

# IL PRESTIGIATORE

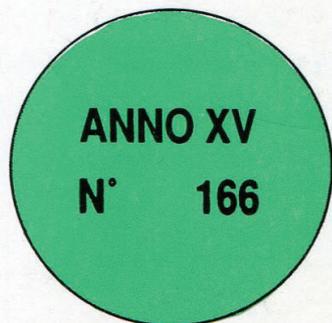
## MODERNO



Digitalizzato da Max Scibilia  
Andrea Pancotti - [www.prestigiazione.it](http://www.prestigiazione.it)



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





# APPUNTAMENTI MAGICI

## IN ITALIA

18/19/20  
Ottobre  
1991      **101ª RIUNIONE NAZIONALE DEL C.M.I.** Bologna (Italia)  
Club Magico Italiano  
Via Bertera 18 40126 Bologna Italia - Tel. 051/224.929

16/17  
Novembre  
1991      **LA NOTTE MAGICA** - Pescara (Italia)  
Ivo Farinaccia - Centro Commerciale  
Galleria Scalo - 66013 Chieti Scalo Chieti - Italia

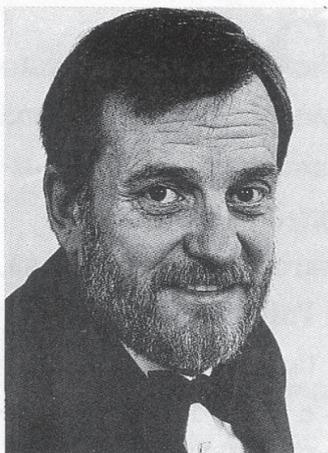
14/15  
Dicembre  
1991      **V TROFEO ARSENIO** - Roma (Italia)  
C.M.I. - Gruppo Regionale Lazio "Pietro Iraci"  
Via Tripolitania 115 Roma - Italia - Tel. 06/839.2116

Aprile  
1992      **EXPOMAGIA '92** - Torino (Italia)  
Amici della Magia di Torino  
Via Savonarola 6 - 10128 Torino - Italia - Tel. 011/597.087

??/??/?  
?  
1993      **???** - ?? (?)  
Amici della Magia di Torino  
Via Savonarola 6 - 10128 Torino Italia - Tel. 011/597.087

## ALL'ESTERO

24/25/26  
maggio  
1991      **MAGIC AND FUN IN '91** - St Petersburg Florida (USA)  
SAM - Rick Laneau  
4558 32nd Av. North - St. Petersburg FL 33713 - USA



## Dal Presidente **VICTOR**

Si chiamavano in realtà "les cartes ascensionelles" ed era una versione appresa dal maestro De Mario. Un lungo filo nero, cinque minuti di preparazione a casa per passare il filo fra le carte, altri cinque minuti in teatro per piantare tre chiodini a doppia punta e ne veniva fuori un gioco fra i più belli mai visti.

Poi le chiamai più semplicemente "le carte dal taschino", perchè le carte, effettivamente, si alzavano dal taschino della giacca di un ignaro spettatore. Prima ancora usavo un vecchio sistema con un filo che attraversava il palco e con un gancetto di cartone fissato alle carte che dovevano sollevarsi. Un sistema macchinoso, di difficile esecuzione e preparazione.

Questo gioco diventò il più importante del mio repertorio, insieme agli "anelli cinesi". Come accade a tutti, almeno credo, nacque fra me e il gioco una simbiosi particolare, un vero e proprio affetto. Mentre lo eseguivo dimenticavo addirittura che dietro una quinta c'era un amico fidato che tirava il filo, era un po' come se avvenisse un vero e proprio miracolo e le carte si alzassero per il solo comando impartito da me e

l'incarico di tirare il filo, per ottenere questo effetto, lo assegnai sempre a fidati amici, tant'è vero che non più di quattro persone hanno avuto il privilegio di ottenere la mia fiducia in questo compito che potrebbe sembrare facile, ma che invece non lo è.

Poi, si sa i tempi si evolvono, vidi in una fiera magica la versione moderna di questo gioco. Tutta elettronica: trasmittente, ricevente, batterie e pulsanti. La comprai facendo un sacrificio (allora costava 35.000 lire) e me la portai a casa come un tesoro conquistato. In Italia l'avevamo in pochi: io, il Grande Mago, uno o due ricchi appassionati, di quelli che i giochi li compravano ma non li facevano e nessun altro.

Ricordo che martirizzai moglie e figli per provare e riprovare, finché non trovai la routine, ancora oggi solo mia, per eseguire il gioco. Fu così che le obsolete "carte dal taschino" furono relegate in un cassetto, sostituite dalle moderne "carte elettroniche", come avevo preso a chiamarle. E devo dire che questo gioco l'ho eseguito centinaia di volte, senza che l'apparecchiatura si guastasse mai, anzi, dopo qualche anno, feci modificare la tra-

smittente con alcuni "leds spia", che tranquillizzavano il compare che mi aiutava sulla corretta funzionalità di tutto l'apparato elettronico.

Ma pochi giorni fa, mentre com'è mia abitudine provavo il gioco pochi istanti prima di eseguirlo, questo si guastò. Un danno da poco, un contatto interrotto che un amico capace riparò provvisoriamente, tanto che tutto funzionò poi a dovere. Ma il filo elettrico staccato andava risaldato e così consegnai ad un tecnico l'apparecchiatura per la riparazione.

Dovendo però fare un spettacolo il giorno dopo, chissà come, mi ricordai delle vecchie "carte dal taschino" Ci misi un po' per ritrovarle nel cassetto dove le avevo dimenticate. Le preparai con la cura di un tempo e ripiantai i tre chiodini a doppia punta sul palcoscenico. Un amico fidato tirò il filo ancora una volta e, non ci crederete, fu un

enorme successo.

Le "carte elettroniche" mi furono presto riconsegnate perfettamente funzionanti, ma non so perchè, sono andate a finire nel cassetto del dimenticatoio.

Sarò un romantico, sarò vecchio, chi lo sa, un fatto però è certo: l'affetto che avevo per le vecchie "carte dal taschino" è rimasto lo stesso di una volta e quando dal centro della platea chiamo le carte una per una, fino a farle saltare tutte per aria, mi dimentico che c'è chi tira il filo e dentro di me vivo la realtà di un vero miracolo. Altro che "carte elettroniche"!



## QUOTE SOCIALI 1991

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

# LA CARTA CHE SPARISCE

Di Walt Lees - da "Magic Info"

Traduzione a cura di Mario Altobelli (Oiram)

## Effetto

I due assi neri vengono prelevati dal mazzo. Una carta scelta viene messa fra i due assi. La carta sparisce e si trova a faccia in su nel mazzo.

## Materiale

Un mazzo di carte normale, una carta a doppia faccia con da un lato l'Asso di picche e dall'altro il Fante di picche.

## Preparazione

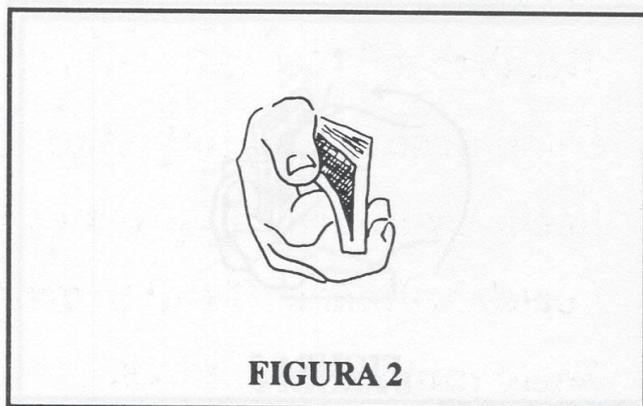
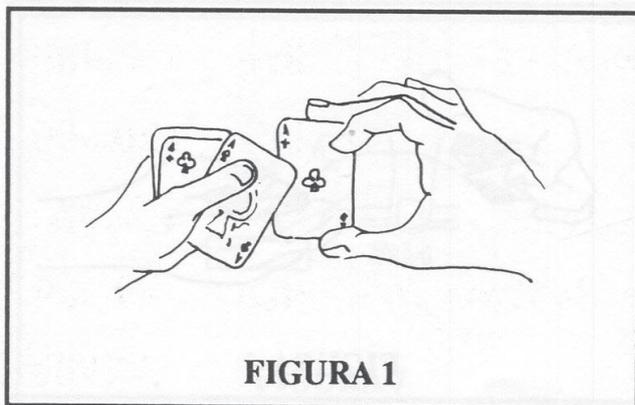
Mettete sul tavolo, a faccia in su il Jek di picche (JP) normale, su di esso mettete l'asso di picche (AP) normale pure a faccia in su. Su questo mazzo ponete l'intero mazzo di carte. Poi mettete ancora la carta a doppia faccia (AP+JP) con AP in su, su di essa una carta qualsiasi ed infine l'Asso di fiori (AF). Il tutto deve essere a faccia in su; si ha, quindi, a partire da su a faccia in su: AF, una carta qualsiasi, AP+JP con AP visibile, tutto il mazzo, AP e per ultima JP

## Presentazione

Prendete dall'astuccio le carte preordinate e tenetele a faccia in su nella Mano Sinistra (MSX). Prelevate con la Mano Destra (MDX) AF unitamente alla carta seguente come se si trattasse di una carta sola (doppia presa) e mostrate AP visibile sul mazzo. Spingete con il pollice della MSX questa carta verso destra e raccoglietela con la MDX mettendola su AF già prelevato (figura 1).

Dichiarate di voler presentare un gioco usando i due Assi neri. Paregiate queste tre carte, credute due, e poggiatele a faccia in giù sul tavolo. Mescolate le carte, controllando le due sopra. Occorre ora che forziate il JP. Il metodo che suggerisce Walt Lees è una versione della "slip force" sviluppata dal suo amico Eric Boon Mason e descritto con il suo permesso.

Tenete le carte nella MSX, come in figura 2, faccia in su. Con il pollice poggiato sull'angolo in alto, fate scorrere le carte



finché uno spettatore non vi fermi con uno "stop" A questo punto inserite il pollice nella spaccatura creata, mentre l'indice automaticamente si pone accanto alle altre dita che poggiano tutte sul dorso del mazzo e quindi sul **JP**, come nella figura 3. Girate velocemente questa mano col dorso in su (quindi carte a faccia in su), fate pressione sull'ultima carta e fate cadere il 1/2 pacchetto sulla **MDX**, faccia in su, scivolando il **JP** sul 1/2 pacchetto che rimane nella **MSX** come in figura 4.

Ora la **MSX** si gira di nuovo per portare le carte a dorso in su, naturalmente con il **JP** come prima carta. La **MDX** pone le carte a faccia in su sul tavolo (quelle ricevute dalla **MSX**). Eseguita in questo modo la "slip force" riesce naturale e convincente al 100%. Con la **MDX** sollevate la prima carta del pacchetto tenuto dalla **MSX** e mostrate il **JP** (carta scelta a caso!). Rimettetelo a posto sempre a faccia in giù. Con la **MDX** prendete le due carte (in realtà tre) che sono a faccia in giù sul tavolo, tenetele per le estremità corte fra il medio ed il pollice ben squadrate. Portate questa mano sulla **MSX** e, usando il pollice sinistro, spostate la carta di sopra delle due carte (in effetti tre) della **MDX** e passatela sotto all'altra carta

(in effetti due), come in figura 5. Questa azione deve dare l'impressione che voi abbiate semplicemente preso i due assi ed avete mostrato i loro dorsi, passando quello di sopra sotto. Non richiamate l'attenzione su ciò e fate attenzione a non far vedere le facce.

La posizione ora è la seguente: nella **MSX** tenete il 1/2 pacchetto con il **JP** sopra, nella **MDX** avete tre carte a faccia in giù, credute due. Esse sono: **AF**, **AP + JP** con **AP** a faccia in su e una carta qualsiasi, chiaramente da sopra a sotto. Con il pretesto di squadrate queste tre carte (apparentemente due) della **MDX**, create una piccola divisione tra **AF** e le altre due carte usando il pollice. Fate che questa divisione sia la più piccola possibile. Guardate le figure 6, 7 e 8 che illustrano quanto segue. Il pollice della **MSX** spinge la carta di sopra del suo pacchetto (**JP**), vedi figura 6, verso destra. La **MDX** porta le sue carte sotto al **JP** per usarle come leva per girare la carta a faccia in su. La figura 7 mostra la posizione a questo punto. Durante l'azione per mettere il **JP** a faccia in su, le carte raggiungeranno la posizione mostrata dalla figura 8. Mentre il **JP** si gira a faccia in su, il pollice della **MDX** deve lasciare le due carte che si trovano

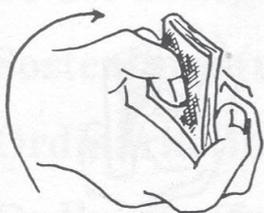


FIGURA 3

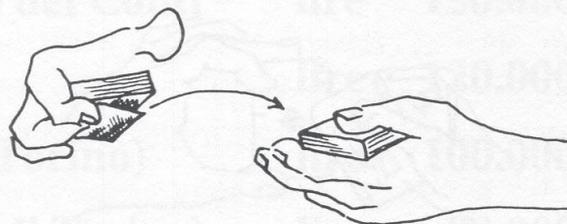


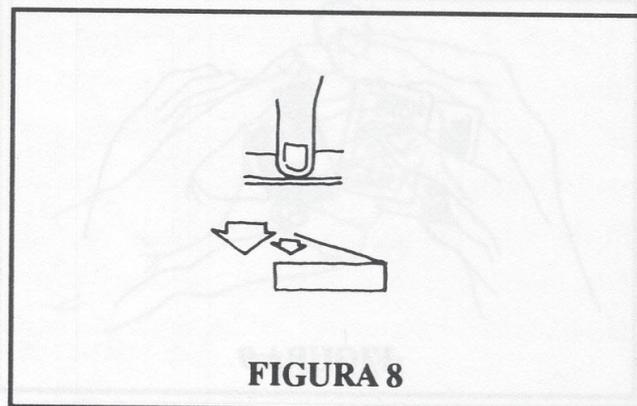
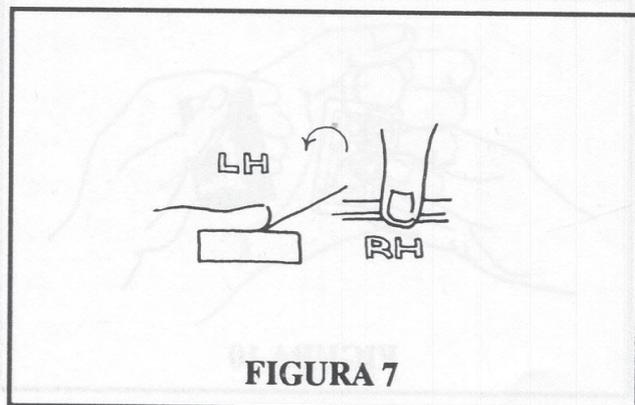
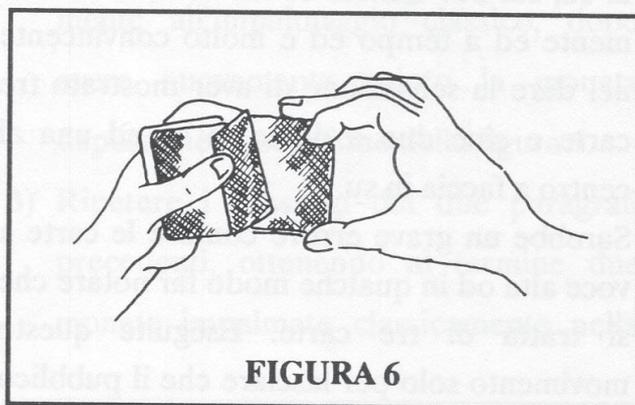
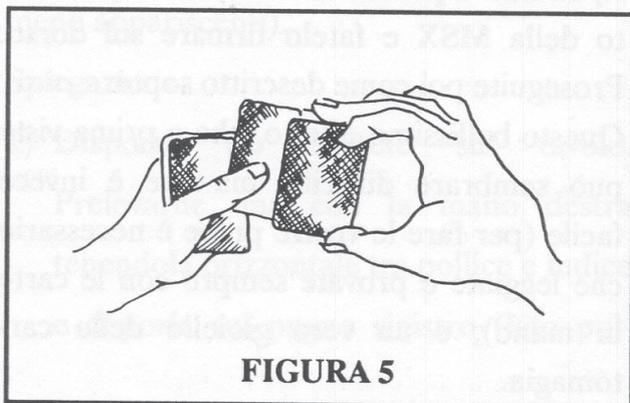
FIGURA 4

sotto alla divisione fatta e la fa cadere sul pacchetto inferiore. Il risultato è che con il pretesto di usare i due Assi per girare il **JP**, voi avete sì girato il **JP**, ma avete posto la carta qualsiasi a faccia in giù su di esso ed avete sostituito il **JP** originale con la carta a doppia faccia con il lato del **JP** visibile, restando con una sola carta nella **MDX** (**AF** a faccia in giù).

Il pubblico crede che nella **MDX** vi siano sempre i due Assi neri. Senza alcuna esitazione, il pollice sinistro spinge la carta a doppia faccia verso destra e la fa scivolare sotto **AF** nella **MDX**. E' necessario creare l'illusione che questa carta, rappresentante il **JP**, scivoli fra le due carte, cioè fra i due Assi. Ecco qualche suggerimento. Prima di inserire il **JP**, tenete le carte per una frazione di secondo, come è mostrato nella figura 9. Notate che l'angolo del **JP** poggia

sulla carta della **MDX**. Si tratta di una minima sovrapposizione dovuta all'aiuto dato con la **MDX** per girare la carta. Una leggera pressione in giù della **MSX** farà passare l'angolo del **JP** al di sotto. Ciò produrrà un lieve rumore come se le due carte si trasponessero e simula un rumore tipico che si ha quando l'azione è reale.

Non fate scivolare il **JP** completamente a livello della carta della **MDX**. Lasciatelo un po' sporgente verso sinistra per circa 3/4. Una volta che esso è trattenuto dalla **MDX**, la **MDX** non mantiene più la carta. Mentre tutta l'attenzione è rivolta alla **MDX**, la **MSX** gira le sue carte a faccia in su e le appoggia su quelle che già sono sul tavolo. Ciò produce l'effetto (sconosciuto al pubblico) di portare il **JP** normale al centro del mazzo e girato al contrario. Squadrate le carte della **MDX** e presentate una falsa conta di



queste due carte in modo da mostrarle come se fossero tre.

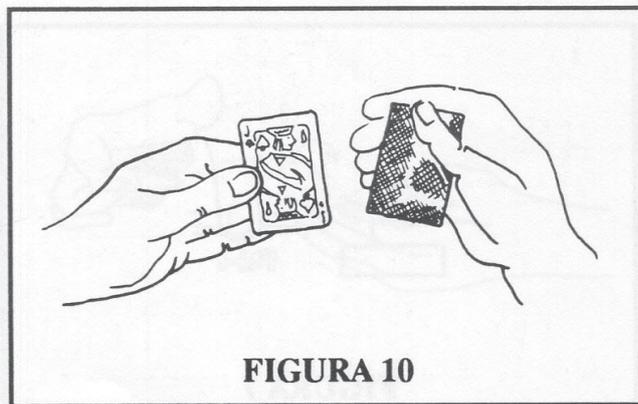
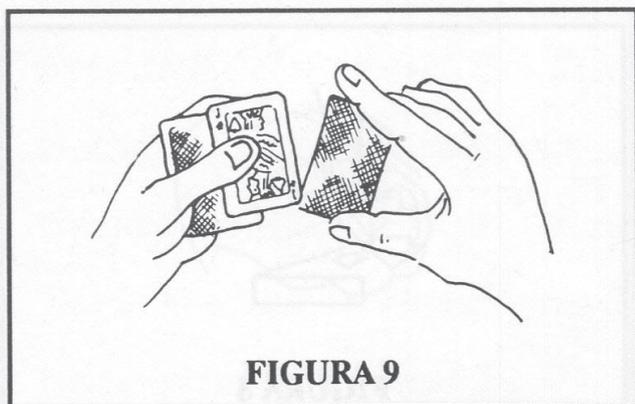
Ecco uno dei tanti sistemi che si crede sia di Edward Victor (in fondo è simile alla conta di Emsley presentando due carte come fossero tre). Le carte vengono tenute dalla MSX come nella figura 10 a sinistra. Notate che esse sono tenute solo alla estremità sinistra con la punta del pollice sopra e le altre dita sotto. La MDX prende la carta come nella figura 10 a destra nella piegatura del pollice. Quando la MDX ha preso la carta si allontana, ma subito ritorna per prendere la seconda carta. In questo movimento si vedrà che questa carta passa naturalmente sotto alla carta a doppia faccia che mostra il JP. Allora la MDX lascia la carta presa nella MSX e preleva il JP (doppia faccia), allontanandosi. Infine ritorna e preleva l'altra carta dalla MSX (AF) dorso in su, sul JP. Questa conta va fatta velocemente ed a tempo ed è molto convincente nel dare la sensazione di aver mostrato tre carte e cioè due a dorso in su ed una al centro a faccia in su.

Sarebbe un grave errore contare le carte a voce alta od in qualche modo far notare che si tratta di tre carte. Eseguite questo movimento solo per lasciare che il pubblico

faccia le proprie conclusioni. Esso vedrà il dorso di due carte ed il JP a faccia in su. Girate queste due carte (in apparenza tre) a faccia in su e tenetele alla estremità delle dita della MDX. Fate schioccare le dita della MSX e fate cadere le carte sul tavolo separatamente. Gli spettatori vedranno soltanto due carte che rappresentano i due Assi neri e sembrerà loro che il JP sia sparito in un modo misterioso. Fermatevi un attimo, poi prendete le due carte e dividetele completamente dimostrando la vera sparizione del JP. Fate attenzione a non far vedere in dorsi. Infine distendete a nastro ad a faccia in giù tutte le carte del mazzo e fate vedere il JP a faccia in su al centro del nastro.

P.S. Volendo rendere il gioco più interessante potreste sviluppare la seguente idea. Dopo aver forzato il JP e averlo mostrato, riponetelo a posto a dorso in su sul pacchetto della MSX e fatelo firmare sul dorso. Proseguite poi come descritto sopra.

Questo bellissimo effetto, che a prima vista può sembrare difficile, ma che è invece facile (per fare le vostre prove è necessario che legiate e provate sempre con le carte in mano), è un vero gioiello della cartomagia.



# PASSAGGIO DI TRE MONETE

Di Enrico Oldani

In questa routine ho applicato, adattandola alle monete, la tecnica che il prestigiatore malese Shaun Yee ha illustrato nella sua conferenza agli Amici della Magia di Torino, nell'esecuzione del passaggio di tre palline da una mano all'altra.

## Effetto

Tre monete passano magicamente da una mano all'altra.

## Materiale

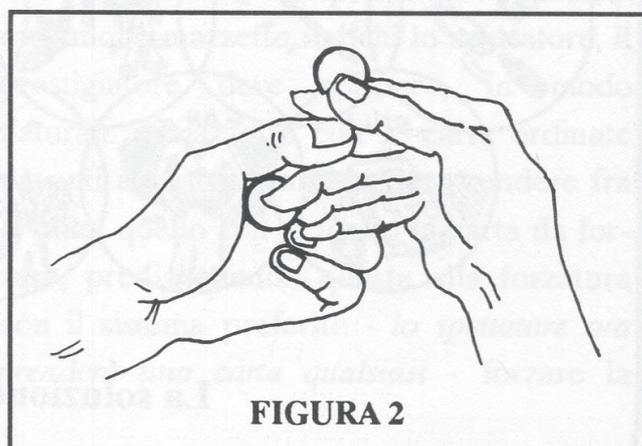
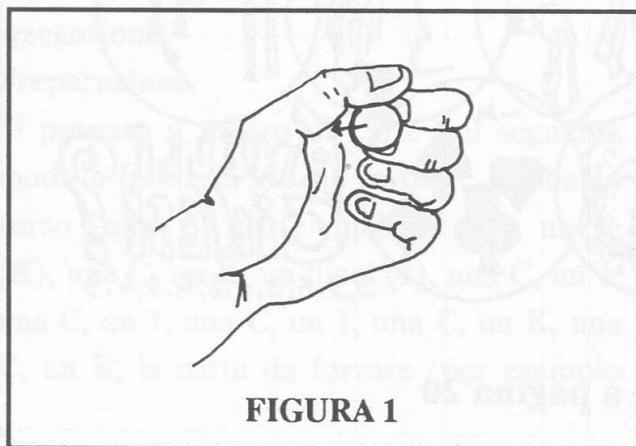
Tre comuni monete (meglio naturalmente se si tratta di monete di valore o per lo meno appariscenti).

## Spiegazione

1) Disporre tre monete sul tavolo. Prelevarne una con la mano destra tenendola orizzontale tra pollice e indice e deporla sul pugno sinistro (lato pol-

lice), dopo alcuni istanti spingerla all'interno di esso tramite l'indice destro, in realtà inserirla all'italiana all'esterno del pugno stesso come si vede chiaramente in figura 1.

- 2) Nel deporre la seconda moneta sul pugno sinistro, operando come nel paragrafo 1, il medio e anulare destri verranno quasi automaticamente a contatto di quella sporgente, per cui sarà facile asportarla tra queste dita come si vede nella figura 2 e portarla successivamente all'impalmaggio classico, dopo avere nuovamente spinto la moneta deposta nella posizione della figura 1.
- 3) Ripetere i passaggi dei due paragrafi precedenti, ottenendo al termine due monete impalmate classicamente nella



mano destra e la terza nella posizione della figura 1. A questo punto produrre dalla mano destra una delle due monete e deporla momentaneamente sul pugno sinistro, inclinare quindi il detto pugno facendola scivolare sul tavolo. Produrre la seconda moneta dalla mano destra e nel poggiare anche questa sul pugno sinistro asportare la terza come da figura 2. Fare scivolare anche questa moneta sul tavolo e infine produrre la terza che verrà anch'essa deposta sul pugno sinistro e fatta scivolare sul tavolo

per non variare il ritmo operativo. Terminare mostrando la mano sinistra vuota.

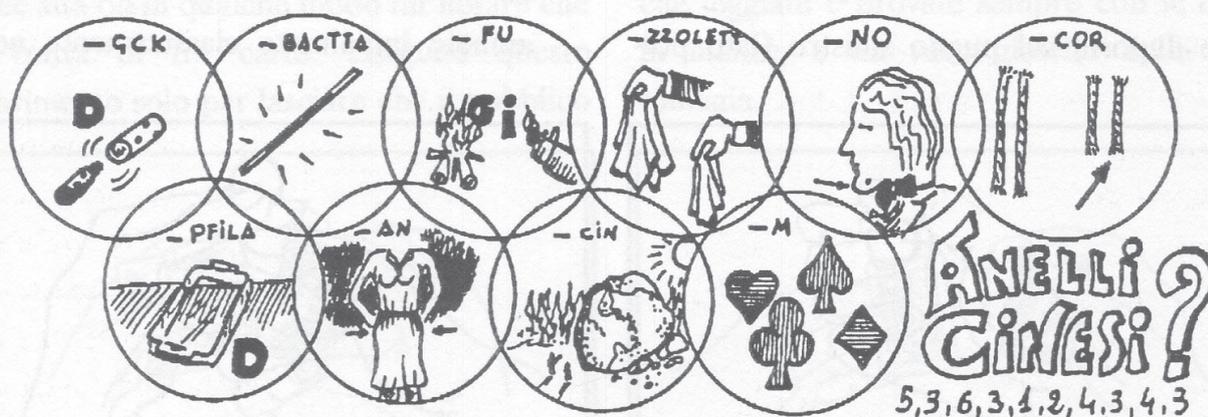
### Variante

All'inizio della routine, operando seduti al tavolo, dopo disposte le tre monete sul tappeto e senza ostentazione mostrate le mani vuote, impalmate con la mano sinistra, mentre eventualmente vi assestate sulla sedia, una o più palline dal grembo. Eseguite integralmente i passaggi sopra descritti ed al termine produrre le palline dalla mano sinistra.

## I GIOCHI DI IVO FARINACCIA

Decifrando le figure e le lettere, ricavare un pensiero dell'Autore.

I Numeri indicano il numero delle lettere delle parole.



La soluzione è a pagina 20

# PREDIZIONE REGISTRATA

Di Victor Balli

Questo gioco fa parte da molti anni, con successo, del mio repertorio di cartomagia, tanto che l'ho incluso nella mia conferenza sin dal 1981. Tanti amici mi hanno chiesto copia della mia "cassetta", che io non ho mai dato, per il semplice fatto che nella registrazione è enunciato il mio nome.

Adesso ho fatto in studio una nuova cassetta di questo gioco, in modo anonimo e coloro che desiderano entrarne in possesso, possono scrivermi o anche solo telefonarmi.

## Effetto

In questo gioco l'artista non dice una parola, ma afferma di avere registrato, molti anni prima, la predizione di una fatto che si avvererà fra poco. Inserisce infatti una "cassetta" in un registratore. La registrazione che si udrà darà una serie di indicazioni e farà fare una serie di scelte, ma alla fine declamerà anche l'imprevista soluzione dimostrando che la previsione si è avverata.

## Materiale

Un comune mazzo di carte ed una "cassetta" con la registrazione descritta nella spiegazione.

## Preparazione

Si prepara il mazzo di carte nel seguente modo a faccia in giù sul tavolo e dal basso verso l'alto: 37 carte qualsiasi (C), un re (K), una C, un K, un dieci (1), una C, un 1, una C, un 1, una C, un 1, una C, un K, una C, un K, la carta da forzare (per esempio

ipotizzeremo l'asso di quadri). La predisposizione è evidente nella figura.

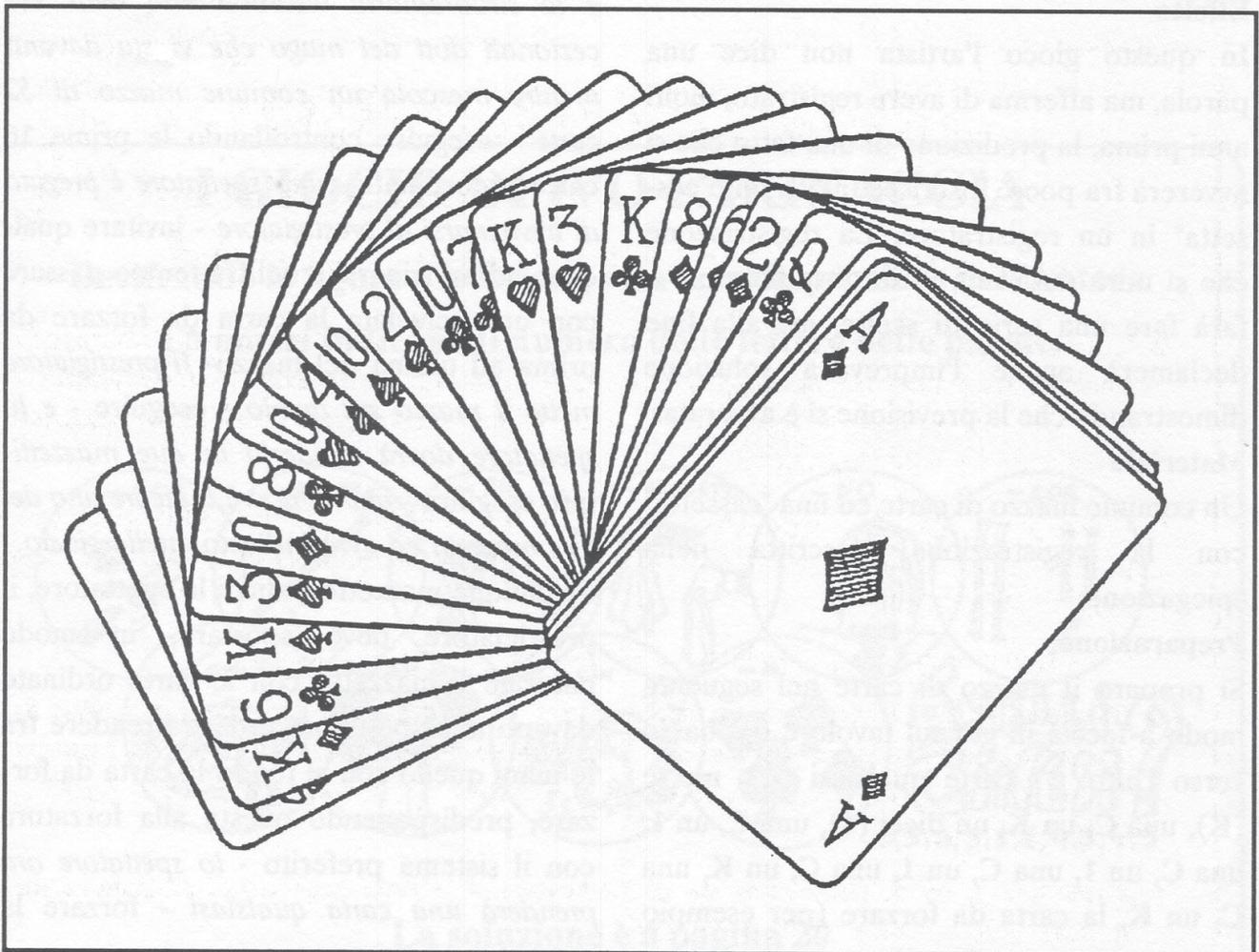
## Esecuzione

Il prestigiatore inserisce la "cassetta" nel registratore, dopo aver fatto notare che un nastro non può essere variato nel corso dell'ascolto e dà il via all'audizione. La registrazione, scritta in corsivo ed i movimenti, scritti normalmente sono i seguenti.

*Questa registrazione fatta oggi 29 marzo 1975 è la straordinaria testimonianza delle eccezionali doti del mago che vi sta davanti mentre mescola un comune mazzo di 52 carte - eseguire controllando le prime 16 carte preordinate - uno spettatore è pregato di avvicinarsi al prestigiatore - invitare qualcuno ad avvicinarsi e nel frattempo passare con una scivolata la carta da forzare da prima ad ultima del mazzo- Il prestigiatore mette il mazzo sul tavolo eseguire - e lo spettatore dovrà dividerlo in due mazzetti-fare eseguire - quindi dovrà indicare uno dei due mazzetti ed avrà indicato quello giusto - qualunque mazzetto indichi lo spettatore, il prestigiatore deve spostare, in modo naturale il mazzetto con le carte ordinate davanti allo spettatore e deve prendere fra le mani quello con al fondo la carta da forzare, predisponendo questa alla forzatura con il sistema preferito - lo spettatore ora prenderà una carta qualsiasi - forzare la*

carta - e dopo averla fatta vedere al pubblico la rimetterà nel suo mazzo - mentre lo spettatore fa vedere la carta al pubblico il prestigiatore conta nove carte in testa al mazzo, poi fa rimettere la carta forzata sul resto del mazzo e vi aggiunge sopra le nove contate, il tutto in modo molto naturale - adesso il prestigiatore prenderà l'altro mazzetto e metterà sul tavolo le carte una dopo l'altra, lo spettatore quando vuole è pregato di fermarlo dicendo la parola stop - nel mettere le carte sul tavolo il prestigiatore comincia da una C e mentalmente deve dire NO, poi segue con un K e mentalmente deve dire SI; è bene mettere velocemente sul tavolo le prime quattro carte, per evitare che lo stop venga detto ad un K, comunque se capitasse si

può contrabbandare il K per una carta che vale 10; mettendo alternativamente sul tavolo le carte SI e NO, se lo spettatore dice stop mentre è in mano una carta SI, il prestigiatore si ferma con questa carta e attende il proseguimento della registrazione, se invece lo stop viene detto ad una carta NO, il prestigiatore completa il movimento fino a deporre la carta NO su quelle già deposte sul tavolo e poi, con calma e naturalezza, prende la successiva carta SI ed attende il proseguimento della registrazione - il prestigiatore fa vedere a questo punto che la predizione fatta oggi 29 marzo 1975 si è avverata, infatti lo spettatore ha detto stop proprio ad una carta che rappresenta dieci e fa vedere anche che se avesse



*detto stop o alla carta prima - prenderla in mano senza rigirla - o alla carta dopo- prenderla in mano senza rigirla - queste non avrebbero rappresentato dieci- girare le due carte e far vedere il loro valore - adesso lo spettatore prenderà l'altro mazzetto e al comando di questa registrazione metterà sul tavolo proprio dieci carte, cominciando dalla prima in alto e mettendole a faccia in basso... uno... due... tre... quattro... cinque... sei... sette... otto... nove... e dieci - invitare lo spettatore ad eseguire- adesso, come si udrà un fischio in questa registrazione, lo spettatore rigirerà proprio la decima carta per far vedere che la predizione fatta oggi 29 marzo 1975 continua ad avverarsi, infatti la decima carta è proprio la carta scelta (fischio) - far*

*rigirare la carta allo spettatore (ovviamente è la carta forzata messa al decimo posto) - ma... la straordinaria predizione fatto oggi 29 marzo 1975, dice anche che in ogni luogo ed in ogni tempo, la carta scelta dallo spettatore sarà sempre e comunque l'asso di quadri.*

Se malauguratamente la forzatura non dovesse riuscire, basta bloccare la registrazione prima dell'ascolto dell'ultima frase ed il successo è assicurato ugualmente.

#### **Avvertenza**

Per capire bene il gioco il giuoco è necessario provare con una prima lettura e con il mazzo di carte in mano. La registrazione è bene sia fatta in uno studio attrezzato e con una base musicale appropriata che ne aumenti la suspense.

## **DAL DIZIONARIO**

(Cose vere, sentite nel mondo della magia e spiegate)

A cura di Victor Balli e Franco Contiglozzi

- **Concorso**, *s. m.* 1. il concorrere, l'affluire; *grande - di visitatori* 2. il collaborare in qualcosa; l'intervento contemporaneo di più fatti o elementi / - *in un reato* / - *di prove* 3. gara, competizione ufficiale, in cui si assegnano inarichi o benefici: *bandire un - , vincere un -*
- **Congresso**, *s. m.* 1. riunione dei delegati di più Stati per discutere gravi problemi politici: *il Congresso di Vienna* 2. riunione ufficiale dei cultori di una disciplina o degli iscritti a un partito.
- **Gratis**, *avv.* senza pagare, senza ricevere compenso; gratuitamente.
- **Illusione**, *s. f.* 1. alterata corrispondenza tra apparenza dei sensi e realtà: *la prospettiva dà l' - della profondità* 2. il rappresentarsila realtà secondo i propri desideri, non quale essa è effettivamente: *vivere d'illusioni; farsi delle illusioni*, CONTR. *delusione*.
- **Topica**, *s. f.* parte della retorica antica volta alla ricerca degli argomenti atti a sostenere e dimostrare una tesi determinata.

# C L O S E - U P

## Non solo tecnica - Parte 1<sup>a</sup>

A cura di Renzo Rosini

Una grossa fetta di prestigiatori sostiene, probabilmente a ragion veduta, che il close-up è la magia del futuro. La possibilità di eseguire questa forma di spettacolo in ambienti come piano bar e ristoranti, senza la necessità di un palcoscenico o di particolari attrezzature tecniche, avvalorano sicuramente questa tesi. Sono sempre di più coloro che si dedicano a questo ramo di studio con notevole profitto dal punto di vista tecnico. Nell'osservare le esibizioni di micro-cartomagia saltano agli occhi con evidenza alcune manchevolezze fondamentali.

Close-up, nel suo significato di distanza ravvicinata, vuol dire trasportare uno spettacolo di magia in una dimensione di contatto quasi diretto con gli spettatori.

Questo non significa che debbano essere completamente dimenticate le regole dello spettacolo e quindi nessuno autorizza il prestigiatore, per il solo fatto che non è in palcoscenico sotto le luci, a vestire in maniera sciatta o insignificante, a non usare il trucco facciale o ad essere privo di capacità nel muoversi e nell'atteggiarsi. Proprio la distanza ridotta ci impone una maggior cura del personaggio a partire dalle mani che essendo in primo piano devono essere perfette, pulite e ben curate. Qualsiasi buon salone di acconciature maschili possiede a cifra modica il servizio di manicure che deve essere una tappa obbligatoria quanto meno prima di ciascuna esibizioni.

Poi va usato almeno un trucco di base in considerazione del fatto che il pubblico solitamente non paga per ammirare brufoli, rughe e cuperose.

Per quanto riguarda l'abbigliamento si può scegliere tra un abito elegante oppure un vestito che calzi con un particolare personaggio che desiderate interpretare: la gente vuole vedere degli artisti e non bisogna quindi dare la sensazione che colui che si esibisce potrebbe essere uno qualsiasi appena alzato dal tavolo vicino.

Non bisogna mai dimenticare un concetto fondamentale: lo spettacolo è in gran parte presentazione; questo significa che i giochi interessano solo in funzione di chi li presenta e come li presenta. Questo può sembrare un discorso annoso, ma i fatti smentiscono questa affermazione. Fare il close-up per la zia e per la nonna ha una sua dimensione, ma non è un sistema per andare davanti al pubblico pagante con un mazzo di carte vestiti come ci si trova normalmente a casa e senza nessuna preparazione. Nel momento in cui si affrontano gli spettatori, indipendentemente dalla scelta dell'impatto che volete dare, esiste un unico concetto: professionalità. Questo non è un modulo di comportamento da assumere solo in parte. La professionalità deve essere completa e non riguardare solo i giochi eseguiti con le relative tecniche, bensì tutto ciò che concerne la creazione del vostro personaggio.

# UNA RIVISTA IN... CRESCITA

Di Fernando Riccardi

Non si può certo restare indifferenti alle cose che migliorano aumentando il prestigio della prestigiazione. E' un bisticcio di parole ma si adatta alla rivista magica "Il Prestigiatore Moderno", notiziario degli Amici della Magia di Torino.

Un migliorarsi continuo, nei 15 anni di vita, di questa periodica pubblicazione, della veste tipografica e dei contenuti, risultato di una costante e intelligente applicazione e ricerca da parte di coloro che la realizzano.

La rivista ha aumentato il numero delle pagine e la grandezza delle stesse portandole da 15 x 21 a 17 x 24. Un dispendio non indifferente di tempo, denaro e cervello per usare termini comprensibilissimi: uno sforzo, insomma, di tutto rispetto. Un metro quadrato abbondante di carta in più da riempire e tale da riuscire gradevole, istruttivo e tecnicamente valido. E non è poco per chi sappia valutare giustamente l'impegno per riuscire a farlo degnamente e nel rispetto delle scadenze.

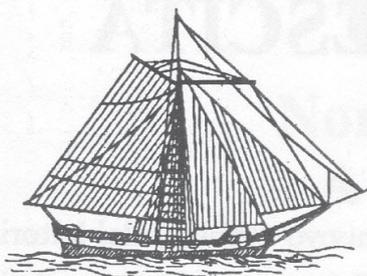
Gli addetti ai lavori conoscono le difficoltà da superare per riuscire a sollecitare le

papille cervicali (nuovo termine) dei lettori e convincerli a collaborare. Occorrono doti particolari di fede e volontà non sempre equamente riconosciute.

Invio, pertanto, ai Capi Redattori, ai componenti la redazione e a quanti collaborano alla realizzazione del periodico la mia ammirazione e un invito a proseguire perchè un retaggio di vita scolastica mi fa rammentare che già i nostri Padri Latini erano convinti che "Ad Augusta per Augusta" e cioè che alle cose più grandiose si arriva soltanto tramite le cose più difficoltose. Le cose difficoltose le avete, Amici, e quindi il successo è alla vostra portata.

Il vostro impegno è encomiabile e servirà sicuramente di stimolo ad altri invitandoli a forme tangibili di sostegno e collaborazione. Buon lavoro, Amici, vi seguo con simpatia apprezzando il vostro ingegno e plaudo alla Magia quando questa serve, come in questo caso, a destare interesse e rafforzare la cultura e la catena di fratellanza che deve esistere fra coloro che amano la stessa Arte. Complimenti e auguri!

Nel prossimo numero de **Il Prestigiatore Moderno**, pubblicheremo la cronaca, con foto, del Raduno **MAGICOPIEMONTE '91**, una lettera ricevuta dal nostro Collaboratore Fabian, una precisazione del nostro Presidente Victor sui fatti inerenti il mancato Congresso **FISM** in Italia, giochi, rubriche culturali e altro.



# NAVIGANDO...

Di Raimondi

Proseguendo la nostra indagine sulle caratteristiche di quel particolarissimo ambiente che è una nave, ci occupiamo oggi di altre situazioni di cui dovremo tener conto nella impostazione dei nostri spettacoli.

## Situazione 2ª

### Topografia del salone spettacoli

Normalmente non esiste una scena nel senso classico, con palco e sipario, ma una pista con pedana per l'orchestra. Il pubblico quindi risulta disposto, il più delle volte, su tre lati, ma spesso esistono anche posti a

sedere che sono situati alle spalle dell'artista.

La figura riprodotta nella pagina che segue, mostra la tipica pianta della sala feste di una nave da crociera. E' evidente che in una situazione del genere non è possibile presentare effetti che richiedano una servente dietro il tavolino, come pure giochi tipo "palla zombie", "velo di Kellar" e simili. Anche molti passaggi di manipolazione non possono essere presentati, se non adottando accorgimenti particolari. Inoltre, data l'assenza di un sipario, il materiale dovrà

## MAGO FENOMENUS (dopo il balletto "New York")

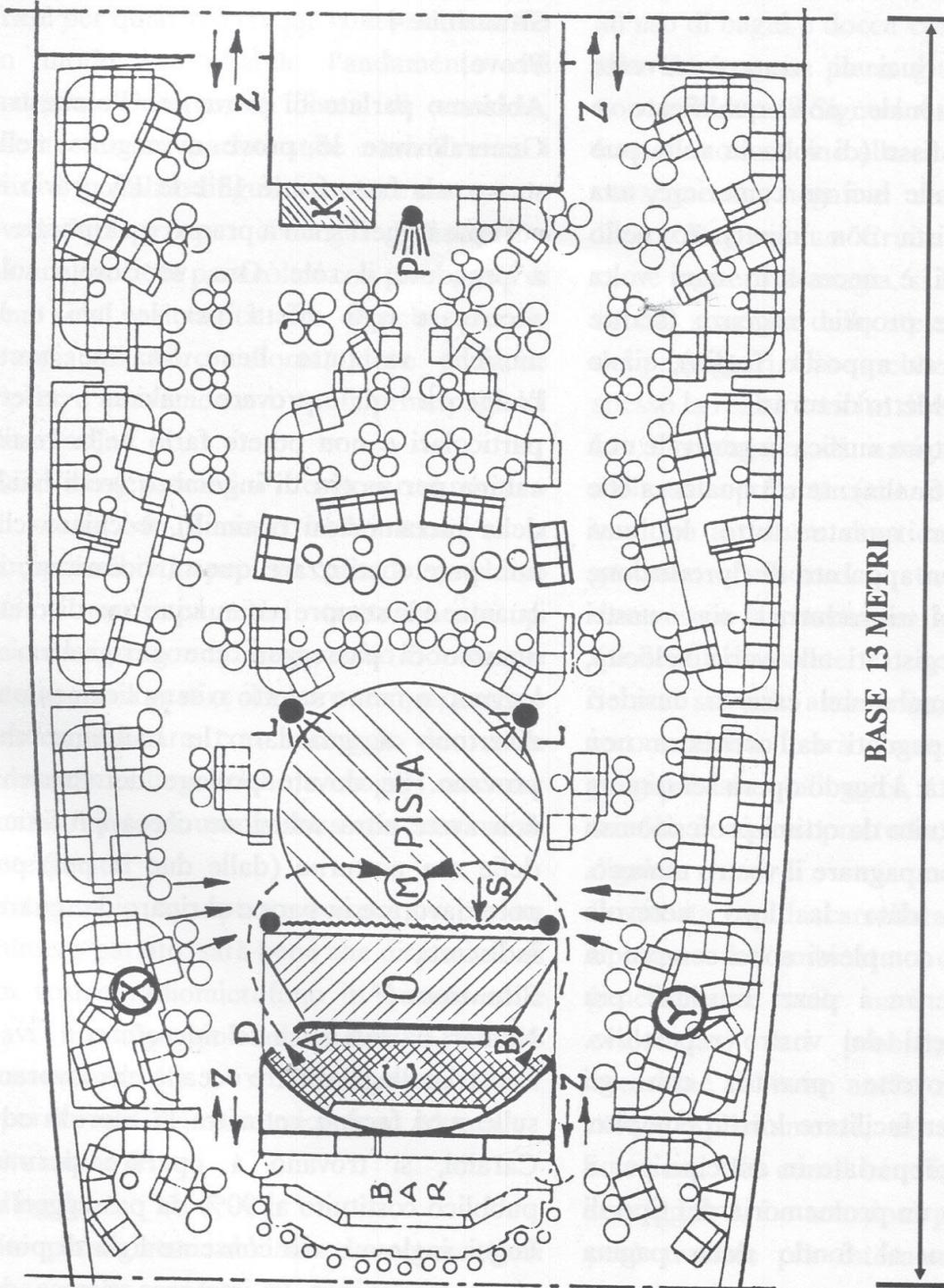
<b>Entrata</b>	pezzo n° 1	fino alla sparizione del bastone il bastone sparisce	<u>touche</u>
<b>Gioco dell'uovo</b>	pezzo n° 2	rompe l'uovo nel bicchiere	<u>touche</u>
<b>Gli anelli</b>	pezzo n° 3	allarga le braccia ed esegue piroetta	<u>touche</u>
<b>Le sigarette</b>	pezzo n° 4	appare la pipa	<u>touche</u>
<b>Il giornale</b>	pezzo n° 5	escono i dollari giornale torna intero appare fiammata	<u>touche</u> <u>touche</u> <u>touche finale</u>

**N.B.** Subito dopo ogni touche inizia il pezzo successivo senza alcuna interruzione.

# LEGGENDA

M	Mago
C	"Camerino"
O	Orchestra
S	Siparietto-fondale
L	Luci pista
P	"Cannone elettronico"
K	Consolle comando luci e suoni
Z	Accessi e passaggi personale e passeggeri
A	Accesso al camerino comune
B	Accesso al camerino comune
AM	Percorso per raggiungere il centro della pista
BM	Percorso per raggiungere il centro della pista

N.B. I passeggeri seduti nei settori X e Y guardano alle spalle



ESEMPIO DI UN SALONE DELLE FESTE DI UNA NAVE DA CROCIERA

essere portato in pista al momento del numero seguendo uno dei due percorsi da A a B fino a M. Se poi il materiale è molto o anche modestamente ingombrante, per effetto di quanto detto la volta precedente, sarà giocoforza averlo predisposto nella zona D, cioè allo scoperto.

### **Situazione 3ª**

#### **Luci e musiche**

La manovra di luci di scena è sovente affidata a personale non qualificato e soprattutto non fisso (di volta in volta può essere addetto alle luci un cameriere, una hostess, un artista non impegnato nello show...) per cui è necessario ogni volta verificare che le proprie esigenze (scritte con chiarezza su apposito foglio), siano comprese dall'addetto di turno.

Per contro, il fattore musica in generale non pone problemi (finalmente c'è qualcosa che fila liscio!), in quanto tutte le navi dispongono di un apparato di riproduzione in grado di riprodurre sia nastri professionali, registrati alle varie velocità, che cassette. Anche nel caso si desideri lavorare accompagnati dall'orchestra non esistono difficoltà: a bordo opera sempre un complesso costituito da ottimi professionisti in grado di accompagnare il vostro numero. Dirò di più: data la loro notevole esperienza, tali complessi sono sempre in grado di suggerire i pezzi musicali più idonei agli effetti del vostro repertorio. Ovviamente dovrete provare con gli orchestrali e, per facilitare loro il compito, sarà bene che prepariate in anticipo per il capo complesso un promemoria del tipo di quello riportato al fondo della pagina precedente.

Tale promemoria dovrà essere scritto in stampatello con caratteri maiuscoli sufficientemente grandi in modo da essere facilmente leggibili anche nella semi-oscurità in cui può trovarsi l'orchestra per effetto della chiusura del siparietto che funge da fondale o per particolari esigenze di luce richieste dal numero.

### **Situazione 4**

#### **Prove**

Abbiamo parlato di prove con l'orchestra. Generalmente le prove avvengono nella stessa sala feste fra le 13 e le 15, orario in cui i passeggeri sono a pranzo o a riposare o a prendere il sole. Ora, se dovete solo accennare agli effetti per le luci e le musiche va tutto bene, ma se avete l'esigenza di provare alcuni effetti particolari e non potete farlo nella vostra cabina per motivi di ingombro (vedi baule della metamorfosi o simili), è chiaro che non potete utilizzare questa occasione, in quanto c'è sempre comunque un discreto numero di passeggeri che gironzolano o leggono o fanno salotto o semplicemente si divertono a guardare le ballerine che provano. Se dovete provare dei "trucchi" non avete altra soluzione che approfittare delle ore notturne (dalle due in poi) per poter lavorare in pace e al riparo da sguardi indiscreti.

### **Situazione 5ª**

#### **Numeri parlati e uso del microfono**

I nostri colleghi d'oltre oceano che lavorano sulle navi facenti rotta tra la Florida ed i Caraibi, si trovano a operare per un pubblico costituito al 90% da passeggeri di lingua inglese e ciò consente loro di poter sfruttare appieno le immense risorse del

repertorio che offre il numero parlato. Le nostre crociere nel Mediterraneo invece ospitano passeggeri di almeno cinque lingue (italiano, inglese, francese, tedesco e spagnolo). Con un pubblico così vario è impossibile (anche ammesso di averne le capacità) presentare un numero parlato: ciò comporterebbe infatti la ripetizione di ogni frase per quattro o cinque volte, rallentando in modo inaccettabile l'andamento del numero. Dunque, in linea di massima, niente numeri parlati sulle navi. Tranne i casi di pubblico linguisticamente omogeneo (vedi "noleggi" per convegni di Società o alcune crociere particolari con passeggeri di una sola nazionalità con qualche piccola frangia di altro idioma, dove è facile ripetere brevemente i punti principali del discorso).

Queste osservazioni si riferiscono al numero di scena ove il rispetto dei tempi e la comprensibilità per un grande pubblico sono imperativi. Nei trattenimenti di micromagia, con uditorio molto ridotto ove sarete soli a gestire il vostro tempo, potrete invece sfruttare con vantaggio le vostre conoscenze linguistiche e magari ottenere anche l'aiuto di una hostess con funzioni di interprete.

Nel caso in cui optaste comunque per un numero parlato, sarà bene che disponiate di un vostro radiomicrofono in quanto sulle navi un aggeggio del genere è affatto sconosciuto (!) e vi trovereste a dover operare con il classico microfono ad asta.

#### **Situazione 6ª**

##### **Alloggio**

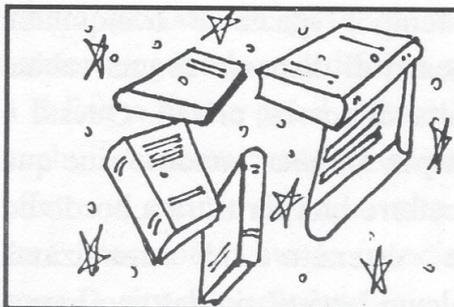
Noi prestigiatori abbiamo la necessità di fare molte prove e preparazioni che

richiedono tempo, spazio e tranquillità; donde l'esigenza di disporre di una cabina singola munita di servizi privati. Questa è sempre stata per me una "conditio sine qua non" per accettare una scrittura a bordo ed ho sempre ottenuto tali condizioni. Purtroppo alcuni "artisti" si adattano invece a situazioni non decorose di coabitazione e all'uso di bagni e docce comuni, dando così alle Compagnie piena giustificazione per non considerarli Signori Artisti, ma qualche cosa di molto vicino alla ciurma, con tutte le conseguenze negative che ne derivano. Jimmy Ray nel suo "Cruise Book" dice che, come numero di magia, si ha diritto ad una cabina spaziosa dello stesso tipo di quelle dei passeggeri. Ciò sarebbe auspicabile, ma spesso la realtà è molto diversa.

Le Compagnie di navigazione, pressate dalla concorrenza (che oramai è tanta), tendono a ridurre drasticamente i costi di gestione "vendendo" tutte le cabine decorose e lasciando per lo "staff artistico" quelle più disastrose.

Se non si vuole andare incontro a notevoli inconvenienti, sarà bene quindi porre pregiudiziale "alloggio", sia per motivi tecnici e sia, soprattutto, per motivi di dignità.

In questa rapida carrellata sulle situazioni tipiche dell'ambiente che si trova generalmente sulle navi, oltre ad avere evidenziato vari problemi, in qualche occasione abbiamo anche accennato, più o meno esplicitamente, ad alcune possibili soluzioni. Ciò con il benefico scopo di non scoraggiarvi. Le soluzioni pratiche saranno però trattate più estesamente nel nostro prossimo incontro,



## NOVITA' IN LIBRERIA

Vi presentiamo questa volta le due ultime opere della "Collana magica di routines e trucchi originali", delle Edizioni Magiche Carmelo Piccoli.

Di questo editore, nel numero precedente, abbiamo pubblicato l'elenco delle opere disponibili ed i loro prezzi.

Il primo libro che prendiamo in esame è "Istantanee Cartomagiche" di Carmelo Piccoli. Trattasi di un volumetto di 22 pagine, più copertina in cartoncino lucido. Contiene una trentina di effetti di cartomagia, alcuni nuovi ed altri riadattati, spiegati con l'ausilio di 55 disegni. E' un'opera meritevole che trova un suo spazio nella biblioteca di ciascun prestigiatore, soprattutto per la semplicità espositiva e per il

valore del suo Autore, che tanto ha fatto per la letteratura magica italiana.

Il secondo libro esaminato è "Io e Lui... il Mazzo di Carte" di Tony Binarelli. E' di 48 pagine, sempre con copertina in cartoncino lucido e contiene 15 giochi con le carte e la spiegazione dettagliata di 4 tecniche cartomagiche, necessarie appunto all'esecuzione dei giochi spiegati. Il testo si completa con 68 fotografie che illustrano analiticamente le varie routines. E' un buon libro che sicuramente farà gola a molti cardicians, ma anche a tutti i veri cultori dell'Arte Magica, dal momento che è stato scritto da uno dei più bravi prestigiatori italiani, che da anni si sforza di dare un suo contributo alla prestigiazione.

TONY BINARELLI

**IO e LUI... il MAZZO di CARTE**

EDIZIONI LIBRARIE CARMELO PICCOLI

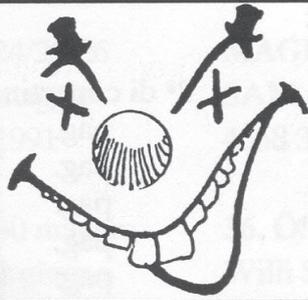
CARMELO PICCOLI

**ISTANTANEE  
CARTOMAGICHE**

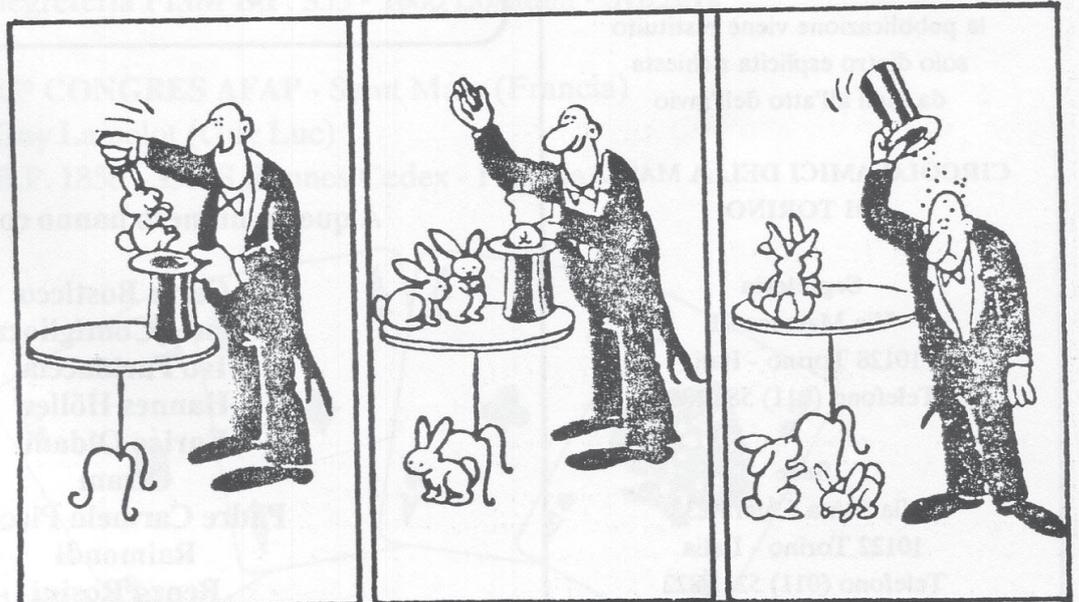
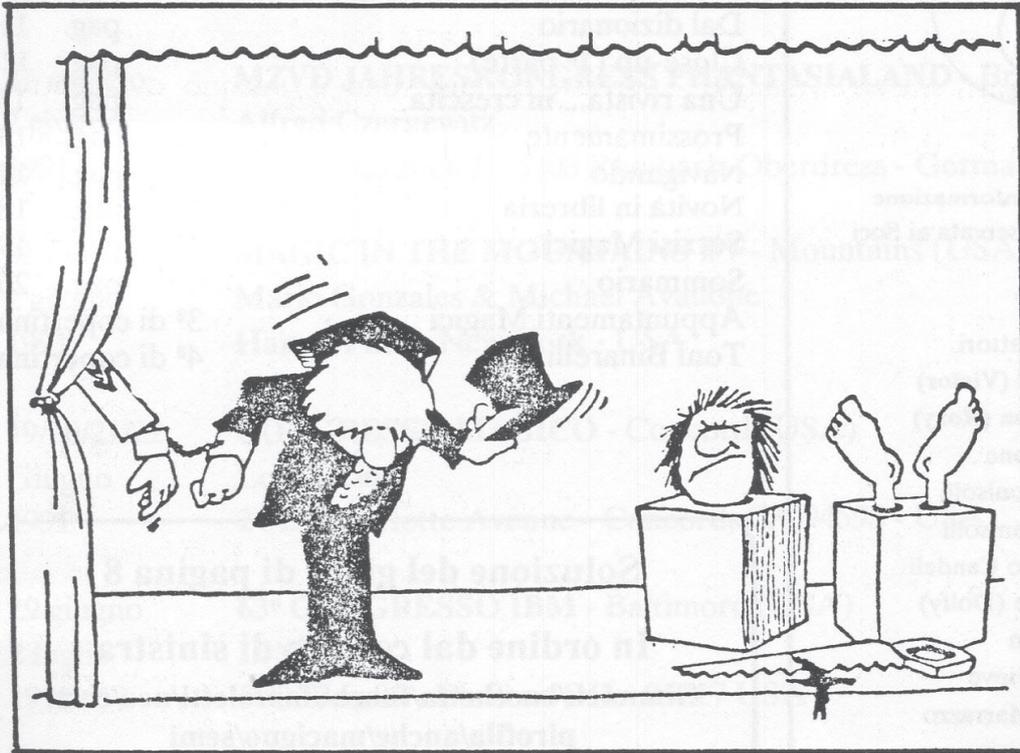
EDIZIONI LIBRARIE CARMELO PICCOLI

I frontespizi dei due libri della collana magica di Padre Carmelo Piccoli recensiti in questa pagina

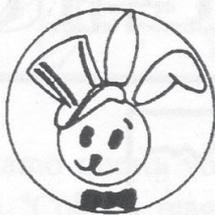
Nella IV pagina di copertina riproduciamo la foto di Tony Bonarelli dalla copertina del libro recensito.



# 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 (Dolgy)  
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 <sup>a</sup> di copertina
Dal Presidente Victor	pag. 1
Quote Sociali 1991	pag. 2
La carta che sparisce	pag. 3
Passaggio di tre monete	pag. 7
I giochi di Ivo Farinaccia	pag. 8
Predizione registrata	pag. 9
Dal dizionario	pag. 11
Close-up (1 <sup>a</sup> parte)	pag. 12
Una rivista... in crescita	pag. 13
Prossimamente	pag. 13
Navigando	pag. 14
Novità in libreria	pag. 18
Sorrisi Magici	pag. 19
Sommario	pag. 20
Appuntamenti Magici	3 <sup>a</sup> di copertina
Toni Binarelli	4 <sup>a</sup> di copertina

**Soluzione del gioco di pagina 8**

**In ordine dal cerchio di sinistra**  
**Gimmick/bacchetta/fuochi/fazzoletti/neo/corti**  
**pirofila/anche/macigno/semi**

**Soluzione:**

**Dimmi che giochi fai e ti dirò che mago sei**

**A questo numero hanno collaborato**

**Carla Bosticco**  
**Franco Contiglozzi**  
**Ivo Farinaccia**  
**Hannes Höller**  
**Enrico Oldani**  
**Oiram**  
**Padre Carmelo Piccoli**  
**Raimondi**  
**Renzo Rosini**

- 24/25/26 maggio 1991 **MAGIC AND FUN IN '91** St Petersburg - Florida (USA)  
SAM - Rick Laneau  
4558 32nd Av. North - St. Petersburg FL 33713 - USA
- 30 maggio 1991 **36. ÖSTERR. NATIONALKONGRESS** - Baden bei Wien (Austria)  
Willi Seidl  
Mollardgasse 85 A 1060 Vienna - Austria Tel. 0222/5971041
- 31 maggio 1991 **MZVD JAHRESKONGRESS PHANTASIALAND** - Brühl bei Köln (D)  
Alfred Czernewitz  
Im Gressgraben 1 - 5308 Rheibach-Oberdress - Germania
- 31 maggio 1991 **MAGIC IN THE MOUNTAINS #7** - Mountains (USA)  
Mario Gonzales & Michael Avallone  
Haines Falls New York - USA
- 19/20/21/22 Giugno 1991 **CONGRESSO MAGICO** Concord (USA)  
Loren Lind  
24/23 Charlotte Avenue - Concord, CA 94598 - USA
- 29 giugno 1991 **63° CONGRESSO IBM** - Baltimore (USA)  
IBM  
P.O. Box 89 Bluffton OH - 85817 USA
- 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

