori che professano solo l'imbroglio e, lo dico sempre da sempre, gli spettatori corrono a farsi imbrogliare, battono le mani dopo esser ben convinti che sono stati imbrogliati e per tutto questo pagano anche!

Follia perchè il mago nella sua opera pre-

stigmatizzata ridiventa bambino, divertendosi lui per primo, folleggiando alla ricerca dell'impossibile reso possibile.

Follia perchè lo stupore, l'ho detto poco tempo fa, non esiste quasi più, ma c'è sicuramente nei confronti dei prestigiatori.

E' quindi follia, ma di quella buona, di quella di razza, quella cioè di Erasmo, che distingue le cose positive della vita. Come a dire che senza follia tutto è piatto e privo d'interesse. Ve lo immaginate un mago che trasforma il vino in vino? Che vuota una caraffa per sempre del suo contenuto? Che non fa apparire niente per poi nulla far sparire? O che rimane imprigionato in un paio di manette, riuscendo a liberarsi solo con le apposite chiavi? Questa sarebbe normalità, cioè non follia e quindi senza interesse. Cioè il mago sarebbe un "non mago", sarebbe l'uomo della strada, in strada e dappertutto, mentre il vero mago,

quello cioè folle, per strada è normale, ma poi mica tanto, ma fuori è mago. Dio mio che pasticcio di parole n'è venuto fuori. Da tutto questo balza evidente che non è il caso che faccia il seguito al libro di Erasmo, prima perchè non ne sono all'altezza, secondo perchè non è assolutamente il caso di ripetere la sana follia dell'uomo di Rotterdam e poi perchè, credetemi, essendo un po' folle, non voglio cadere nella banalità, il che potrebbe sembrare che sono diventato savio e questo, ve lo giuro follemente, non è proprio vero! Come dire: "se non sono maghi non li vogliamo!"



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 |

LA NOTTE MAGICA

Bravo Ivo Farinaccia!!! Per la notte Magica organizzata nei giorni 24 e 25 novembre scorsi a Pescara. Una manifestazione che si è distinta per l'ottima organizzazione. Unico neo, ma ancora una volta il torto è di chi non c'era, la presenza non numerosa di prestigiatori, che la bontà della manifestazione meritava.

Purtroppo il problema dei partecipanti alle manifestazioni magiche è legato a molti fattori, ma quello principale è il gran numero delle manifestazioni stesse. Noi speriamo che si possa fare un calendario magico italiano che consenta di organizzare buone manifestazioni con un numero di partecipanti che consenta di avere attività interessanti.

Forse bisognerebbe diradare le singole manifestazioni in modo da consentire la partecipazione a un numero interessante di prestigiatori.

Il Club Magico Abruzzese, che proprio in Ivo Farinaccia trova il suo massimo esponente, ha dimostrato come si organizza una buona riunione magica, ma questo purtroppo non è bastato per far arrivare a Pescara un alto numero di partecipanti.

Ha aperto la manifestazione il gala del sabato sera presentato da Fernando Riccardi e con la partecipazione di: Sara Maranca, Michele, Clerico, Victor, Fabian, Raimondi, Piromassi, Amadori e Martin. La domenica successiva, nel pomeriggio si è svolto uno spettacolo per i giovani presentato da Pier Giorgio Iachini con l'aiuto della graziosa

Annalisa Rapini e con la partecipazione di Michele, Victor, Clerico, Amadori, Martin, Oscar.

Nelle due giornate si sono svolte anche le buone conferenze, seguite ed applaudite dai presenti, di Raimondi, su tecniche e sistemi di numeri con le sigarette e di Victor sulla micromagia ed il mentalismo. Non mancava naturalmente la Fiera Magica con la presenza di Roxy, Psico Magic, Video Magic, Progetto Magia e Top Magic Shop. Come sempre i banchi pieni di giochi, attrezzi, libri ed altro, sono stati presi d'assalto dai presenti, sempre alla ricerca dell'ultima novità.

La manifestazione, in ogni sua parte era organizzata in modo egregio. Dalla regia agli spettacoli, alla preparazione dei locali (veramente bello il teatro), ai pranzi (eccezionali!!! e colpevoli di successive diete), alle conferenze, alla Fiera Magica, tutto ha fatto sì che i partecipanti abbiano goduto di due grandi giornate magiche.

Il bravo non va solo al valente Ivo Farinaccia, ma anche a tutti i suoi collaboratori, che si sono dati da fare per la miglior riuscita del convegno. C'è da augurarci che anche per il 1991 la manifestazione sia organizzata e vi invitiamo a partecipare sicuri che trascorrerete a Pescara non una Notte Magica, ma due giorni Magici e meravigliosi. Per di più la città merita una visita, per la sua eleganza, per la sua ospitalità e per il clima piacevole.

Roxy

IV TROFEO ARSENIO

Nei giorni 15 e 16 dicembre scorsi, si è svolto a Roma, organizzato dal Gruppo Regionale Romano del C.M.I. il "IV Trofeo Arsenio"

Nel nome del grande prestigiatore scomparso, Arsenio, questa manifestazione si sta imponendo, fra quelle italiane, come una delle migliori. Ideata da Lamberto Desideri ed organizzata da Franco Silvi, con la collaborazione di molti Soci, l'edizione del 1990 ha avuto un ottimo svolgimento ed una buona partecipazione, anche se, ma oramai è un discorso vecchio, avrebbero potuto partecipare più persone.

Erano presenti per la Fiera Magica le case: Progetto Magia, Psycho, Varietà, Mister Chips, Roxy, Video Magic e Magic Point. Una gamma di giochi, attrezzi e libri di grande interesse che hanno attirato l'attenzione dei presenti per tutta la durata della manifestazione.

Le conferenze sono state ben sei e tutte di ottimo livello: Claudio Pizzuti, Roxy, Pino Rolle, Victor, Domenico Dante, Nevio Martini. Per di più il locale per le conferenze era un piccolo ed efficiente anfiteatro che riteniamo sia l'ottimo per seguire quanto spiegato dai relatori.

C'è stato anche un ottimo pranzo di gala con tanto di esibizione di micromagia da parte di: Victor, Roxy, Pino Rolle, Bob Noceti, Cherubini, Iannone, Ottorino Bai, Mele, Mastrobiso, Ruggero, Martini, Zoccatto, Alivernini e Medici. Si è vista quindi

una micromagia ad alto livello che ha meravigliato e divertito i presenti fino alle ore piccole della notte.

Durante il concorso per il "IV Premio Arsenio" si sono esibiti naturalmente fuori gara, anche Chips, Victor, Tiziano Medici e Bambino. In gara si sono sfidati: Porcari, Cifri, Pierre e Mitri. La gara spettacolo è stata egregiamente condotta da Ottorino Bai. Il livello dei concorrenti è stato medio superiore e Clerico e Mitri hanno dovuto superare uno spareggio finale dove Mitri si è aggiudicato, per poco, l'ambito trofeo.

Nel gala, aperto anche al pubblico, si sono esibiti, presentati da un ameno e spassosissimo Scimemi: Clerico e Mitri, quali finalisti del Trofeo, Ramella, Daniele Lazzaretti, Berthock e Partner, Valeria Gentili, Domenico Dante, Nevio Martini, Arturo Brachetti e Tony Binarelli. Un gala ad alto livello, come se ne vedono pochi nel corso delle manifestazioni magiche e che ha riscosso tantissimi meritati applausi.

La struttura della manifestazione ha lavorato in modo egregio, l'accoglienza, gentile e calorosa, ha messo a loro agio i partecipanti: Decisamente un successo e quindi appuntamento per il "V Trofeo Arsenio", sicuri di trovare divertimento e magia a volontà con una manifestazione che ricorda degnamente un personaggio storico della magia italiana, un amico per molti ed un maestro per tutti.

Roxy

MAGIA CI STUPISCI

Poco più di vent'anni fa, nel corso di una lunga notte, restammo tutti alzati a fissare, stupiti, le incredibili immagini dell'uomo che posava per la prima volta il suo piede sulla Luna. Ancor oggi, l'uomo vola nello spazio per incredibili imprese, ma il fatto non stupisce più nessuno.

E' di questi giorni l'unione dell'Inghilterra al continente, con la perforazione dell'ultimo diaframma del tunnel sotto la Manica, ma più nessuno si è stupito di questo che vent'anni fa sarebbe sembrato un miracolo.

I viaggi del Papa intorno al mondo sono considerati routine normale e non meravigliano più.

Spedire un disegno attraverso lo spazio con l'uso di una banale coppia di telefoni, collegati a mezzo telefax non stupisce più.

I satelliti che inviano per anni e anni, autonomamente, milioni di dati e centinaia di immagini non lasciano più basiti i comuni terrestri.

Ed i fatti della medicina? Chi si meraviglia ormai di un trapianto di cornea, di rene, di cuore, di polmone e così via? E' meglio non addentrarci troppo nel settore dell'ingegneria genetica, se ne discute solo a livello di etica e non con stupore per l'eccezionalità di poter controllare fatti che fino a pochi anni fa sembravano di pertinenza di ben superiori enti che non i medici.

All'interno delle fabbriche, macchine miracolose, chiamate "robot" compiono

operazioni talmente precise e con tale velocità che nemmeno l'uomo saprebbe fare (eppure ha fatto queste macchine), ma nessuno grida al miracolo.

I viaggi a velocità superiore a quella della luce sono di tutti i giorni e considerati ormai cosa normale.

Basta pensare a coloro che si aggiudicano i Premi Nobel, non fanno più notizia di coloro che si guadagnano un Oscar cinematografico. Molti poi ignorano perchè e come il riconoscimento gli è stato attribuito.

Non parliamo poi del settore dei computer. Ne abbiamo sotto mano uno e ci facciamo, senza che ciò ci stupisca, migliaia di operazioni di tutti i tipi in un batter di ciglia e siamo inoltre consapevoli che quello di cui noi disponiamo è poca cosa in confronto a macchine più complete, più complesse, più grandi (è di oggi la notizia di un computer che può eseguire 15 miliardi di operazioni in un secondo), che però sembrano semplicemente dovute per il solo fatto che i tempi si stanno, non vogliamo giudicare se giustamente o no, velocemente evolvendo. Più che di calcolatori elettronici oggi si parla di intelligenze artificiali, dal momento che l'uomo si sta avvicinando, speriamo non riuscendovi, a risolvere con le macchine l'enigma del cervello umano.

In pratica tutti quei fatti e quelle imprese che fino a pochi anni addietro avrebbe attirato l'attenzione di tutti per la loro

straordinarietà, passano quasi inosservate. L'uomo della strada si è abituato all'eccezione (direi all'eclattante, ma poi un mio amico scrittore mi rimprovererebbe per l'uso di un vocabolo non proprio italiano). Per meravigliare oggi occorre qualcosa di più che un viaggio nello spazio, che un successo nella ricerca scientifica. Oggi si guarda più ad un fatto di cronaca, nera o rosa non importa, ma senza meraviglia, solo come frutto normale dei tempi attuali.

Forse la colpa è del sistema informativo che ci porta tutto e a tutte le ore e ci fa conoscere le notizie qualche volta ancor prima che accadono. A noi uomini ci è stato tolto uno dei giocattoli più belli che avevamo, la capacità di stupirci e di meravigliarci per i fatti fuori del comune!

Allora, menomale, venendo ai fatti di casa

nostra, ci sentiamo un po' più che uomini di spettacolo, perchè siamo rimasti i soli, noi prestigiatori, a meravigliare a stupire, professando quest'arte che definirei incongruente perchè dichiariamo in anticipo che imbrogliamo il nostro pubblico, ma questo corre ancora volentieri a vederci e ad applaudirci.

Ma allora ci viene un legittimo dubbio: che la prestigiazione assolve alla funzione sociale di essere il solo miracolo a meravigliare e stupire? Fatto che oramai fanno altri pochi o nulla eventi? Potrebbe anche essere, ma in verità ci sembra che questo sia un po' esagerato! Comunque c'è di che gongolare a cullarci in questa illusione che, in fondo in fondo... ci stupisce... o forse non più!

Roxy & Victor

Per la prossima manifestazione organizzata congiuntamente dagli **Amici della Magia di Torino** e dal **Gruppo Magico Sanbenignese**, intitolata **MAGICOPIEMONTE '91** e che si svolgerà a San Benigno Canavese nei giorni 12, 13 e 14 aprile prossimi, abbiamo completato il cast artistico con nomi d'eccezione, elenchiamo qui di seguito, in ordine alfabetico gli artisti che si esibiranno:

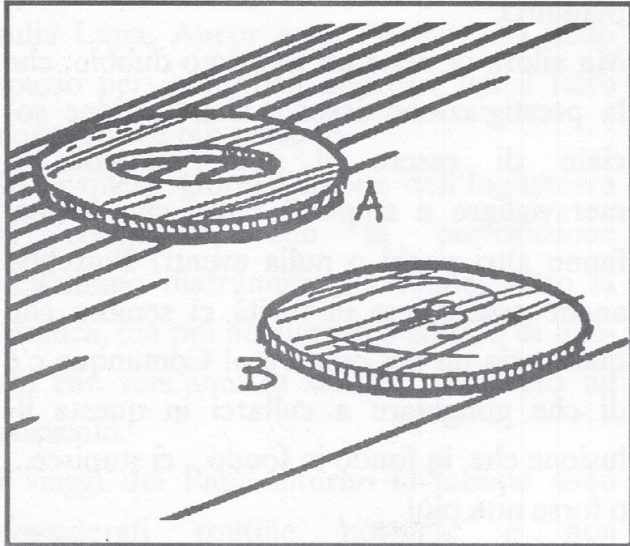
Alexander, Averman, Tony Binarelli, Bob Noceti, Garboggia & Vachino, Il Magico Andersen, Magic Scorpio Gym Dance, John Shryock, Martin, Raul, Robert, Pino Rolle, Ruiz, Sales, Serip, The Jolly, Thomas, Trovik, Valey, Victor.

IL DITO ATTRAVERSO LA MONETA

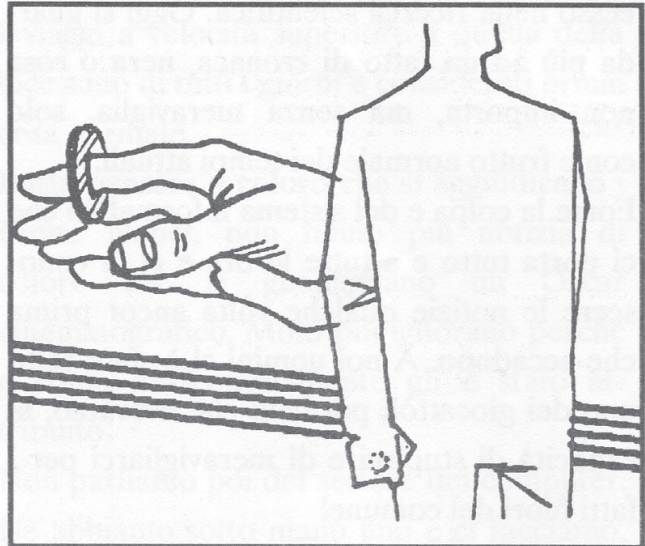
Da "La Magie D'Henry Mayol "

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

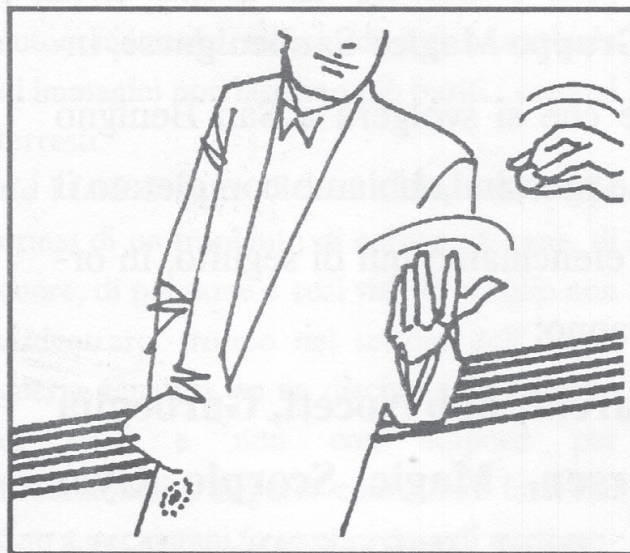
Libera traduzione di Victor



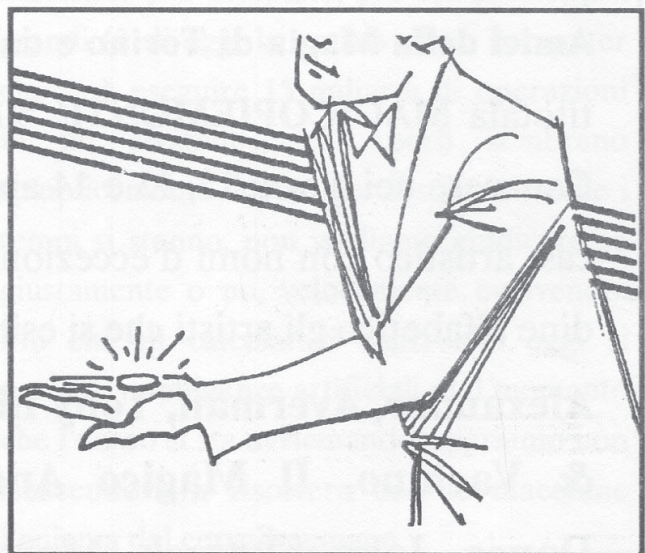
1 - A moneta truccata. B moneta normale simile a quella truccata.



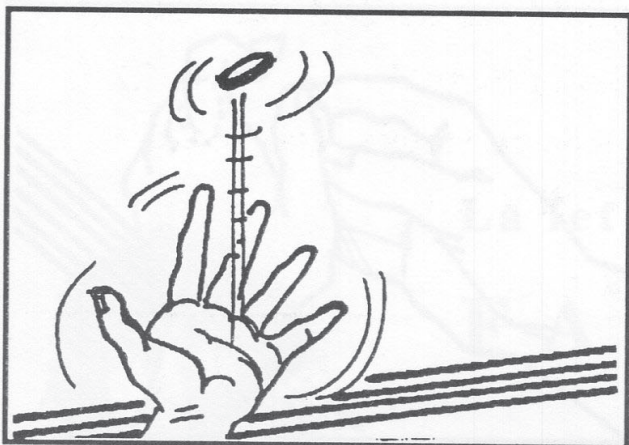
2 - Infilate la moneta truccata su l'indice destro. Le braccia pendono lungo i fianchi.



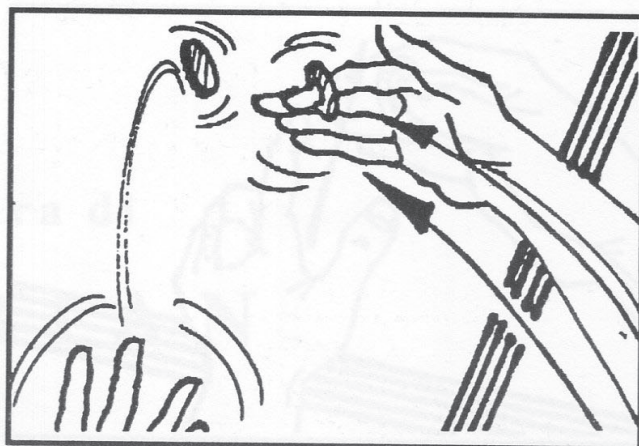
3 - Prendete una moneta uguale a quella truccata.



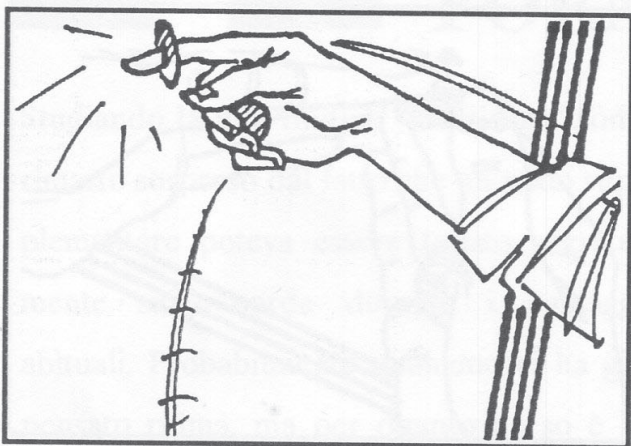
4 - Fate vedere la moneta presa sul palmo della mano.



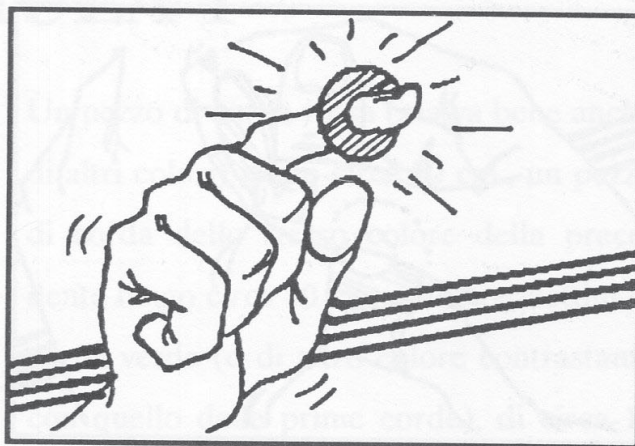
5 La mano sinistra lancia in aria la moneta normale.



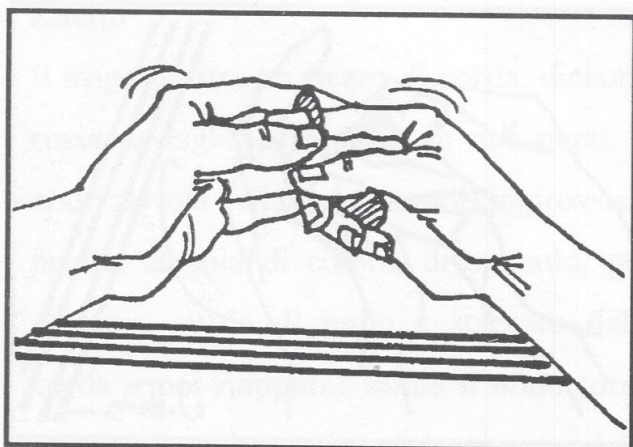
6 - Muovete velocemente la mano destra verso l'alto.



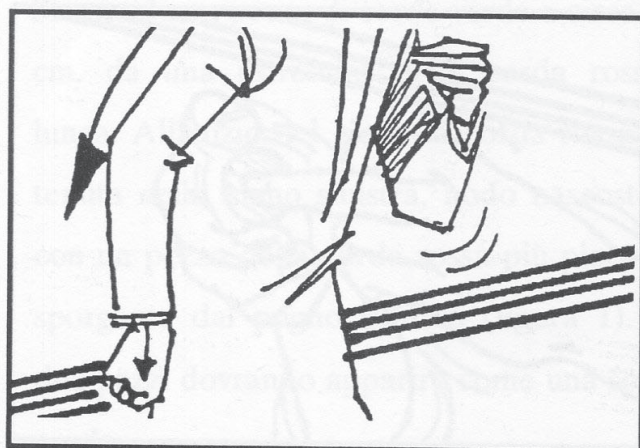
7 Prendete la moneta normale al volo.



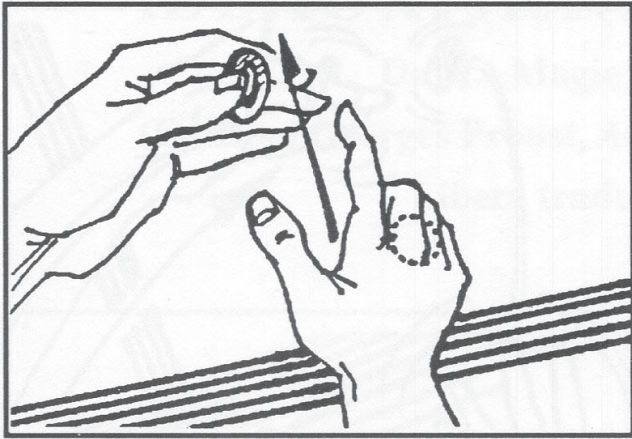
8 Mostrate subito la moneta infilata nell'indice, mentre nascondete nel pugno la moneta normale.



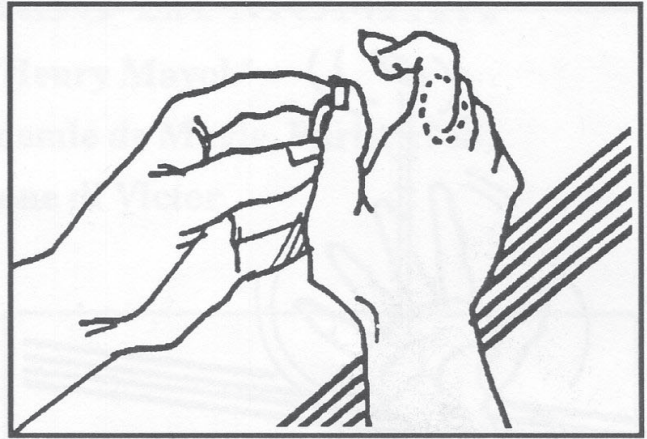
9 Per sfilare la moneta truccata usate indice e pollice sinistro.



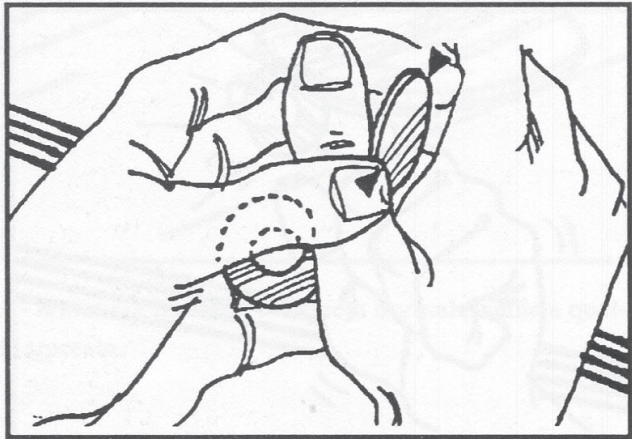
10 Lasciate cadere la mano destra lungo il fianco, mantenendo impalmata la moneta normale.



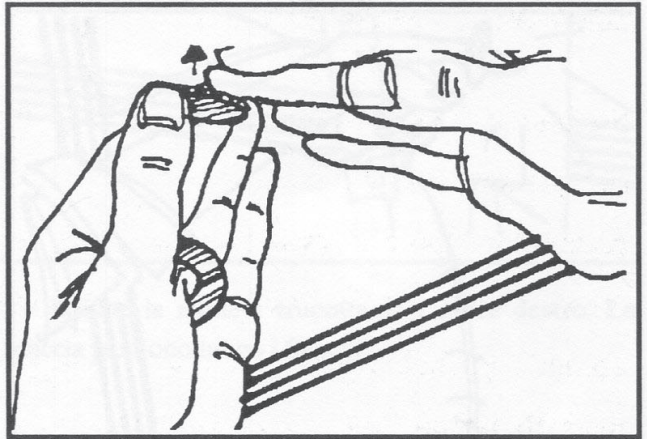
11 La mano destra si muove verso la mano sinistra.



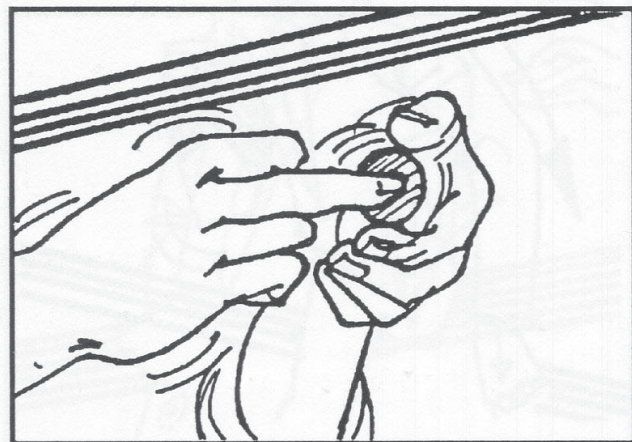
12 Il pollice destro si infila fra pollice e indice sinistro passando davanti alla moneta.



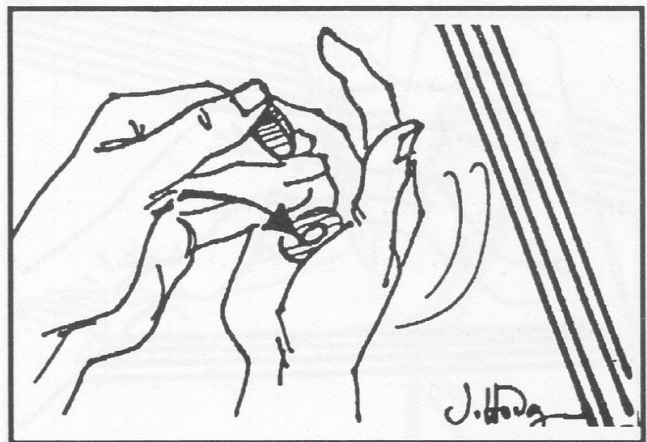
13 Lasciate basculare la moneta truccata sul palmo sinistro mentre prendete la moneta normale fra indice e pollice.



14 Con la sinistra presentate la moneta normale, faccia verso il pubblico, quella truccata e nel palmo della mano.



15 Girate la moneta con l'aiuto del medio, per farla apparire piano piano senza foro.



16 Durante questo movimento, lasciate scivolare la moneta truccata sul palmo destro, che lascerete cadere nel dare a visitare la moneta non truccata.



La lettera di

F A B I A N

FORMULA 1

Studiando la mia routine "Hurricane" sono rimasto sorpreso dal fatto che un nodo supplementare poteva essere tenuto segretamente sulla corda durante i passaggi abituali. Probabilmente qualcuno ci ha già pensato prima, ma per quanto ne so è la prima applicazione pubblicata di questo semplice sotterfugio.

Effetto

Il mago mostra un pezzo di corda, diciamo rossa, la taglia e l'annoda in due pezzi. Il nodo scivola sulla corda e poi, improvvisamente, cambia di colore, diventando, per esempio, verde. Il nodo è staccato dalla corda e poi riappare! Infine il nodo torna rosso (come la corda) ed è staccato dalla corda stessa, la quale può essere usata per altri giochi.

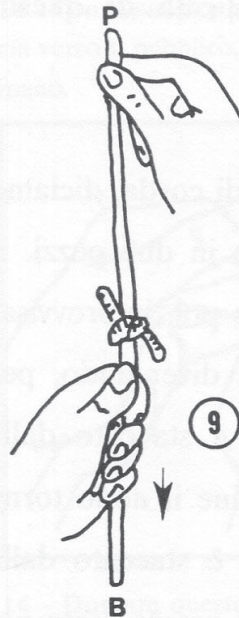
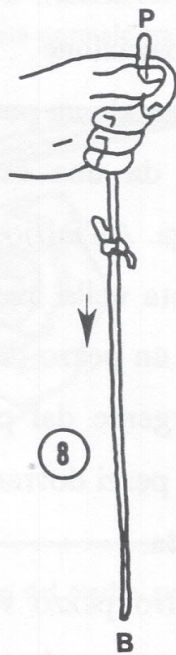
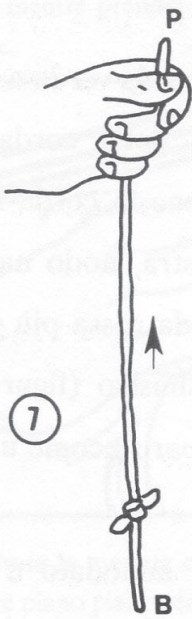
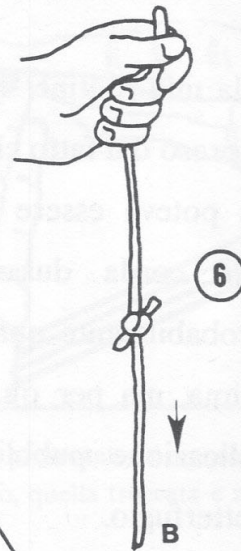
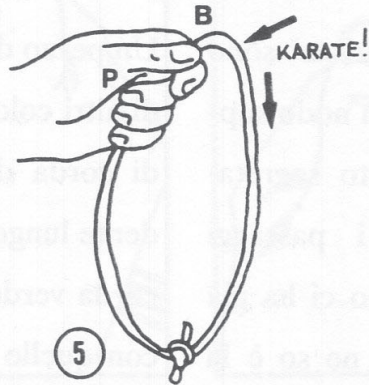
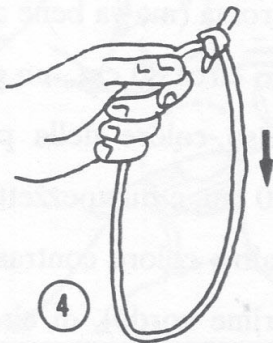
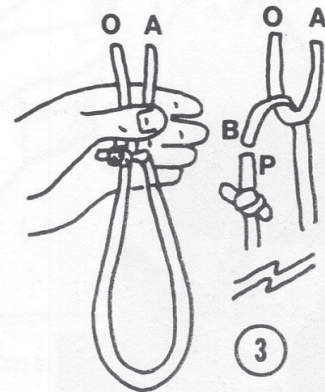
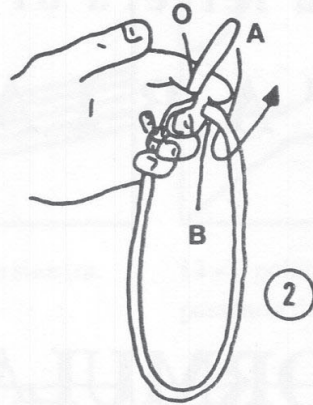
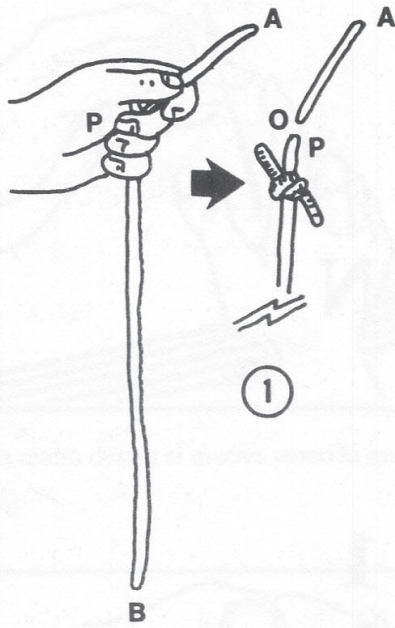
Materiale

Un pezzo di corda rossa (ma va bene anche di altri colori) lungo circa 80 cm., un pezzo di corda dello stesso colore della precedente lungo circa 10 cm. e due pezzettini di corda verde (o di altro colore contrastante con quello delle prime corde), di circa 10 cm. ciascuno.

Preparazione

Si annoda un pezzo di corda verde a circa 5 cm. da una estremità della corda rossa lunga. All'inizio del gioco la corda rossa è tenuta nella mano sinistra, nodo nascosto, con un pezzo della corda rossa più piccola sporgente dal pugno sinistro (figura 1). I due pezzi dovranno apparire come una sola corda.

L'altro pezzo verde è annodato e messo nella tasca destra della giacca (o dei pantaloni). Personalmente tengo nella stessa



tasca un paio di occhiali "strani" (o normali), vedremo in seguito perchè.

Spiegazione

La corda tagliata

- 1 Si mostra la corda (figura 1). La mano destra porta l'estremità B della corda rossa tra indice e medio della sinistra (figura 2). Si avvolge l'estremità A della corda piccola attorno alla corda lunga e segretamente, si lascia in vista la punta O della corda piccola (figura 3), eseguendo quindi il classico scambio portando in vista le punte della corda piccola, attorno alla corda lunga.
- 2 - Si fa un nodo semplice, annodando il pezzo corto attorno al pezzo lungo (figura 4). Quindi con la mano destra si fa scivolare il nodo in basso, fino verso il centro, facendo apparentemente scorrere la corda tra le mani, in realtà è il nodo che scorre sulla corda (figura 5). Naturalmente durante queste operazioni il nodo verde deve rimanere nascosto!
- 3 La mano destra si avvicina, tenuta come se stesse per dare un colpo di karate alla corda e la "taglia" (volendo si può anche fare un urlo alla karate, appunto!). Lascia cadere la corda (punta B - figura 6).

Il nodo che scivola

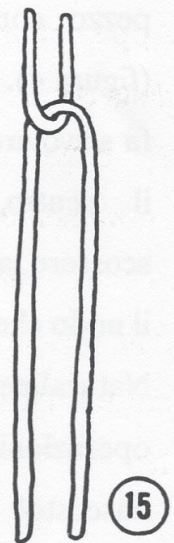
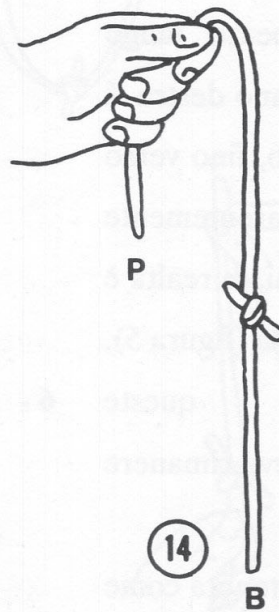
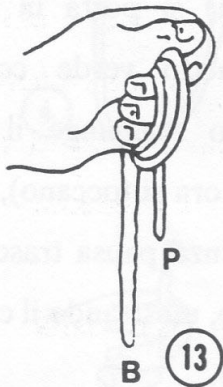
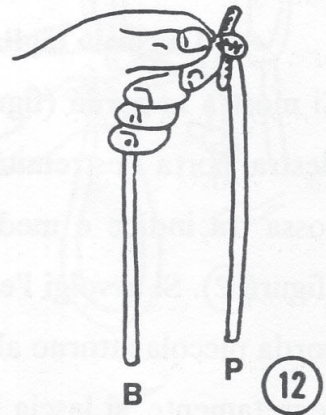
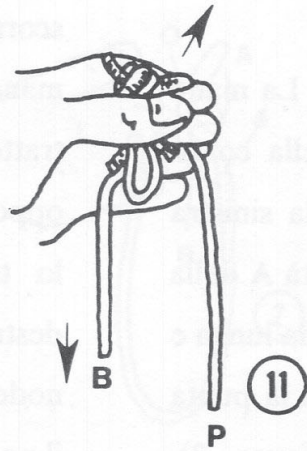
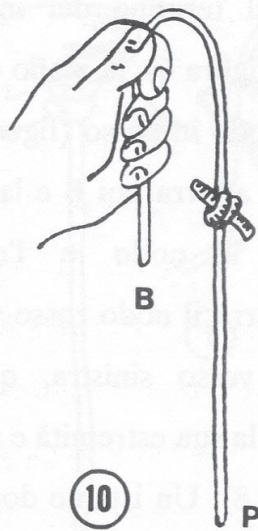
- 4 - Partendo dal termine dei movimenti precedenti (figura 6), la mano destra fa scorrere il nodo in basso (figura 7). La mano destra afferra poi B e la sinistra, trattenendo il nodo e l'estremità opposta, afferra il nodo rosso visibile e lo trascina verso sinistra, quindi la destra lascia la sua estremità e mostra il nodo (figura 8). Un istante dopo porta il nodo ancora al centro (figura 6).

Cambio di colore

- 5 - A questo punto la mano destra afferra l'estremità P dalla sinistra e questa mano (la sinistra) si porta in basso, trascinando il nodo verde con sé. Quando la mano raggiunge il nodo rosso (i due nodi ora si toccano), lascia quello verde e senza pausa trascina in basso quello rosso, mostrando il cambio di colore (figura 9).
- 6 La mano destra abbandona poi la sua presa (figura 10). Il nodo verde è visibile e quello rosso è nascosto dalla sinistra.

Il nodo viaggiatore

- 7 - Io consiglio, a questo punto, di mostrarsi sorpresi e con la mano destra di prendere gli occhiali dalla tasca destra, di metterli (?) come a non voler



credere a quello che si vede. Nello stesso tempo va impalmato il nodo verde supplementare, tenendolo nella mano destra.

- 8 La mano destra porta il nodo visibile sulla corda nel pugno sinistro, lasciandolo sporgere, ma sotto copertura della destra il nodo sulla corda viene spinto nel pugno sinistro e quello che il pubblico vede è il nodo impalmato che viene lasciato sul pugno sinistro (figura 11).
- 9 Con la mano destra **stacca** stacca il nodo dalla corda (in realtà è già libero, che viene mostrato al pubblico. Apparentemente si è staccato il nodo dalla corda.
- 10 Si finge ora di gettare il nodo nuovamente sulla corda, in realtà lo si impalma nella destra e nello stesso tempo la sinistra lascia cadere la corda, mostrando nuovamente il nodo (figura 10).

Ritorno alle origini

- 11 - Con la mano destra si tira in basso l'estremità **B** portando i due nodi vicini e quello rosso più o meno verso il centro (figura 12).
- 12 - La mano destra, con il nodo verde impalmato, avvolge la corda attorno alla

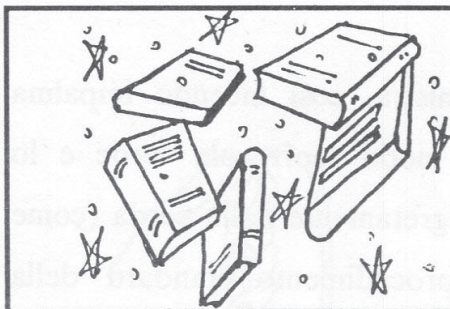
mano sinistra, così facendo impalma anche il nodo scorrevole verde e lo stacca segretamente dalla corda (come per il procedimento standard della corda tagliata e ricomposta). La mano destra con i nodi impalmati toglie gli occhiali dal viso e li rimette in tasca, lasciandovi così anche i due nodi. Nello stesso tempo la sinistra mostra la corda (figura 13).

- 13 - Con un gesto magico si lascia cadere la corda, trattenendo una estremità, naturalmente, poi si mostra di nuovo il nodo rosso nel centro (figura 14).
- 14 A questo punto si stacca il nodo e si mette via. Rimarrà ora un pezzetto di corda, normale, con il quale si potrà eseguire altri effetti a piacimento.

Nota

Tutte le figure sono viste dalla parte dell'esecutore.

Al punto 14 per "stacca il nodo" intendo farlo scivolare in basso e toglierlo dalla corda, come un effetto in più. A questo punto, invece, si può sciogliere il nodo e mostrare la corda (figura 15), come se si mostrasse due pezzi di corda, Si trasforma quindi le due corde in una tornando nella posizione di partenza (figura 1), ma senza il nodo verde supplementare.



NOVITA' IN LIBRERIA

Parliamo questa volta di un libro dedicato ai ragazzi, ma che per il suo contenuto e per la "costruzione" tipografica non deve mancare nella biblioteca di tutti i prestigiatori. E' intitolato **Giochi e Trucchi** ed è edito nella collana Libri Pratici Usborne. L'ideazione è di John Jamieson, il testo di Heather Amery e Ian Adair, mentre i disegni, splendidi, sono di Colin King. Sono 32 pagine piene di disegni più che di testo, tutte a colori e molto chiare non solo nelle spiegazioni dei trucchi, ma anche nelle costruzioni degli attrezzi. Il formato è di cm. 21,5 x 27,5, la copertina in cartoncino monolucido e la rilegatura delle due dispense, in brossura, è in refe.

Nella stessa collana è edito anche il libro **Esperimenti**, uguale come formato e come presentazione. Pur essendo, questo secondo libro, di minor rilievo per i prestigiatori, presenta qualche principio fisico/chimico interessante.

LIBRI PRATICI USBORNE GIOCHI E TRUCCHI

Heather Amery e Ian Adair

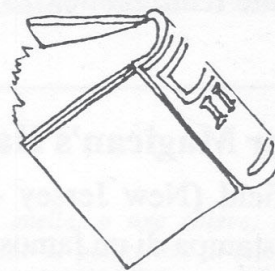
Disegni di Colin King

Ideato da John Jamieson



Libri Pratici Usborne (senza altra indicazione) 32 pagine, tutte a colori, con numerosissime figure - cm. 21,5 x 27,5 - brossura editoriale.

BIBLIOTECA MAGICA



Pubblichiamo l'elenco degli ultimi acquisti per la nostra biblioteca a disposizione dei Soci.

Bill Simon

Sleightly Sensational

1954, New York, Tannen, 40 pag., 11 illustrazioni.

Una delle pubblicazioni apparse negli anni 50 con effetti poi ripresi, rivisti e rifatti fino ai giorni nostri da altri autori. Un vero classico della prestigiazione con le carte, anche se si tratta di un libretto di poche pagine.

Anonimo

25 Miniature Miracles with Miniature Cards

The Supreme Magic Co., 6 pag., vari giochi eseguibili con un mazzo mignon.

Chip Lovitt

Magic Wanda's dynamite magic book

1976, USA, Scholastic Book Service, 80 pag, illustrazioni.

Ormond Megill

Entertaining with magic

1977, USA. A.S. Barnes and Company, 232 pag., molte illustrazioni, prestigiazione di tutti i generi.

Lewis Ganson

Realistic Magic

London, Harry Stanley, 56 pag., molte illustrazioni, una vera enciclopedia sull'utilizzo del "reel" in tutte le sue applicazioni.

Gloria Palmer

Vampira

The Giders, 18 + 4 pag., illustrazioni, contiene la descrizione di un numero completo di

magia facilmente realizzabile.

Henry Hay

The Amateur Magician's Handbook

1974, Bergenfield (New Jersey - USA), New American Library, 384 pag., oltre 222 illustrazioni. Ristampa di un famoso classico della prestigiazione che spazia su tutti i campi.

Bruce Elliott

Classic secrets of magic

1969, London, Faber and Faber, 226 pag., oltre 62 illustrazioni, una piccola enciclopedia di classici.

Heather Amery e Ian Adair

Giochi e Trucchi

Senza data, Libri Pratici Usborne, 32 pag. tutte a colori, moltissime illustrazioni, un ottimo libro per i giovani, ma con giochi validi anche per adulti.

Heather Amery

Esperimenti

Senza data, Libri Pratici Usborne, 32 pag. tutte a colori, moltissime illustrazioni, pur trattando esperimenti di fisica e di chimica, riporta anche principi utili ai prestigiatori.

McLoughlin Bros.

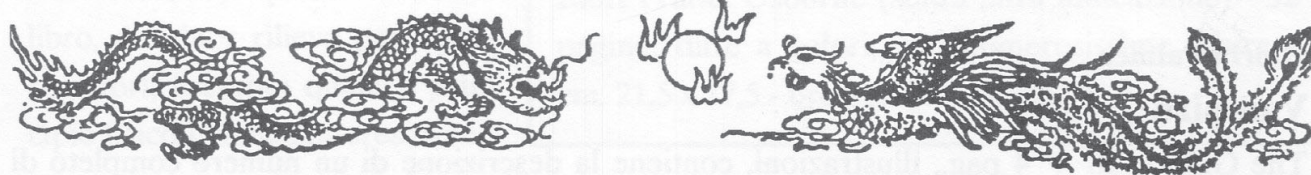
The Magic Mirror - An Antique Optical Toy

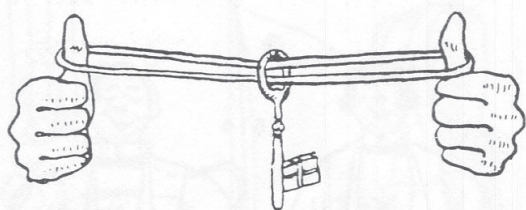
1979, Dover Edition, New York, USA, 24 tavole in quadricomia, allegato un cartoncino speciale per realizzare un tubo a specchio, nelle 24 tavole vi sono riprodotte altrettante figure che è possibile vedere con l'uso dello speciale tubo a specchio.

Frank J. Moore

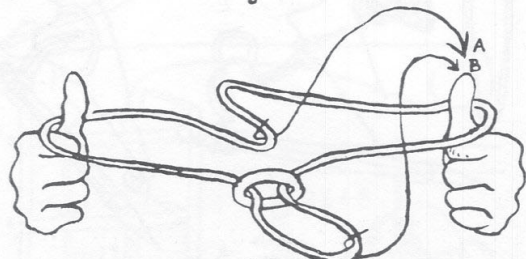
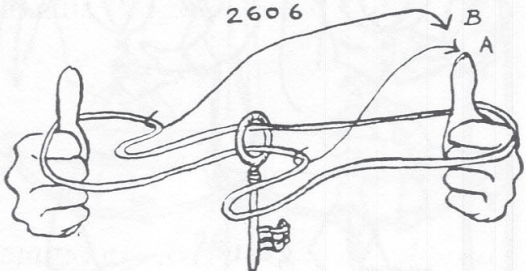
The Magic Moving Alphabet Book

1978, Dover Edition, New York, USA, 26 tavole in bianco e nero riportanti altrettante figure speciali, unito un acetato particolare che permette di vedere i disegni delle 24 tavole in movimento, è un classico dei giochi di illusione visiva.

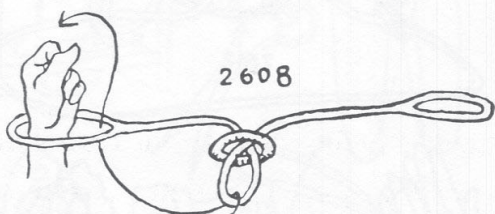




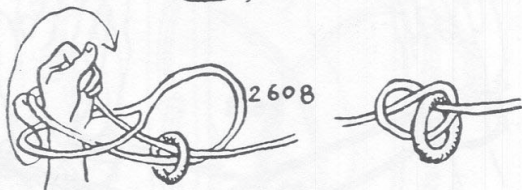
2606



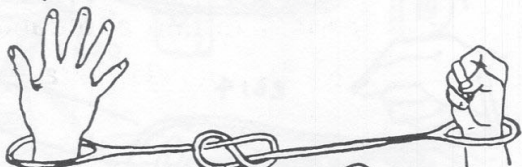
2607



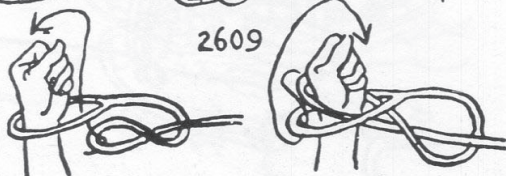
2608



2608



2609



2606. Togliere un anello, o una chiave, da una stringa a cappio, che passa attorno ai pollici tesi di uno spettatore, senza che nessuno dei due doppi si sfilino da sopra il dito che lo tiene.

Si fanno due doppi, uno sul filo posteriore della stringa a sinistra dell'anello secondo il disegno. È indifferente passare il doppio A sopra quello B o viceversa, purché tutti e due vengano trasferiti sul pollice a destra nel disegno. Fatto questo, lo spettatore, che aveva avvicinato le mani per permettere l'operazione, le allontana tendendo la stringa. Solo allora si lasciano andare i due doppi trasferiti sul pollice destro, e la chiave o l'anello cadono a terra.

2607 Rimettere a posto l'anello appena caduto. Fate un doppio col filo anteriore della stringa, tenetelo al posto con la mano destra. Con la sinistra, fate un doppio sull'altro filo e passatelo sul pollice a destra, poi trasferite sullo stesso pollice anche il doppio dell'anello. Quando l'assistente allontana le mani, tendendo la stringa, l'anello è tornato al suo posto, come era nel primo disegno del numero precedente.

2608. Come legare un anello su uno spago semplice, le cui estremità sono legate ai vostri polsi, o anche ai polsi di uno spettatore.

Si lega un'estremità dello spago su ciascun polso, si fa un doppio al centro e ci s'infilava l'anello; s'incrocia il doppio e lo si infila da sotto attorno al cappio del polso sinistro, lo si passa sopra la mano, lo si fa scendere lungo il polso sotto il cappio (primo disegno). Dall'ultima posizione, lo si passa sopra la mano sinistra come mostra la freccia del secondo disegno, e ci si ritrova con l'anello fermamente legato al centro dello spago.

Per disfare lo stesso nodo si prende la volta a sinistra del nodo dell'ultimo disegno, lo si passa sopra la mano sinistra e sopra il cappio, poi sotto quest'ultimo, da dove ripassa sopra la mano.

2609. Fare un NODO A OTTO senza sciogliere nessuno dei due capi attorno ai polsi: Il primo disegno mostra il nodo alla fine del gioco. Il secondo mostra un doppio incrociato, che deve passare dentro il cappio attorno al polso, e poi deve passare sopra la mano, sotto il cappio (terzo disegno) dall'altra parte e poi ancora sopra la mano, dopo di che si forma il nodo.

Per scioglierlo, si procede esattamente come s'è fatto per il N. 2608, allargando ben bene la volta a sinistra del nodo prima di iniziare.

2610. Togliere un cappio di corda attorno al braccio, mentre la mano resta nella tasca del panciotto: prendete un pezzo di corda lungo due metri e mezzo e annodate le cime, toglietevi la giacca, infilate il braccio destro nel cappio e infilate la mano

in tasca. Bisogna sfilare la corda dal braccio senza scioglierla e senza togliere la mano di tasca, senza infilare la corda nella tasca del panciotto per sfilarla attorno alla mano.

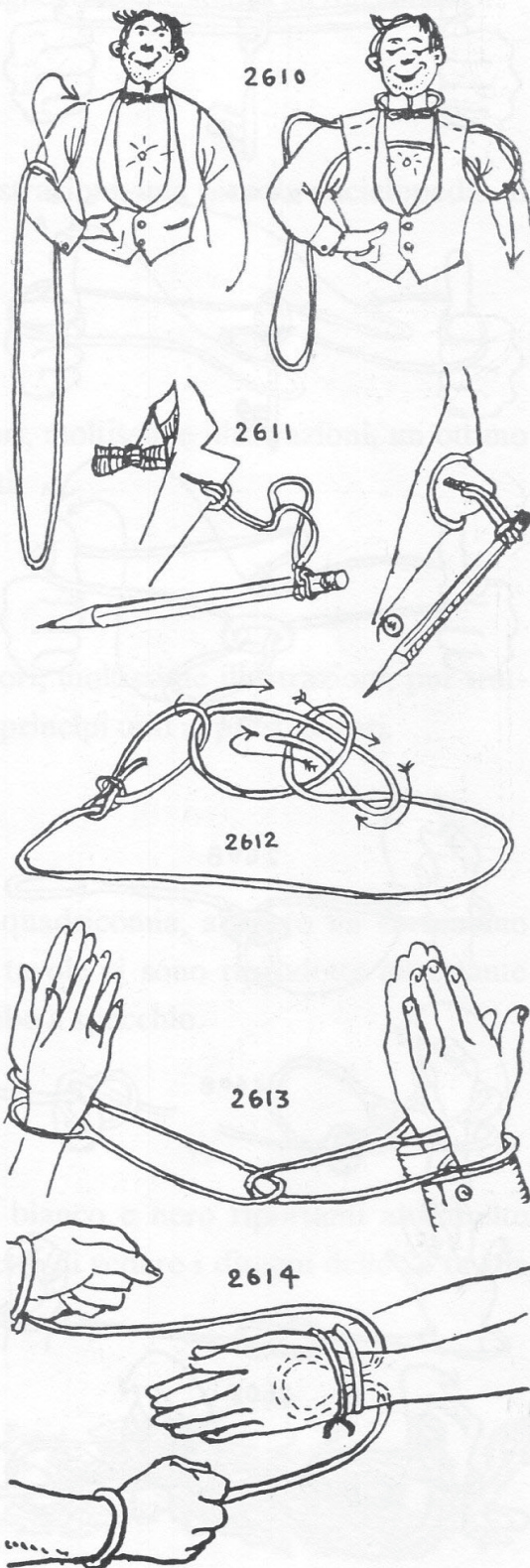
Con la sinistra tirate la corda sopra la spalla; infilate la sinistra sotto il bavero del panciotto, afferrate la corda sotto l'ascella, tiratela sul davanti e fate passare un filo sopra la testa e dietro la nuca, mentre l'altro resta sul petto. Passate la corda sotto il bavero a sinistra, fatene uscire il doppino per un buon tratto e infilateci il braccio sinistro. Passate la mano sotto il panciotto, dal basso in alto, afferrate la corda e fatela scendere alla cintura, da dove cadrà a terra.

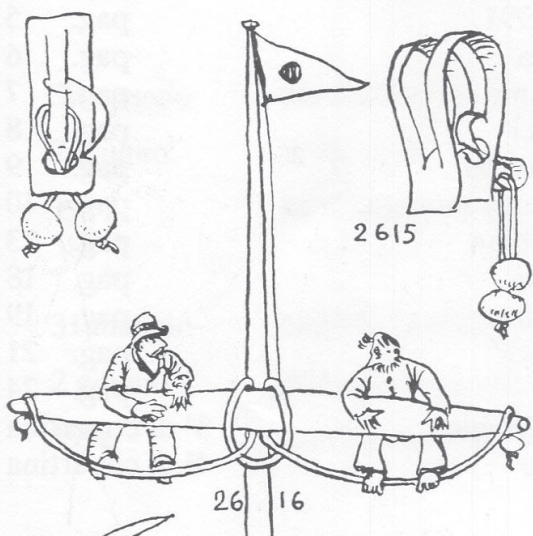
2611. *Togliere una matita legata al bavero della giacca.* Con un corto pezzo di spago fate un NODO A BOCCA DI LUPO nell'asola del bavero di uno spettatore, legate le due cime a una lunga matita nuova, che sia lunga una volta e mezzo lo spago. Bisogna sciogliere lo spago dall'asola senza sciogliere lo spago dalla matita e senza passare la matita nel nodo sull'asola. La soluzione, come mi è stata spiegata da J. M. Drew consiste nel togliere la giacca, allargare per quanto si può il NODO A BOCCA DI LUPO, come mostra il secondo disegno, e sfilare la giacca attraverso di esso. Farete bene a scegliere per vittima uno che sia disposto a farsi ristirare la giacca.

2612. Come separare due GASSE D'AMANTE intrecciate l'una nell'altra, senza scioglierne nessuna delle due. La gassa di una delle due deve passare a ritroso dentro l'altra sino a quando è sfilata oltre la cima corrente. La seconda gassa dev'essere ben allentata, altrimenti non ci si riesce.

2613. *Manette poco sicure.* Si legano assieme due persone, com'è illustrato. Bisogna che si separino senza sciogliere i polsi. Le due corde devono essere lunghe quel tanto e quanto da costringere i due a tentare qualche mossa buffa per liberarsi, ma non tanto che possano restare separati. Per "farli divorziare" fate un doppino nella parte centrale di una delle due corde e senza incrociarlo passatelo sotto il cappio che lega un polso dell'altra persona e poi sopra la mano, sotto il cappio sul dorso della mano e poi sfilatelo sopra la mano.

2614. "Scegliere la libertà" Si supponga che un prigioniero sia legato al poliziotto come illustrato. Tentando di fuggire, il prigioniero muove le mani sino a quando riesce ad afferrare il doppino della corda fra le palme, dopo di che gli è facile arrotolare la corda facendo scorrere il doppino sino alle dita, dove può afferrarlo con la punta delle dita di una mano per rovesciarlo sopra l'altra mano. Il prigioniero dà uno strappo, e la corda scorre sul dorso della mano e sotto le manette, che possono stringersi finchè si vuole senza mettere in pericolo la riuscita del gioco.



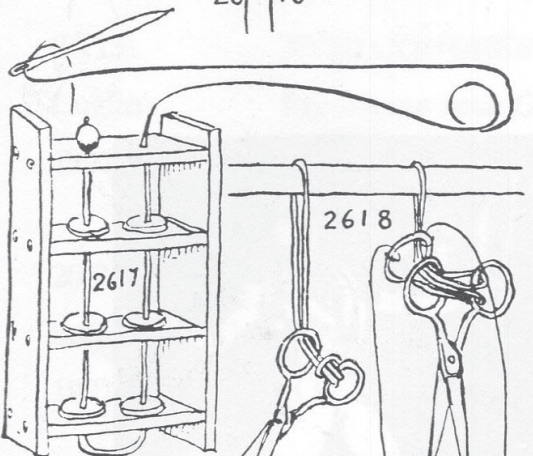


2615. Un rompicapo: Togliere lo spago da un cartellino senza staccare le palline. Occorrono un cartoncino flessibile con due fenditure e un foro in fondo, e due bottoni più larghi del foro.

Si piega il cartoncino, si curva la striscia centrale, che passando nel foro forma un occhio più largo, attraverso il quale si sfila uno dei due bottoni.

2616. Far passare due marinai sullo stesso lato di un pennone senza attraversare il nodo al centro. Me l'ha insegnato Lovell Thompson.

Si fa un doppino dal nodo centrale e lo si infila nel foro più vicino. Infilate il nodo all'estremità del marciapiedi nel doppino, passate quest'ultimo sul nodo per riportarlo al punto di partenza. Ripetete le stesse operazioni con l'altra cima e il nodo al centro scompare. Un marinaio passa sull'altra estremità del pennone, dopo di che si rifà il nodo ripetendo il procedimento in senso inverso.



2617. Il trucco della scala orientale consiste nel togliere lo spago dalla scala senza sfilarlo dai bottoni.

Fate una volta con lo spago, in alto a destra, poi infilate l'ago nella direzione contraria per tutta la struttura, parallelamente alla prima passata. Voltate l'ago, e questa volta infilatelo soltanto nei bottoni, lasciando lo spago fuori dagli scalini. Sciogliete il nodo fatto attorno al montante della scala e tirate. Sullo spago resteranno solo i bottoni.

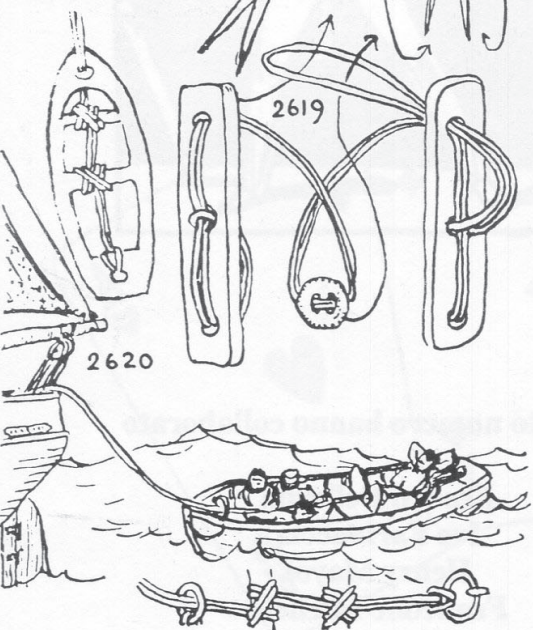
2618. Per sciogliere le forbici si passa il doppino del nodo nell'altro occhio delle forbici e lo si rovescia sotto di esse.

2619. Togliere il bottone: Occorrono due legnetti con tre fori ciascuno e un bottone coi buchi larghi, disposti come illustrato.

S'allunga il doppino nel foro centrale, nel quale passano l'altro legnetto è il bottone dopo che è passato nel foro in alto. Il cappio si sfila dal suo legnetto e si può togliere. Per rimettere a posto il legnetto si segue il procedimento inverso.

2620. "Il pirata e il battellino" Un pirata, che ha più prigionieri di quanti può tenerne a bordo, ne rimorchia alcuni nella scialuppa dopo averli privati dei coltelli. La scialuppa è legata con una doppia cima passata a BOCCA DI LUPO nell'anello a poppa e legata con un PARLATO su ciascun banco, dopo di che passa nell'anello infisso a prora. Che fuggano, se ci riescono!

Per fuggire, i prigionieri si tirano con la scialuppa sotto poppa della nave; la cima che recuperano viene trasferita a poppa facendola scorrere per tutti i nodi parlati, così possono allentare e ingrandire la BOCCA DI LUPO sull'anello infisso a poppa. Il lungo doppino che si forma viene riportato verso prora passando dentro ogni nodo, come se si volesse raddoppiarli tutti, e dopo essere passato nell'anello infisso a prora viene lasciato cadere in acqua e la scialuppa è libera.



Fine

IL PRESTIGIATORE MODERNO
Notiziario del
**CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA
DI TORINO**



Publicazione d'informazione
e cultura magica riservata ai Soci

* * *

Capi Redattori

Vittorio Balli (Victor)

Gianni Pasqua (Roxy)

Redazione

Federico Bonisoli

Roberto Bonisoli

Ida & Cipriano Candeli

Adolfo Dente (Dolfy)

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 febbraio 1991 | pag. 1 |
| Dal Presidente Victor | pag. 4 |
| Quote Sociali 1991 | pag. 5 |
| La notte Magica | pag. 6 |
| IV Trofeo Arsenio | pag. 7 |
| Magia ci stupisci | pag. 8 |
| Magicopiemonte '91 | pag. 9 |
| Il dito attraverso la moneta | pag. 10 |
| La lettera di Fabian | pag. 13 |
| Novità in libreria | pag. 18 |
| Biblioteca Magica | pag. 19 |
| Il "Libro dei Nodi" | pag. 21 |
| Sommario | pag. 24 |
| Appuntamenti Magici | 3 ^a di copertina |
| Il libro del mese | 4 ^a di copertina |



A questo numero hanno collaborato

Franco Dellerba

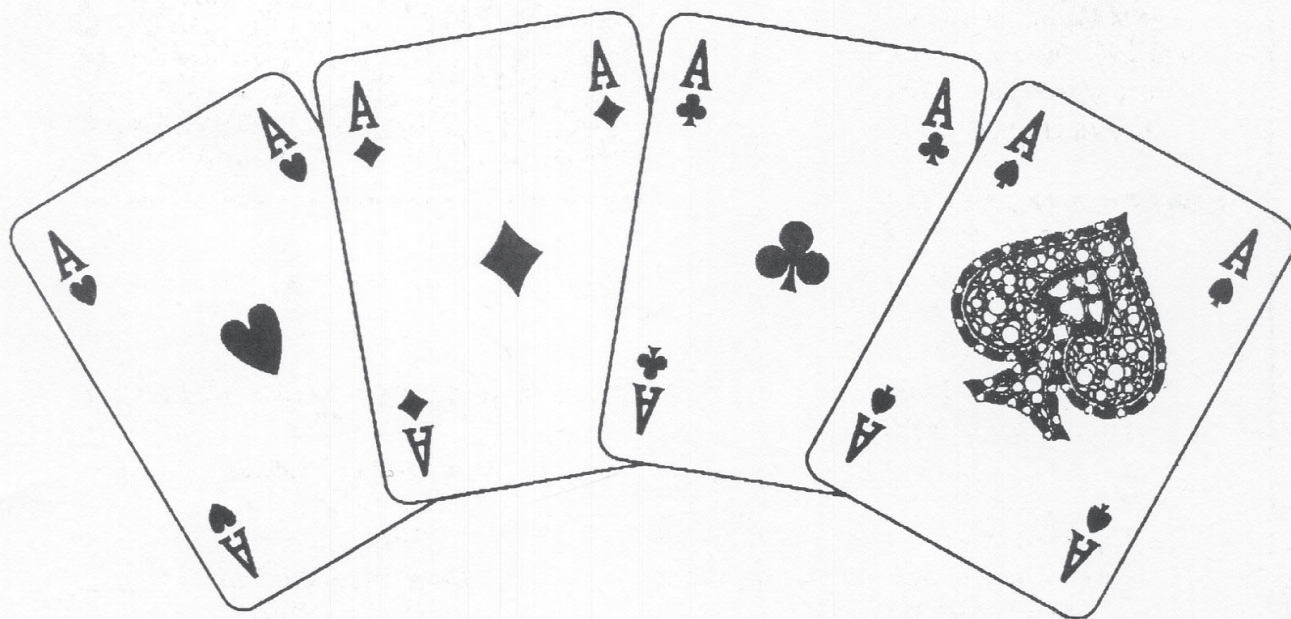
Ivo Farinaccia

Henry Mayol

Francone Michele

Franco Silvi

- 25/26/27 **"!TH FERCHTER'S FLICKING FROLIC - New York (USA)**
 Aprile
 1991 Obie O'Brien 85 Judson - St. Canton New York - 13617 USA
- 30 maggio **36. ÖSTERR. NATIONALKONGRESS - Baden bei Wien (Austria)**
 2 giugno Willi Seidl
 1991 Mollardgasse 85 - A 1060 Vienna - Austria - Tel. 0222/5971041
- 31 maggio **MZVD JAHRESKONGRESS PHANTASIALAND - Brühl bei Köln (D)**
 2 giugno Alfred Czernewitz
 1991 Im Gressgraben 1 - 5308 Rheibach-Oberdress - Germania
- 8 - 13 **XVIII CONGRESSO MONDIALE FISM - Losanna (Svizzera)**
 Luglio Presidente Jean Garance - Direttore Claude Phaud
 1991 Segreteria FISM B.P 355 - 1000 Losanna - Svizzera
- 20/21/22 **25° CONGRES AFAP - Saint Malo (Francia)**
 Settembre Guy Lamelot (Guy Luc)
 1991 B.P 1858 35018 Rennes Cedex - Francia



LIBRI PRATICI USBORNE

GIOCHI E TRUCCHI

Divertenti idee per giochi, scherzi
e sorprese



Qui sopra è riprodotta la copertina del libro
recensito a pagina 18 di questo notiziario