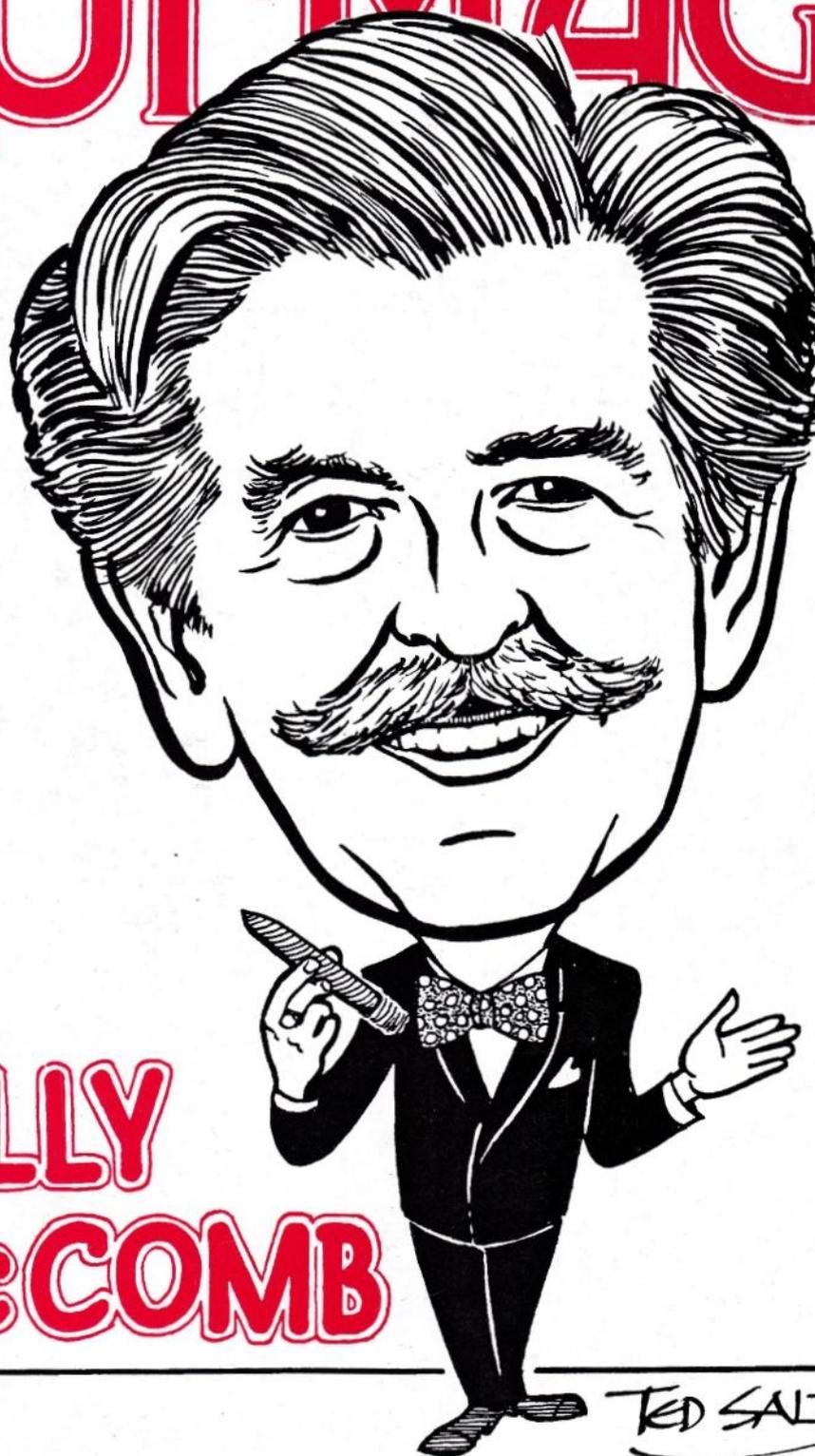


LA RIVISTA ITALIANA DI
ILLUSIONISMO E PRESTIGIAZIONE

QUI M AGIA



**BILLY
McCOMB**

...TRA NOI!

QUI MAGIA inizia con questo numero il nono anno di pubblicazione della prima ed unica rivista italiana, indipendente, di illusionismo e prestigiazione; dal 1988 data della prima pubblicazione, molta acqua è passata sotto i ponti della magia italiana, molte le mutazioni, anche se, in apparenza, tutto gira sempre nello stesso modo.

Eppure varianti ci sono, i circoli magici che hanno moltiplicato le loro riunioni, mediamente, una ogni tre settimane; effetto riflesso il minor numero di partecipanti a ciascuna di esse.

In parte vengono preferite manifestazioni meramente commerciali, come quelle proposte da EXPOMAGIA o dall'EMBA, dove l'appassionato si reca solo per più oculati acquisti. Il moltiplicarsi delle case magiche che offrono ormai prodotti di ogni tipo, una volta solo reperibili sul mercato internazionale.

Nel settore editoriale, a fianco ai libri, una volta preponderanti d'importazione ed in lingua inglese, si è sempre più affermata una editoria italiana, soprattutto ad opera de LA PORTA MAGICA, che soddisfano anche le esigenze dei meno portati per le lingue straniere. Ma in questo campo l'assoluta novità è l'affermazione dei VIDEO-DIDATTICI, che realizzati in modo sempre più professionale, per il genere dei loro contenuti ed il modo di esporli, consentono di avere, a casa propria, come insegnanti i grandi professionisti di tutto il mondo. E quindi una ampia possibilità di acquisire nuovi effetti da tutte queste fonti.

Ma il grande nuovo elemento è il sorgere dei "nuovi professionisti", non vi è socio giovane o anziano (sempre in senso magico) che dopo un più o meno lungo periodo purtroppo, spesso troppo breve, di militanza in un qualunque circolo, viste le richieste del mercato, non si cimenti, con un vero pubblico per trarne un corrispettivo economico.

Anche le televisioni, pubbliche e private, grandi e piccole, non sono più così avare nei confronti dei prestigiatori, ma, spesso, lo abbiamo visto recentemente, gli esecutori non sono all'altezza della situazione.

Apprendere un gioco, saperlo anche eseguire in modo tecnicamente corretto, non è purtroppo tutto, anzi è sicuramente il minimo essenziale che si richiede, la cosa più importante è poi saperlo presentare, avendolo studiato a fondo,

avendone compreso le motivazioni psicologiche per trarne le emozioni da dare al pubblico.

La ricerca della propria personalità e conseguentemente del proprio personaggio, il modo di proporsi al pubblico, che ormai è stanco di "giovannottoni" in giubbotti di finta pelle nera, che in atteggiamenti simil COPPERFIELD, distruggono e risanano donne, dentro l'ultima cassa, copiata dal solito falegname, dall'ultimo video americano. O di altrettanto, non sempre giovani, distinti impiegati, che abbandonato il doppio petto, e vestiti in giacche di lustrini dagli improbabili colori imperversano con palline di spugna colorata tra bicchieri di vino e spaghetti alla amatriciana o lasagne alla bolognese, e mettiamoci anche il risotto alla milanese, così non saremo accusati di razzismo regionale. O di ancor più giovani esecutori che in omaggio alla moda del "mi sono vestito al buio" indossano jeans da pescatore, scarponi da montagna o scarpe da tennis, con camicie debordanti giacche casual.

Tutto questo sta avendo e lo avrà maggiormente, in un vicino futuro, l'effetto di far nuovamente allontanare il pubblico e quindi il mondo dello spettacolo dal prestigiatore.

E come sta avvenendo oggi, i vogliosi del "mi esibisco per forza" abbasseranno le loro già modeste richieste economiche, finendo di inflazionare un mercato, di per se non particolarmente ricco.

La formazione del nuovo prestigiatore quindi non può essere basato solo sull'acquisto dell'ultimo effetto o sulla acquisizione di tecniche e giochi dall'ultimo libro o video, ma soprattutto sulla valutazione e sullo studio degli aspetti teorici di base e non della prestigiazione. Cioè smettiamola di suonare ad orecchio e cominciamo a studiare musica!

Per fare questo QUI MAGIA opererà nei seguenti modi:

a) Supportando manifestazioni come IL CORSO DI PRESTIGIAZIONE DI SAN MARTINO DI CASTROZZA, giunto quest'anno alla sua seconda edizione e che questi scopi si prefigge.

b) Affiancandosi al RING 204 di ROMA dell' I.B.M. che con l'apertura della nuova sede, un vero e proprio teatro, mira alla apertura di una "sorta di palestra" artistica dove, chi lo vorrà, potrà "allenarsi" al proprio spettacolo ed in altri momenti provarlo di fronte ad un

vero pubblico per valutarne la rispondenza.

c) Seguitando ad organizzare degli importanti lectures-tour, ma con una più oculata selezione dei conferenzieri, non una conferenza quindi tanto per farla, ma una vera e propria lezione, ad ampia lettura, come è stata quella recentissima di PAVEL.

d) E per quanto ci riguarda più direttamente i contenuti della rivista che, fin da questo numero, saranno più mirati alla formazione teorica e pratica dello Artista, all'approfondimento delle motivazioni psicologiche dello studio e dello spettacolo magico; si vedano a questo proposito le iniziali rubriche di DIEGO SPINELLI e di ALAIN IANNONE, con due diversi modi di affrontare gli argomenti, ma con gli stessi obiettivi. A loro faranno seguito AURELIO PAVIATO, ROBERTO GIOBBI e molti altri.

Non mancheranno certo i nuovi effetti, ma questi saranno selezionati più fra quelli che necessitano una applicazione tecnica, che non quelli "fai da te"!

Per quanto riguarda gli altri contenuti FERNANDO RICCARDI, con la consueta attenzione, ha coordinato tutto il lavoro della redazione, con una attività eccezionale ed insostituibile, STEFANO MASTROBISO ed il sottoscritto hanno scartabellato sugli scaffali per darvi tutti i nuovi arrivi in fatto di video e libri. Il CONCORSO 1995 presenta la ultima manche, e dal prossimo inizierà l'edizione 1996. MA ATTENZIONE A PAGINA 19 vi attende una nuova SFIDA!

I REGALI 1996

52 IN UNA: Ben tre gli effetti descritti a pagina 4 che potrete eseguire con la carta gigante allegata a questo numero e la prossima, a completamento, la riceverete con il numero 2/96 di QUI MAGIA.

IL BUONO SCONTO DA 30.000.= allegato a questo numero vi consentirà di risparmiare sugli acquisti di tutto il materiale da noi prodotto.

IL CATALOGO MAGICO, di tutta la nostra produzione vi consentirà di scegliere, con discernimento, l'effetto più adatto alle vostre esigenze.

LA DISPONIBILITA' DEGLI EFFETTI E' LIMITATA AFFRETTATEVI!

IL PERSONAGGIO

INCONTRO CON BILLY McCOMB

A. COLOMBINI

Premessa: La biografia completa di BILLY McCOMB riempirebbe sicuramente molte e molte pagine, quella che segue è una sintesi dei momenti più significativi di quello che è uno dei grandi prestigiatori professionisti di questo secolo, che QUI MAGIA è lieta ed onorata di avere sulle sue pagine, unendosi quindi al numero dei grandi riconoscimenti che, questo grande personaggio ha avuto nella sua carriera.

BILLY McCOMB è nato nel 1922 a BELFAST, nell'IRLANDA DEL NORD. La magia fu il suo primo interesse, per quanto gli è dato di ricordare. Proviene da una famiglia di medici, così, spinto dai genitori, si laureò in medicina.

Già durante il secondo anno della facoltà aveva scritto il suo primo libro tecnico sulla prestigiazione.

Prima ancora aveva visitato l'Inghilterra e, in un concorso tra maghi provenienti da tutte le isole britanniche, vinse una medaglia d'oro.

Questo lo portò ad essere invitato, più volte, alla BBC di LONDRA (la principale televisione inglese). Come conseguenza di tutti questi fatti positivi decise che lo "show-busines" sarebbe stato la sua vita.

Le sue apparizioni in televisione lo portarono ad avere il posto di "supporting act" al BOB HOPE SHOW al suo debutto inglese nel teatro PRINCE OF WALES, nel West End di Londra.

Dopo pochi anni fu chiamato a presentare il primo show della TV inglese interamente dedicato alla magia, trasmesso il sabato, in prima serata, dopo il telegiornale delle 21.

Da allora fu ospite degli spettacoli televisivi di molte stars famose, ha lavorato nei migliori night-clubs del West End di Londra e nelle feste organizzate per varie compagnie industriali nei principali alberghi e ristoranti. Oltre a tutto questo ebbe nei suoi spettacoli, come attrazioni d'apertura, personaggi quali OLIVIA NEWTON JOHN, SHIRLEY BASSEY e JULIE ANDREWS.

Questo lo portò all'attenzione di BUCKINGHAM PALACE dove si esibì in molti parties privati, (solo ora può fare queste confidenze, poiché, a quel tempo, assediato dai rotocalchi, avrebbe rischiato di non essere più invitato!).

Da quel momento si esibì spesso per la famiglia reale al famoso PALLADIUM di LONDRA, dove ebbe la gioia, poiché si trattava di esibizioni pubbliche, di essere fotografato con Sua Maestà la Regina, il Principe di Edimburgo e con la Regina Madre.

È apparso inoltre in oltre 30 films, ha partecipato a molti spots pubblicitari, ha lavorato come doppiatore e consulente per molti films e produzioni televisive.

È stato consulente stabile per l'Arte Magica per la BBC dal 1948 fino al 1970, quando lasciò Londra. Seguirono altri due libri sulla prestigiazione e produsse video didattici per prestigiatori in America.

La sua abilità di prestigiatore gli procurò poi numerose apparizioni sulle reti televisive di tutto il mondo (BERLINO, STOCCOLMA, PARIGI, MILANO, JOHANNESBURG, SINGAPORE, HAWAI, AMBURGO, MADRID, AUSTRALIA E NUOVA ZELANDA).

Decise poi di conoscere il mondo, e spesso lo fece viaggiando su lussuose navi da crociera. Al momento di mettere radici stabili alla sua vita, lo fece scegliendo la California, e fu eletto, dopo un breve periodo, nella HALL OF FAME della SOCIETÀ AMERICANA DEI MAGHI (SAM): era il primo "non-americano" a ricevere questa onorificenza.

È stato poi chiamato a far parte del gruppo dei sei direttori dell'ACCADEMIA DELLE ARTI MAGICHE, meglio conosciuta come il THE MAGIC CASTLE, il famoso club privato di HOLLYWOOD.

A TU per TU con BILLY Mc COMB

1) Come e perché hai cominciato ad interessarti di prestigiazione?

Ho cominciato ad interessarmi di magia fin dagli inizi della mia vita e quindi non riesco a ricordare un solo momento in cui non me ne sia occupato. Nessuno della mia famiglia aveva a che fare con il

IL PERSONAGGIO

mondo dello spettacolo. L'ultimo dei miei parenti irlandesi, un vecchio cugino che passa le giornate bevendo e giocando al golf disse: "...tua madre racconta che ci sei nato!..."

2) Qual è stato il tuo primo effetto?

Difficile a dirsi. Ricordo che il trucco del fiammifero nel bordo del tovagliolo era una gran cosa, fin quando la donna che si occupava della biancheria cominciò a lamentarsi del gran quantitativo di fiammiferi che galleggiavano nella vaschetta della lavatrice. Il che portò sulle mie tracce. Se, come dicono gli scienziati si può andare con i ricordi indietro fino ai cinque anni, quello doveva essere il periodo. Ma ero senz'altro nell'età in cui non si può giocare con i fiammiferi, se non con quelli già usati. Quindi, mettiamola così: il mio primo mistero è un mistero!

3) Come e quando i tuoi primi spettacoli?

I miei primi spettacoli furono per i membri della mia famiglia, di vecchie tendenze presbiteriane, quindi non un ricordo cui guardare con particolare gioia, se non per quelle occasioni in cui riuscivo a farmi dare qualche soldo per quelle esibizioni.

4) Quali sono stati i prestigiatori che hanno maggiormente influito sulla tua formazione?

La gentilezza di mia madre, che tutti i week end, mi veniva a prendere al collegio per portarmi a vedere gli spettacoli di varietà, non solo mi ha consentito di non fuggire dal collegio ma anche di vedere molti degli Artisti dell'epoca, quali, anche se il ricordo è vago e sicuramente me ne sfuggirà qualcuno: HORACE GOLDIN e la sua sega circolare, JACK LEDAIR, HENRY BEKKER, CHING WU RALPHONO & PAGE... una copia scozzese di CARDINI.

Tra tutti ero convinto che DANTE sarebbe stato il mio principale ispiratore. Come tutti i prestigiatori giovani, volevo fare delle grandi illusioni ed intramezzarle con altri trucchi. Probabilmente pensavo che fosse più divertente circondarsi di belle assistenti che non di conigli e colombe.

Poi le sempre mie maggiori presenze in Inghilterra mi fecero conoscere ROBERT HARBIN, la mente più magica che abbia mai incontrato. Ripenso spesso alla mia prima casa londinese, che era in Edgware, molto vicino alla sua che era in Mill Hill, tanto

ero vicino a questo genio meraviglioso! HARBIN veniva da noi molto spesso perché la moglie, che era fissata con la casa, lo rimproverava che gliela riempiva di grandi illusioni. (ROBERT HARBIN, fra le altre, è l'inventore della ZIG ZAG GIRL n.d.r.). Io avevo invece un felice e disordinatissimo laboratorio, dove lui era solito venire per fabbricarsi le cose.

Scoprimmo insieme gli attrezzi elettrici e gioivamo del tempo che ci facevano risparmiare. Poi trovai un posto dove vendevano a pochissimo delle assi di legno chiaro con le quali potevamo fabbricarci le casse delle illusioni tagliandole a seconda delle esigenze.

5) Qual è stato il momento più difficile della tua carriera?

Penso che la prova più dura fu quella dell'uscita in scena per il mio assolo al famoso PALLADIUM di Londra. Solo io ed il pubblico. Quella camminata dalle quinte al microfono sembrava lunga due miglia. E mi chiedevo se il brano musicale di sigla sarebbe stato sufficiente o sarei stato costretto a correre per gli ultimi 200 metri.

6) Qual è stata la situazione più imbarazzante in cui ti sei trovato?

Una volta raccontai a quel meraviglioso ROBERT HARBIN che avevo ideato ed eseguito, in Irlanda, un trucco che lui non conosceva. Silenziosamente si avvicinò ai suoi scaffali, estrasse un vecchio libro di appunti e mi mostrò che aveva concepito lo stesso trucco quasi prima che io fossi nato. E lo aveva costruito e presentato in pubblico e mi mostrò come il mio metodo era sicuramente inferiore al suo.

7) Qual'è stata la cosa migliore che ti sia capitata nel corso di una convention?

Quando lavorai per la prima volta per gli americani al congresso congiunto di IBM e SAM a PITTSBURG nel 1955, fui presentato da JAY e FRANCES MARSHALL. Nessuno aveva mai sentito parlare di me. Feci una conferenza dove vennero in pochi, perché pensavano che non ci fosse qualcosa d'importante da ascoltare. Poi mi chiesero di ripeterla perché molti avrebbero voluto essere presenti, dopo i commenti dei pochi intervenuti.

Quindi ricominciai con una conferenza completa-

IL PERSONAGGIO

mente diversa ed andai avanti per un paio d'ore. A quei tempi non vi erano "lecture-notes" in vendita e sarei potuto andare avanti per molto tempo a raccontare le mie idee. Ricevettero entrambe delle "standing ovation".

8) Qual è stato l'effetto che ha avuto maggior successo di quanto tu ti potessi aspettare?

La LONDON SOCIETY OF MAGICIANS presentava i suoi programmi in un posto chiamato Conway Hall a Bloomsbury. Sebbene non ne fossi socio, il loro segretario era GEOFFREY ROBINSON, che era stato il mio testimone di nozze: Partecipai quindi a molti dei loro spettacoli. C'erano molti tra noi, come MURRAY e AL KORAN, che preferivano le riunioni della LSM perché meno affollate, rispetto a quelle del MAGIC CIRCLE. In alto sul proscenio del teatro della Conway Hall, c'era un cartello con scritto: "Sii fedele a te stesso!".

Ed una volta, che avevo l'incarico di presentare decisi di provare il potere della misdirection, quindi indicai il cartello appeso sopra la mia testa e feci qualche considerazione al riguardo; tutti gli occhi si spostarono a guardarlo. Quando si rivolsero nuovamente sulla scena, io ero lì, in piedi davanti al sipario, ma con in mano un tosaerba... Avevo semplicemente messo una mano dietro la schiena, facendomela porgere da qualcuno. Così li avevo ingannati tutti!

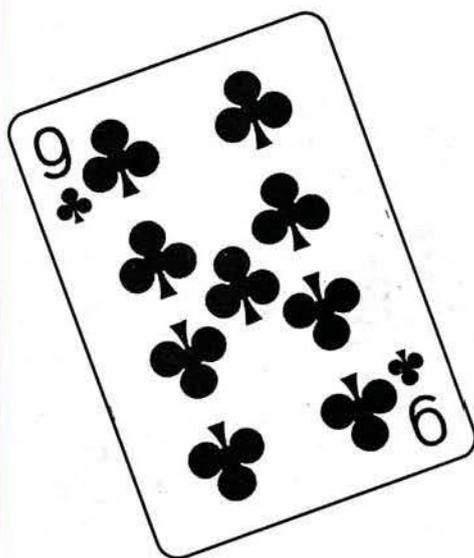
Maggiori effetti ideati: HOT BOOK (1945), SLOW CAGE VANISH (1945), HALF-DYED SILK (1949), DOUBLE SAWING IN HALF (1960), McCOMBICAL DECK.

Bibliografia essenziale: McCOMB'S MAGIC (del 1942 - 184 pagine) e THE PROFESSIONAL TOUCH (del 1987 - 129 pagine) entrambi ancora reperibili.

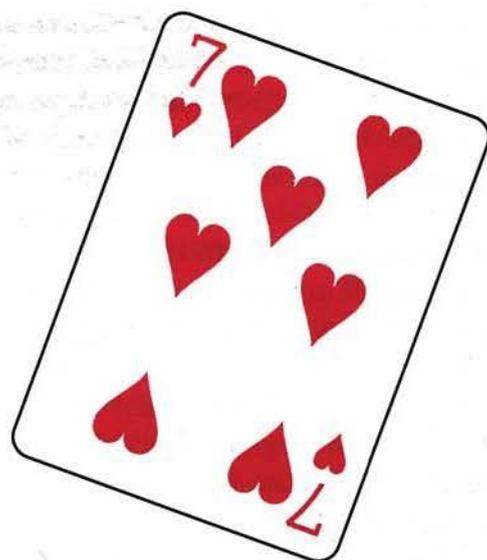


La Regina Elisabetta si complimenta con BILLY McCOMB dopo uno dei suoi spettacoli a corte.

IL REGALO 1996



52
IN
UNA
T. BINARELLI



Il regalo di quest'anno è una delle migliori carte gag che siano mai state inventate ed è, nella sua versione originale, una carta da gioco che ripropone, stampate sulla faccia, tutte le 52 carte che compongono il mazzo.

La versione che vi proponiamo, migliorata nella sua struttura, presenta le seguenti caratteristiche:

- **Grande formato: cm 20 x 28, quindi maggiore visibilità e quindi possibilità di utilizzarla sia in close-up che in scena.**
- **Le 52 carte sono state stampate al posto del dorso.**
- **La faccia della carta presenta, in quella allegata a questo numero, il 7 di CUORI; nel prossimo numero conterrà invece il 9 di FIORI.**
- **Il particolare tipo di cartoncino, lucido sulla faccia ed opaco sul dorso, ne garantisce sia la lunga durata (ma se volete renderla eterna non dovrete far altro che farla plastificare in un negozio specializzato), ma soprattutto una certa aderenza tra le due carte una volta sovrapposte tra loro, e questo avrà la sua efficacia in una delle possibili utilizzazioni che sono, tradizionalmente, le seguenti tre:**

PRIMA: LA TRASMISSIONE DEL PENSIERO

Effetto: L'esecutore fa scegliere ad uno spettatore, appositamente convocato sul palco, una carta da gioco, da un mazzo ben mescolato, annunciando

che ha inventato la macchina per la trasmissione del pensiero, e consegna infatti allo spettatore un frullino per la sbattitura delle uova, invitandolo a trasmettere la carta pensata a tutto il pubblico rimasto in platea.

Mentre lo spettatore aziona il frullino, con gli evidenti motivi di ilarità per il pubblico, l'esecutore mostra al tutto il pubblico una grande carta su cui sono riprodotte tutte le carte del mazzo ed invita il pubblico a pensarne una.

Girando il cartone mostra anche allo spettatore le 52 carte, ma così facendo il pubblico vede la carta stampata sull'altro lato, capisce il vostro gioco e diventa vostro complice ai danni di colui che è sul palco.

Rivolgete al pubblico la prima seguente domanda: "...di che colore è la carta scelta?" e tra la sorpresa della vostra vittima, tutto il pubblico esclamerà: "NERA!", complimentatevi con lo spettatore e proseguite: "...qual è il seme?" ed ancora una volta il pubblico "indovinerà" esclamando: "...di FIORI!"; l'ultima domanda sarà: "...qual è il valore?" ed il pubblico: "...NOVE!".

È evidente che per tutto il pubblico la situazione è divertente, ed invece la faccia stupefatta dello spettatore sul palco, unico ignaro, sarà di pura sorpresa, per le proprie "capacità" telepatiche.

Mentre lo congedate, complimentatevi ancora con lui, e per la prima volta, girate verso di lui la faccia della carta, rivolgendogli contemporaneamente la seguente domanda: "...ma Lei è riuscito a capire co-

IL REGALO 1996

me ha fatto a trasmettere il pensiero?” poiché ci metterà qualche secondo a realizzare l'accaduto, ciò scatenerà ancora di più l'ilarità del pubblico. Quando finalmente capirà si diventerà lui stesso all'innocente scherzo magico che gli avete giocato. Rimandatelo a posto facendogli dedicare dal pubblico un caloroso applauso.

Occorrente:

- a) Un frullino per le uova, reperibile nei negozi di casalinghi.
- b) Una delle 52 carte in UNA; nella descrizione è stato utilizzato il 9 di FIORI.
- c) Un mazzo di carte.

Esecuzione:

- 1) Dopo aver mescolato il mazzo, controllando il 9 di fiori, forzatelo allo spettatore, il resto è tutto nell'effetto.

SECONDA: LA PREDIZIONE

Mostrando una grande busta, l'esecutore annuncia che contiene una predizione su un avvenimento che sta per accadere. Rivolto quindi ad uno spettatore, lo invita a scegliere una sola carta dal mazzo appena mescolato.

La carta lasciata esterna al mazzo viene mostrata a tutto il pubblico, l'esecutore, trionfante annuncia la perfetta riuscita della propria predizione.

Ripresa la busta, ne estrae la carta predizione, e mostrando che riporta tutte le 52 carte, annuncia con enfasi: "...poiché vi è anche quella scelta il gioco è perfettamente riuscito!".

È evidente che a questa affermazione il pubblico sorriderà e forse vi dedicherà anche un modesto "applauso di compatimento", quando questo scema, accusatelo di sfiducia nei vostri poteri magici, girate la carta, mostratene la faccia e godetevi l'applauso sincero.

Occorrente:

- a) La carta 52 in UNA ed una busta in grado di contenerla.
- b) Un mazzo di carte.
- c) La vostra capacità di forzare una carta e soprattutto quella di fare spettacolo.

Esecuzione: Già evidenziata nella descrizione dell'effetto.

TERZA: PREDIZIONE CON DOPPIA SORPRESA

Effetto: Come nella versione precedente annunciate la predizione, mostrando la busta, fate scegliere una carta (per es.: il 7 di CUORI).

Annunciate il vostro successo e mostrate il lato con tutte le carte, come prima al momento voluto, mostrate la faccia della carta, sarà il 9 di FIORI, delusione vostra e del pubblico, girate ancora una volta la carta, mettete da parte la busta, e fate ripetere il nome della carta scelta: 7 di CUORI.

Trionfante girate la carta faccia al pubblico e quello che fino ad un istante prima era il 9 di FIORI, si sarà trasformato nel 7 di CUORI.

Occorrente/preparazione:

- a) Entrambe le carte 52 in UNA, che metterete nella busta insieme; 9 di FIORI sul fronte e 7 di CUORI dietro di lui.
- b) Il vostro mazzo di carte.

Esecuzione:

- 1) Forzate allo spettatore il 7 di CUORI.
- 2) In accordo con la presentazione, deponete il mazzo e prendete la busta con la mano sinistra; con la destra estraete le due carte come una sola, vi aiuterà la loro naturale aderenza, e mostrate il lato 52 in UNA.
- 3) Al momento voluto girate le due carte di faccia, sempre tenendole come una sola, mostrando il 9 di FIORI. Alla delusione del pubblico, fate seguire la vostra perplessità; rigirate la carta di dorso, avvicinandola alla busta rimasta nella mano sinistra.
- 4) Tenete la busta perpendicolare al vostro corpo, apertura verso l'alto ed inserite qualche centimetro della doppia carta al suo interno, fate scivolare, lasciandola andare, la carta frontale, che cadrà nella busta, allontanate le due mani.
- 5) Poggiate la busta, seguitate a guardare la carta che ha la faccia verso di voi, con aria rassegnata, e chiedete nuovamente allo spettatore: "...ma che carta ha scelto!!!", ovviamente ribadirà: "SETTE DI CUORI", dopo un attimo di suspense, girate la carta, mostratene la faccia al pubblico e godetevi il trionfo.

PROFESSIONALITÀ

DISCORSO SUL METODO



DIEGO SPINELLI

Nella foto con il suo grande amico LANCE BURTON, è uno dei più appassionati e colti studiosi italiani di prestigiazione, profondo conoscitore e ricercatore in tutti i suoi settori è anche un eccezionale esecutore di close-up e mentalismo; ed in quest'ultimo le atmosfere che riesce a creare determinano nel pubblico momenti particolarmente emozionali.

Ma al di là ed oltre la ricerca dell'effetto e della sua presentazione, SPINELLI indaga nelle motivazioni dello spettacolo di prestigiazione e soprattutto nel metodo della ricerca della cultura e della formazione artistica.

Siamo lieti ed onorati, che proprio a partire da questo numero, renda partecipi i nostri lettori dei suoi studi, che trasferisca ad altri la sua passione e probabilmente anche il vero segreto del successo; che probabilmente è più nel perché che non nel come. (T. BINARELLI)

Ho accettato volentieri e con entusiasmo, pur se con qualche perplessità, la proposta di TONY di prendere cura di una rubrica fissa su QUI MAGIA. Con entusiasmo perché so di avere qualcosa da dire, e l'occasione di uno spazio dove poterlo fare rendeva la cosa "ghiotta". Quanto alle perplessità, sono tante e di ordine diverso, legate sia alla diversità degli argomenti da poter toccare, sia al posto ed al momento appropriato per poterli inserire. Il motivo, o per meglio dire, la spinta principale è stata quella di contribuire in qualche modo, e con tutti i miei limiti, alla crescita di una rivista che pur costruita e portata avanti con lo sforzo di pochi volenterosi, si

vuole porre praticamente come strumento di incontro e di miglioramento per i veri appassionati di Arte Magica. Per non creare polemiche fin dall'inizio, ritengo che la rivista periodica, di taglio settoriale, non di libera vendita, ma che entra nelle case di chi ha sottoscritto l'abbonamento, debba essere non una semplice fornitrice di nuovi giochi, di qualche traduzione di testi stranieri, delle cronache dei piccoli o grandi concorsi con relativi premi, della pubblicità degli attrezzi più o meno validi da parte delle case magiche o del passaggio su rete televisiva di questo o di quel tal socio.

Per il vero studioso, professionista o dilettante che sia, leggere di un premio o di una cronaca, e finanche di un nuovo gioco, può fare da diversivo o da distensione, ma può anche essere poco costruttivo. L'importante è invece trasmettere i mezzi per capire perché un nuovo gioco è oggi valido, indipendentemente dal decidere poi di volerlo fare proprio con lo studio e la pratica, di capire perché la traduzione di autori stranieri o di opere del passato può essere anche oggi per noi un punto di partenza o di riflessione, di leggere tra le righe di una cronaca perché e come chi ha vinto un concorso è arrivato al premio. Piuttosto è importante crescere nello spirito critico, creare quegli strumenti attraverso i quali, se c'è, far fluire la creatività, far nascere Arte vestita da gioco di prestigio, o affinarla perché cresca nonostante i limiti personali.

Beninteso con i giochi di prestigio è possibile divertirsi e far divertire a qualsiasi livello, ma non è questo ciò di cui parlo. Prendiamo ad esempio il mondo degli scacchi, di chi li gioca e l'enorme letteratura che viene prodotta continuamente per il settore: anche lì ci si diverte a qualsiasi livello, basta già saper muovere i pezzi e conoscere le regole. Ma, nelle trascrizioni numeriche di certe partite, e quasi sempre quando si tratti di grandi maestri del passato o dei grandi campioni contemporanei, si assiste al colpo di genio, a livelli impensabili di creatività e di arabeschi sottilissimi per arrivare a dare il colpo di grazia al Re avversario. Non avendo tuttavia affinato gli strumenti atti a riconoscerlo, chi riproduca su scacchiera quegli stessi schemi non farebbe altro che muovere dei pezzi di legno da per-

PROFESSIONALITÀ

fetto ignorante: il genio parla tutt'altro linguaggio! Questo non deve porsi come un'elucubrazione tecnica né tantomeno forzata: Se è irraggiungibile la perfezione, tanto vale la pena di darsi da fare almeno per avvicinarsi. Lo scopo di questi nostri incontri sarà allora quello di poter fornire, nei limiti della resa sulla carta, tutto quanto vale la pena di sapere in campo magico e ciò che sarebbe meglio evitare, fino a poter disporre di quello insieme di conoscenze che, opportunamente valorizzate, possono metterci nella condizione di poter continuare da soli. Beninteso non pretendo d'insegnare l'Arte, ma farò il possibile perché essa venga fuori in qualche modo in chi, pur appassionato di Magia, ha perso del tempo inseguendo cose inutili.

Ho avuto occasione, abbastanza spesso, di scambiare con G.P. ZELLI (Zelpy) delle idee su questo e su altri argomenti legati al filo conduttore della Magia Italiana, quella antica, desunta dalla letteratura, quella passata e l'attuale, come viene presentata nei nostri giorni.

Uno dei punti cardine della conversazione è stato questo. Si è spesso detto e scritto che i prestigiatori italiani non leggono, o quantomeno leggono poco. Quello che tuttavia poteva essere fatto in passato, da parte di chi avesse avuto intenzione, nei limiti del pubblicato e del poco reperibile, oggi è palesemente quasi impossibile, a meno di non essere nella fortunata condizione di avere libera gran parte della giornata e di poterselo permettere economicamente. Infatti, la mole di quanto già pubblicato e di tutto ciò che si scrive oggi soprattutto nel settore della micro e cartomagia è vastissima: prescindendo dalle difficoltà linguistiche - gli italiani in genere e non solo i maghi masticano poco l'inglese -, sarebbe quasi impossibile per chi cominci ora ad interessarsi di magia potersi fare un bagaglio completo ed anche saper discernere dove intrattenersi più a lungo e dove leggere sorvolando.

Inutile dire che è più che mai sentita la mancanza di una scuola che aiuti ed indirizzi il neofita, lo controlli nella pratica progressiva di quegli esercizi ed accorgimenti indispensabili per la corretta esecuzione del gioco di prestigio e soprattutto, lo aiuti a pensare finalmente in modo autonomo e creativo.

In altre parole: se ci si dedica con gran cura alla lettura dei vecchi testi magici si rischia di non potere tenersi aggiornati sulla continua produzione degli

autori contemporanei.

Però vale anche il contrario: ammesso e non concesso che si sia nella posizione tecnica di leggere e potersi applicare sui giochi dell'ultim'ora, non si avrebbe tempo a sufficienza per conoscere innumerevoli finezze e soluzioni elaborate dai maestri del passato.

È già stato detto e ripetuto fino alla nausea che è oggi cosa rara concepire un'idea nuova, e ne è conferma la scarsità di presenze al FISM per la categoria invenzioni. Infatti la stragrande maggioranza dei giochi "nuovi" altro non è se non il rimaneggiamento, più o meno sapiente, di strade già percorse non dico da decenni, ma spesso addirittura da secoli!

La scrittura è un mezzo di comunicazione totale, ma ogni branca ha un linguaggio suo proprio che va appreso e meditato a fondo perché altrimenti privo di qualsiasi applicazione pratica. Ho fatto l'esempio della trascrizione delle partite di scacchi, ma pensiamo alla musica, tanto per allargare il campo: ogni cosa è specificata nel più piccolo dettaglio, ma solo un direttore d'orchestra può sentire con la mente lo sviluppo di una sinfonia in tutti i diversi strumenti mentre ne sta semplicemente leggendo la partitura, non deve prenderli in mano, la sola lettura gli è sufficiente.

In passato, quando anche l'Arte Magica era veramente in auge come spettacolo, si esibirono moltissimi illusionisti dei quali purtroppo si hanno solo poche notizie desunte dalle cronache dell'epoca. Tra i molti, pochissimi sono stati quelli che hanno descritto le loro tecniche; sia perché mancava l'attuale spirito di divulgazione, sia per il fatto che, costretti ad una vita prevalentemente itinerante, avevano poca voglia o tempo di scrivere per le stampe qualcosa che non avesse fini prevalentemente promozionali.

Oggi la situazione appare capovolta: i veri professionisti, soprattutto in Europa, sono pochi, e comunque rari in tutto il mondo gli Artisti con la A maiuscola. Tuttavia fin troppi si danno da fare per produrre e descrivere giochi magici perché, complici raduni e concorsi vari, l'avidio pool degli amatori è pronto ad assorbire qualsiasi novità venga posta sul mercato. In pratica la diffusione di un nuovo trucco o di una variante di un vecchio principio viaggia oggi quasi in tempo reale.

PROFESSIONALITÀ

Torno allora a quanto detto sopra per confermare che è indispensabile "farsi le ossa" acquisendo dapprima dimestichezza con quanto è stato inventato nel passato, padroneggiando discretamente una manualità quanto più possibile generale, per poi avviarsi nel settore, nel ruolo e del proprio modo personale di fare magia.

Per questo approfitterò dello spazio propostomi da TONY BINARELLI per QUI MAGIA per dare consigli di buona lettura, giochi od argomenti che potrebbero avere grande utilità per il prestigiatore amatore giovane, perché l'attuale mole di carta stampata, soprattutto per la cartomagia ed il close-up in genere, è tale da richiedere tempi di lettura - e non parliamo di pratica! - francamente improponibili.

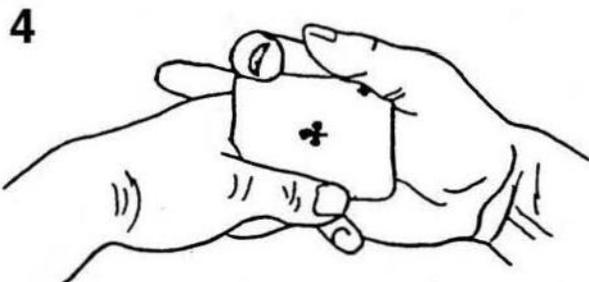
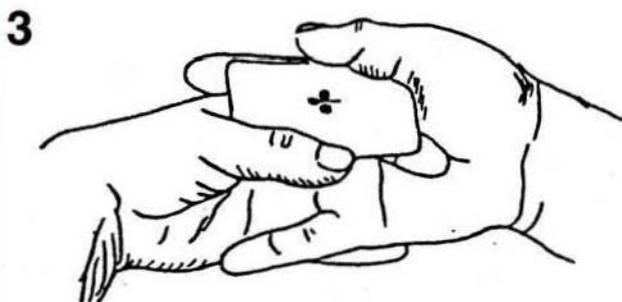
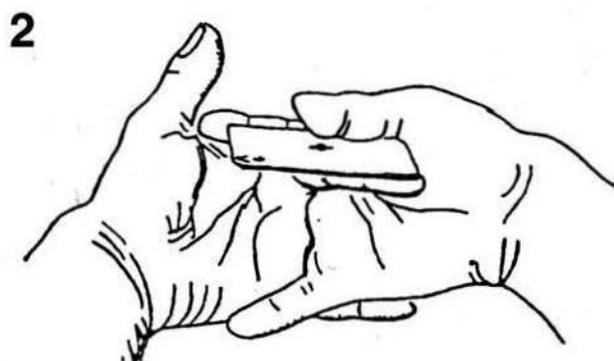
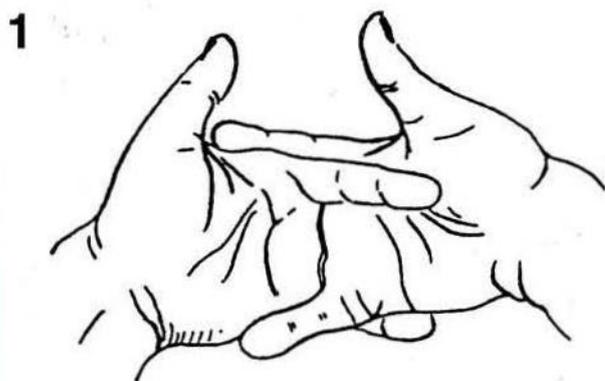
L'ARTE MAGICA STA MORENDO

Affronto ora volentieri un'altra questione spinosa. In Italia l'Arte Magica sta morendo perché non interessano più i giochi di prestigio, oppure sono proprio dei sedicenti prestigiatori a renderla così malata?! Io non credo che i gusti del pubblico siano poi così mutati a tal punto: chiunque può verificarlo da sé decidendo di trascorrere un periodo a LAS VEGAS (NEVADA), la città inizialmente famosa per il gioco d'azzardo ed ora costruita come un fantastico mondo di favola - rivolto ad una utenza prevalente-

mente di adulti - dove si cerca di dare il più possibile un input di divertimento basato sullo show magico. E senza attraversare l'oceano per verificare basterà osservare in sala le reazioni del pubblico cui capiti di assistere all'esibizione di un illusionista che sappia il fatto suo, con luci, musiche ed accorgimenti tecnici sistemati tutti al punto giusto. Non volendo arrivare a tanto, anche una seduta di cartomagia tra le pareti domestiche, se ben congegnata e saputa porgere nel modo corretto produrrà effetti analoghi pur se in scala minore: visi sconcertati e stupefatti nel senso etimologico della parola.

Da questo viene la facile considerazione che l'epoca del "fai da te", del frettoloso pressappochismo, deve finire, lo spettacolo magico ed anche il breve numero adatto ad un concorso vanno pensati e programmati in ogni loro particolare tecnico e scenico da un gruppo di esperti che cooperano, ognuno con la propria competenza specifica, al raggiungimento del risultato finale.

Finanche un ottimo attore non riesce ad estrinsecare la sua potenzialità se non è guidato da un regista valido. E questo, a sua volta, si avvale del direttore della fotografia e di quant'altri tecnici siano necessari alla migliore riuscita della produzione. E quindi anche noi dovremmo fare lo stesso nel nostro settore.



MANIPOLAZIONE

PRODUZIONE DI CARTE CON LE MANI INCROCIATE

C. POLLOCK

PREMESSA

Dalla rivista spagnola MISDIRECTION del mese di Gennaio 1995, abbiamo ripreso questa superba manipolazione di CHANNING POLLOCK. Traduzione libera dal prestigiatore TONY CACHADINA da un articolo pubblicato nel n. 313 di THE NEW PHOENIX.

Nel ricevere la rivista The New Phoenix nel mese di Agosto '94, mi sono trovato davanti, alla pagina 132, la manipolazione spiegata dal nostro amico TONY MASSINY. Nella redazione la sua introduzione indicava che c'era poca informazione su questo passaggio ed ho creduto interessante, pertanto, spiegarvi il passaggio originale che usava CHANNING POLLOCK, che forse è stato uno di quelli che hanno aiutato di più a popolarizzare questa magnifica apparizione di carte. Qui abbiamo otto illustrazioni che ci mostrano il gelosamente custodito passaggio INTERLOCKED CARD PRODUCTION come lo faceva CHANNING POLLOCK.

PREPARAZIONE ED ESECUZIONE

Tutte le figure sono viste dalla posizione del mago. La figura 1 mostra la corretta posizione delle dita.

Incomincia con 6 carte impalmate nella base del pollice destro (sarebbe come all'italiana).

Unisci le mani come mostra la fig. 2. Adesso la mano sinistra sostiene l'angolo diagonale opposto, con il polpastrello del pollice (fig. 3). Il mazzetto si quadra con l'aiuto dell'indice e del mignolo della mano destra, come si vede in fig. 4.

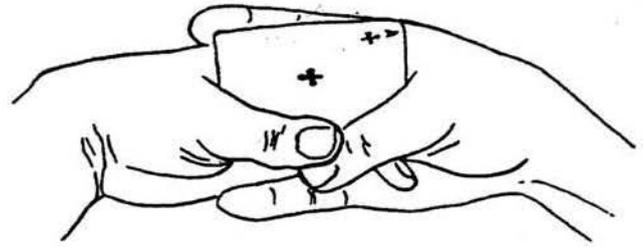
Quando il pollice sinistro sostiene le carte il pollice destro si rilassa con la pressione e si spiazza nell'angolo basso destro e mantiene le carte come mostra la fig. 5. Bisogna considerare che le mani stanno girando sui vostri polsi e i pollici stanno indicando verso il basso. Il pollice e l'indice sinistri sostengono le carte. L'indice sinistro occulta anche i bordi delle carte quando i palmi vengono mostrati al pubblico, come nella fig. 6. Le mani girano verso il basso (fig. 7).

Questo procedimento adesso si inverte: ritorna indietro, alle figure 6, 5, 4, 3, 2 e incomincia un'altra volta 2, 3, 4, 5, 6, 7, ecc.

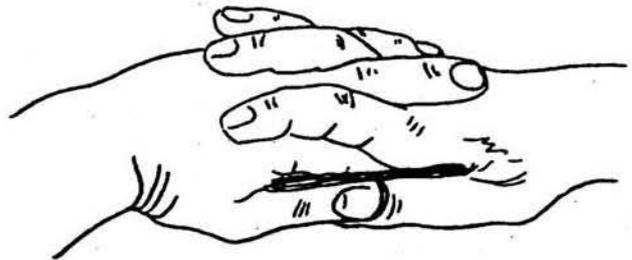
Quando desidererai produrre una carta l'indice sinistro tira il dorso della carta in fuori dal mazzetto come nella fig. 8. L'indice destro partecipa come guida. La parte carnosa del pollice (polpastrello) sinistro e il mazzetto per se stesso guidano l'altro lato della carta. Quando le mani si girano davanti il pollice destro e il mignolo rilassano la loro avvincente posizione e la carta cadrà mostrando le mani vuote fino all'apparizione di una nuova carta.

Queste otto illustrazioni sono difficili da disegnare. Sono state necessarie ventiquattro prove prima che TOMMY VANDER-SCHMIDT facesse le fotografie che sono servite per fare le illustrazioni che vengono mostrate a corredo dell'articolo.

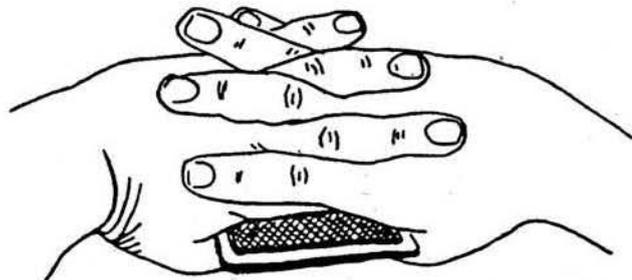
5



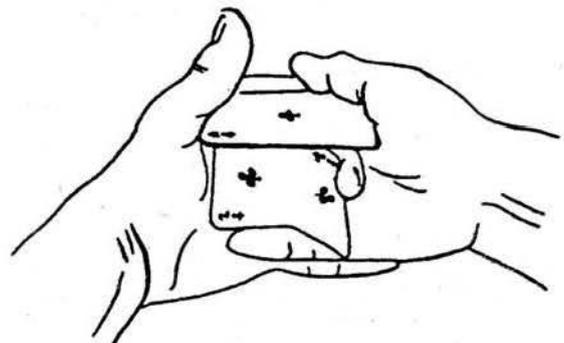
6



7



8



APPARIZIONE DI UNA TORTORA

MILTON

PREMESSA

Molti prestigiatori ricercano sovente quello che in gergo chiamiamo "gioco d'entrata". Per questo voglio descrivere un effetto che, se ben eseguito, con movimenti eleganti e preziosi, procura alla fine un effetto esaltante.

Inoltre non è molto difficile da imparare e la sequenza fotografica che accompagna la descrizione vi condurrà "per mano", facilitandone ulteriormente l'apprendimento.

EFFETTO

Il prestigiatore entra in scena con una sciarpa intorno al collo che si toglie e annoda al centro; dal nodo appare istantaneamente una tortora.

MATERIALE

- Una sciarpa piuttosto lunga, dal momento che fatto il nodo devono rimanere due estremità di misura tale da effettuare con eleganza l'apparizione.
- Una servente "Milton numero 2" (vedi il mio libro "La magia delle Tortore" a pagina 16).
- Un filo sottile di nylon o, a scelta dell'esecutore, un nastrino di seta di circa 5 mm. di larghezza.
- Naturalmente una tortora.

PREPARAZIONE

Il filo, od il nastrino, da una parte è fissato alla servente, dall'altra all'estremità della sciarpa a circa 5 cm. d'altezza (foto 1).

La lunghezza del filo sarà in funzione di dove viene nascosta la servente; se per esempio la servente è all'altezza del petto sarà di circa 35/40 cm., se invece la servente sarà nascosta nella profonda del frac la lunghezza dovrà essere maggiore. Comunque la misura sarà sempre proporzionata alla statura del prestigiatore. Per determinarne la lunghezza esatta, che ha un'importanza fondamentale, saranno sufficienti alcune prove.

Una volta sistemata la servente con la tortora nell'apposita tasca, mettete la sciarpa intorno al collo come normalmente si porta (foto 2).

ESECUZIONE

Dopo l'entrata in scena, togliete la sciarpa con la mano opposta al lato nel quale è nascosta la servente. Supponiamo che questa sia a destra, la sciarpa deve essere tolta con la mano sinistra, mentre la mano destra tiene il lato destro della sciarpa contro il corpo (foto 3).

Mostrate la sciarpa tra le mani. Per estrarre la servente con la tortora è sufficiente che alziate la mano destra e la servente, che è collegata alla sciarpa, fuoriesce automaticamente mentre viene coperta dalla sciarpa medesima (foto 4 come visto dal



1

pubblico e foto 4/B come visto dall'esecutore).

Fate adesso un nodo al centro della sciarpa, avvolgendo anche la servente (foto 5).

Allontanate le mani dal corpo, afferrate il nodo con entrambe le mani e simulatene lo scioglimento. Quest'azione avrà lo scopo di favorire l'apertura della servente consentendo di liberare istantaneamente la tortora (foto 6).

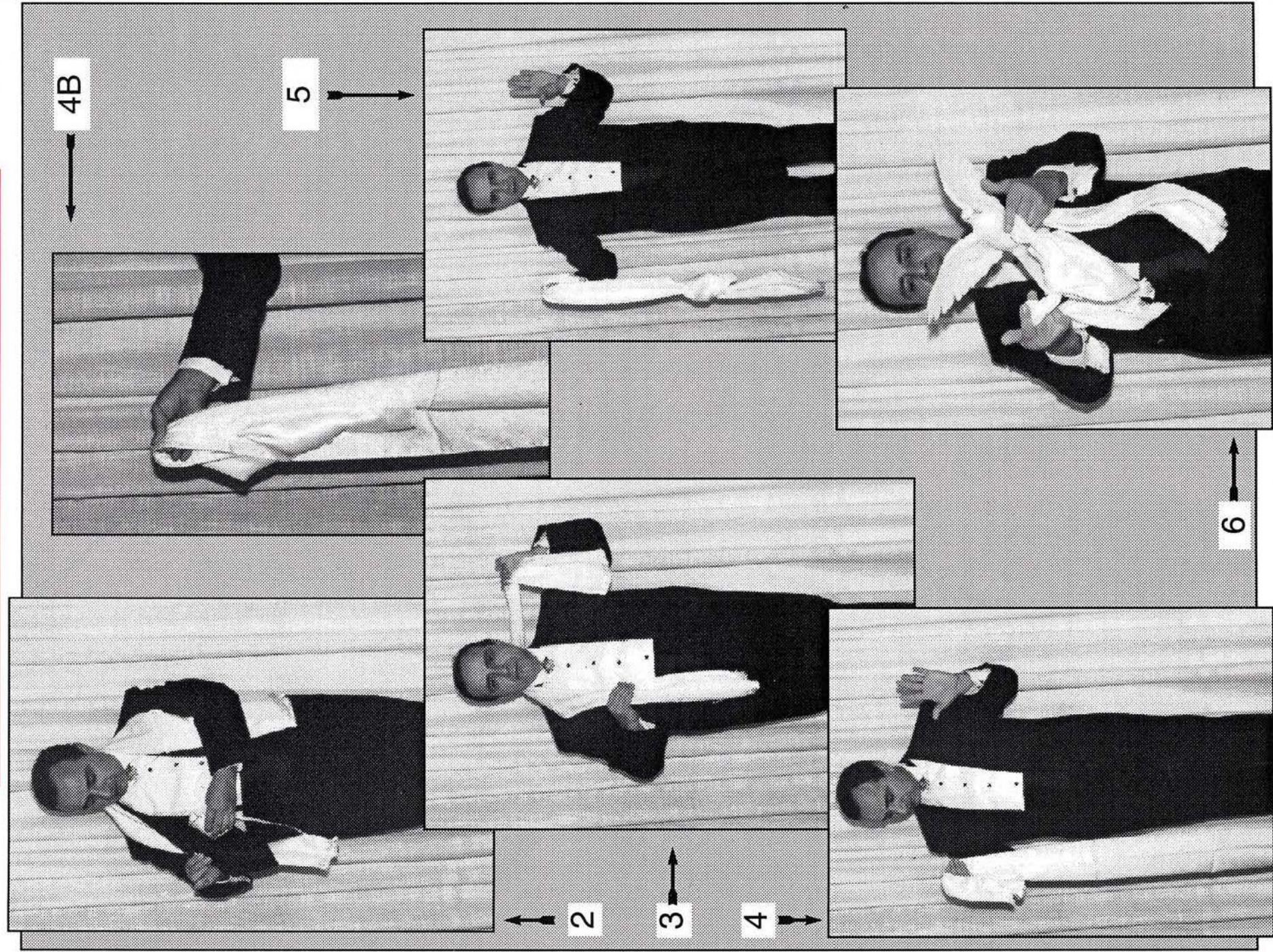
Naturalmente il mio consiglio è di provare l'effetto di fronte allo specchio finché non si è in grado di eseguirlo con grande padronanza e naturalezza. Buon lavoro quindi.

Milton

P. S.

Questo effetto, è il primo di una serie che spiegherò agli amici prestigiatori su "Qui Magia" e che potranno, una volta collegati tutti insieme, costituire una buona base per la costruzione di un numero completo.

MANIPOLAZIONE



MAGIA GENERALE

BLENDO LAMPO

KOALA

PREMESSA

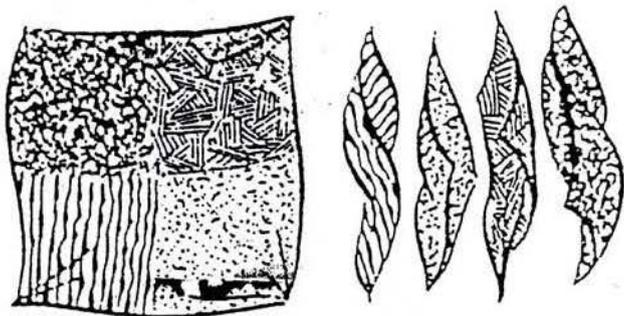
Dal periodico spagnolo n.32 del mese di settembre 1995 del CLUB DE ILUSIONISTAS PROFESIONALES abbiamo preso questo effetto a firma di KOALA contenuto nella rivista tedesca ZUNKERFAG. Questo nell'ambito della collaborazione che QUI MAGIA mantiene con il citato periodico spagnolo.

EFFETTO

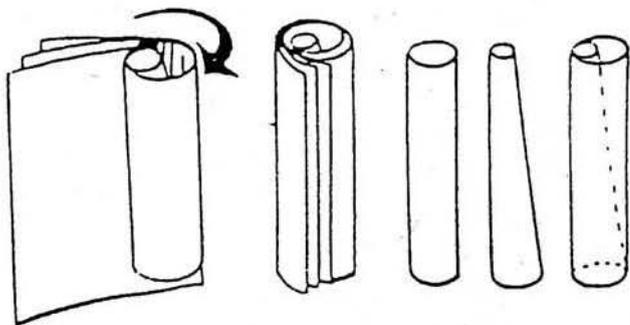
Una preparazione molto semplice che sarà pronta per essere presentata in qualunque momento e sarà molto apprezzata dal pubblico. Hai bisogno di otto fazzoletti (uguali 2 a 2); o di 4 fazzoletti piccoli e un fazzoletto degli stessi colori di questi (dis.1). Il mago mostra quattro fazzoletti di diversi colori. Arrotola un giornale (dis. 2) e introduce nel suo interno i fazzoletti, uno ad uno. Fà qualche passo magico, e fà apparire un fazzoletto, con i quattro colori degli altri fazzoletti, che sono spariti!

SPIEGAZIONE

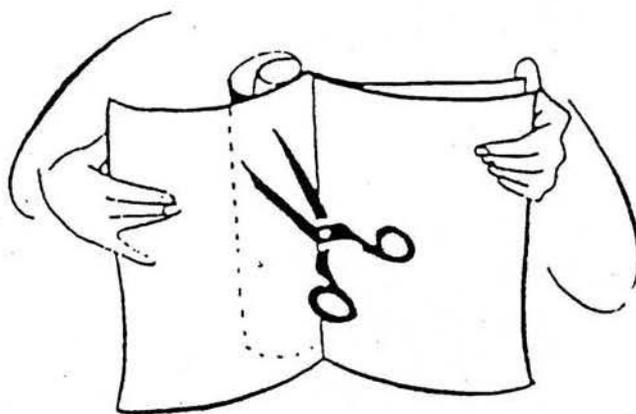
Lo scompartimento segreto, è formato da un cilindro e un cono, che ti permette di separare tutti i fazzoletti e prendere quelli che t'interessano. Non ti lasciare ingannare dall'apparente semplicità dell'effetto, e provalo davanti al tuo pubblico. Ti sorprenderà il gradimento che mostreranno gli spettatori.



Dis. 1



Dis. 2



Dis. 3

APPARIZIONE IMPOSSIBILE

M. HUERTAS

PREMESSA

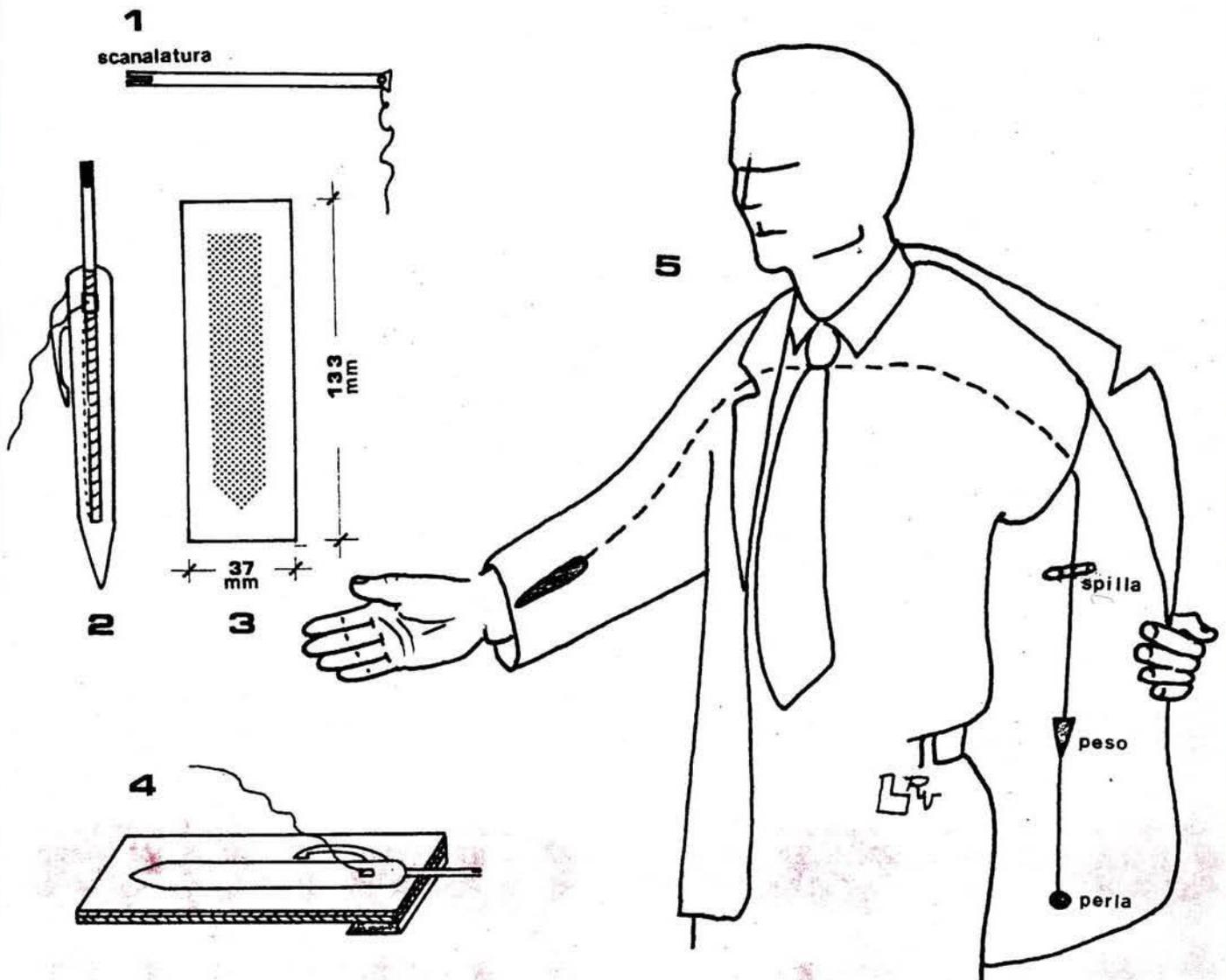
Questo effetto è stato tratto dalla rivista periodica spagnola del mese di Aprile 1992 MISDIRECTION/GEN edita da RICARD MARRÈ in virtù di un accordo di reciproca collaborazione che QUI MAGIA ha instaurato con quell'organismo. L'autore M. HUERTAS così riporta il suo effetto sulla apparizione di un fazzoletto. Qualche tempo fa, pensando al gioco "Sinfonia dei Colari", di FU MANCHU (vedi MISDIRECTION, Dicembre 1991), sono stato interessato dall'apparizione di un fazzoletto, a mani libere, senza impiegare fili né fakes, che fosse ugualmente valido per saloni e palcoscenici, però che mi lasciasse con le mani vuote, perché così esigevo il gioco. Per questo motivo ho scartato l'apparizione con il falso pollice.

Ho consultato vari libri sulla specialità: "La Magia dei Fazzoletti" di WHO; "Silken Sarcery" di HUGART; "MANUALE PRATICO DELLA PRESTIGIAZIONE" di CEILLIER; "Magia coi fazzoletti" di CIMO, ecc, e non ho trovato nessun metodo che mi soddisfacesse. Fu così che decisi di inventare un gimmick, che qui rivelo per la prima volta, affinché in qualunque posto e momento propizio, potesse apparire il fazzoletto.

MATERIALE OCCORRENTE

- Una penna;
- Una bacchetta (15 cm di lunghezza e 4 mm di diametro);
- Una molla elicoidale di debole tensione;
- Un filo di nylon resistente;
- Un pezzo di piombo;
- Una perla;
- Uno spillo di sicurezza e un pezzo di cartone (mm 266 x mm 74).

MAGIA GENERALE



COSTRUZIONE

Inserisci il filo di nylon nella scannellatura della bacchetta e legalo come nella fig.1, e colloca questa nella molla, introduci l'insieme nella penna, e, finalmente, fai uscire l'estremo del filo dall'orificio superiore della penna (fig.2). Taglia dei pezzi rettangolari di cartone (133 x 37) e, in uno di loro, ritaglia la forma della penna (fig.3). Sistema la penna nella forma appena tagliata, e incollala con i due cartoni. Calza, sotto la parte posteriore dell'insieme con un pezzettino di cartone (fig.4). Finalmente, questo gimmick porta due lacci con ganci per sostenerlo nell'avambraccio. Stringi il pezzo di piombo nel filo e nell'estremo libero di questo lega la perla (vedi fig.5) per renderti conto dell'insieme del marchingegno.

Colloca il gimmick nell'avambraccio destro, estrai il filo dall'ascella, passandolo dietro la schiena, e fermalo con la spilla che, essendo attaccata nella parte interna della giacca, guida il filo. Affinché la perla penda vicino al bordo inferiore interno della giacca (fig.5). Il fazzoletto si sostiene nell'apertura della bacchetta (vedi fig.1).

PRESENTAZIONE

Mostra le tue mani vuote, e dopo, fingendo di vedere qualcosa nell'aria, ti incominci a girare verso la tua sinistra, apri la tua mano cercando di acchiapparla nell'aria. Durante questo tempo, le dita sinistre hanno preso la perla, la bacchetta esce dall'apparecchietto arrivando al palmo della mano, dove le dita anulare e mignolo sostengono il fazzoletto. Siccome la mano sinistra ha lasciato la perla, puoi incominciare a voltarti verso gli spettatori, sempre che la bacchetta, dovuto all'elasticità della molla, si sia introdotta rapidamente nella manica. Soffia sulla tua mano chiusa, aprila lentamente e mostra il fazzoletto.

NOTE

1- L'estremo esterno della bacchetta porta una apertura per sostenere il fazzoletto (fig.1).

2- Nella figura 4 osserverai che porta un pezzettino di cartone nella parte inferiore affinché, quando esce la bacchetta, non tocchi direttamente con la sua punta il polso.

3- Il piombo legato al filo serve per farlo mantenere sempre teso e, guidato dalla spilla, affinché la perla rimanga nello stesso posto.

CARTOMAGIA

LA CONTA DI ASCANIO

G. OUELLET

PREMESSA

Nella sua pubblicazione "I miei migliori effetti" edita in Canada da "L'Academie de Magie Camirand", GARY OUELLET riporta a pag. 24 questa manipolazione di ASCANIO "L'etalage paradis". Eccola tradotta qui di seguito.

EFFETTO

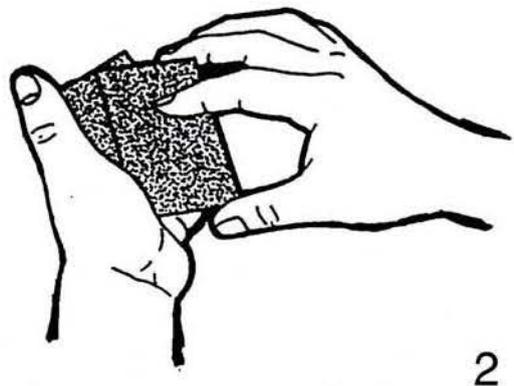
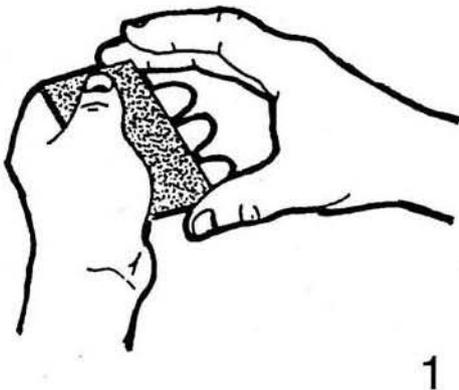
Lo scopo è quello di mostrare 5 carte come 4. Voi tenete in mano un pacchetto di 5 carte in posizione di distribuzione. La terza carta è faccia in alto e deve essere nascosta durante l'operazione di mostrare tutte le carte. Questa posizione di partenza è importante per il successo dell'effetto ed eccone una descrizione.

ESECUZIONE

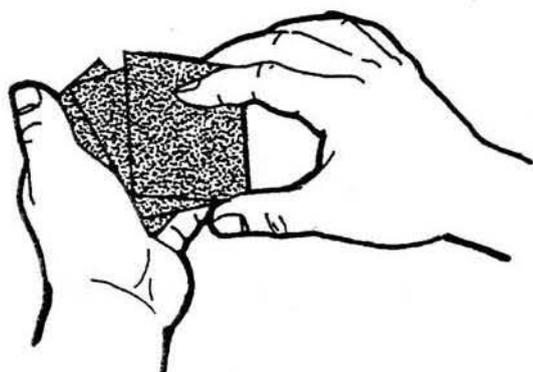
Il pacchetto delle 5 carte è tenuto tra il pollice ed il medio che poggiano rispettivamente sulla parte superiore e inferiore dei lati corti del mazzo. Questa è la presa chiamata PARADISE GRIP in cui le dita debbono essere poste esattamente come è chiaramente illustrato nel dis. 1. Notate che il mazzetto è saldamente ancorato nella mano sinistra. Siete nella posizione di partenza denominata PARADISE STARTING GRIP. Da questa posizione voi estrarrete la carta del fondo (BOTTOM PULL-DOWN) pressando la punta dell'indice sinistro contro la carta del fondo mazzetto. Le carte fanno perno contro il pollice destro e questa mossa avrà come effetto di svincolare l'ultima carta come nel dis. 2.

Ora voi ripetete con la nuova carta del fondo del mazzetto la

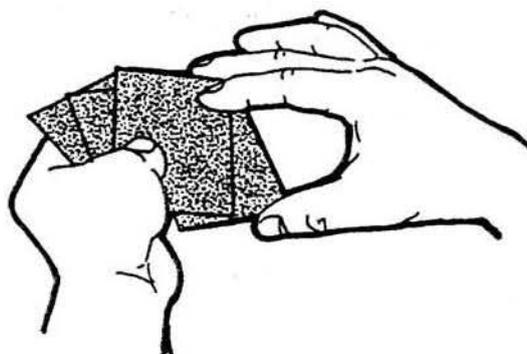
stessa operazione con l'aiuto però della punta del medio sinistro come nel dis. 3. A questo punto spostate la carta di sopra (TOP PULL-UP). Per fare ciò il pollice sinistro non si ritirerà ma applicherà una sufficiente pressione per spostare la carta di sopra mentre la mano destra girerà il mazzetto contro il medio destro in senso contrario alle lancette dell'orologio in modo da sganciare la carta di sopra (dis. 4). La mano destra tenendo il pacchetto di due carte (sono quelle rimaste) scivola verso il retro mentre l'indice pressa sul sopra della carta superiore (dis. 5). Trascinate le due carte prese con la mano destra verso il retro per piazzarle, poi, sotto e di seguito alle carte tenute nella mano sinistra mentre nello stesso tempo il pollice sinistro spinge da sopra e verso l'avanti formando un insieme di presentazione elegante delle 4 carte (in realtà 5) come mostra il dis. 6. Invertite la sequenza sopra descritta per tornare nella posizione di partenza. Il segreto della riuscita per questa esposizione PARADIS di ASCANIO è di eseguire la sequenza con un ritmo relativamente rapido. Evidentemente più di una carta può essere nascosta. Come voi saprete questa stesa di ASCANIO è utile in molti effetti di carte: tra l'altro per la esecuzione dell'effetto delle CARTE CANNIBALI. Come tutte le manipolazioni e quindi anche quelle con le carte, le spiegazioni appaiono particolarmente laboriose, ma nella realtà basterà prendere 5 carte da un normale mazzo e leggere attentamente le istruzioni eseguendo diligentemente quanto viene di volta in volta descritto. Seguendo, poi, anche quanto è mostrato nei relativi disegni la manipolazione vi apparirà più semplice, effettuabile e fortemente istruttiva.



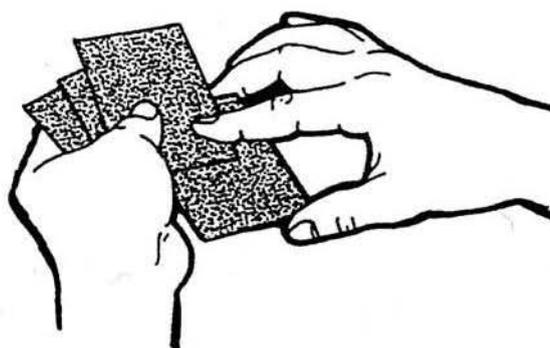
CLOSE - UP



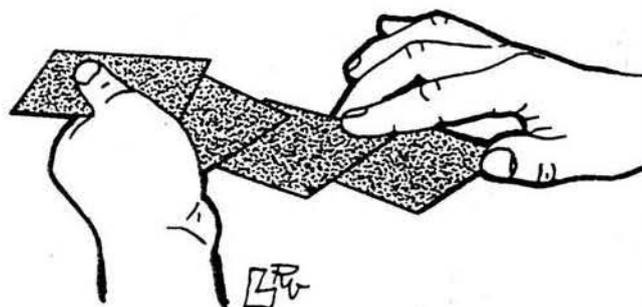
3



4



5



6

ASSEMBLEA DI DITALI

M. HUERTAS

PREMESSA

Il lettore di "MISDIRECTION", nel leggere questo titolo penserà che c'è un errore di stampa o che propongo di presentare un paradosso letterario, e quindi anche se sembra contraddittorio, mi sono proposto che quattro ditali, nascosti tra le carte, viaggiassero per riunirsi in assemblea. (Paragonabile al "Coin assembly"). Il viaggio di oggetti sotto le carte è stato ed è un classico della Magia. Così MAT SCHULIEN lo realizzava con quattro pezzi di una sigaretta ed anche WELSH MILLER, come lo spiega DAI VERNON in "BOOK OF MAGIC", presentava l'effetto con tre fiammiferi; però l'assemblea che ha acquisito più varianti è stata quella con le monete. Basta citare alcuni maghi come T. NELSON DOWNS, DR. DALEY, R. BERTRAM, E. MARLO, M. KORT, A. SCHENEIDER, ... MARTINEZ UBAGO che hanno elaborato il loro proprio metodo personalizzandolo. Ho visto anche presentare questo effetto, anche se non so chi è stato il suo creatore, con palline di carta. Dopo questo preambolo passo a spiegarti la mia versione con quattro ditali.

EFFETTO

Tre ditali, collocati in fila sul tavolo, vengono nascosti da tre carte poste verticalmente; il quarto ditale -il leader- è coperto nello stesso modo, però è messo davanti agli altri. I ditali si riuniscono, uno ad uno, con il ditale leader.

MATERIALE

Quattro ditali rossi, di plastica e quattro carte, per esempio: Asso, Due, Tre e Quattro di quadri.

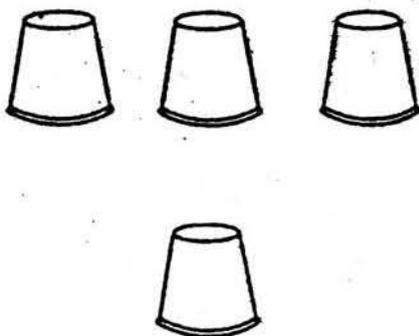
Una pallina di Blu Zack (cera per prestigiatori) che metterai nell'unghia, cresciuta, dal dito medio destro.

SPIEGAZIONE

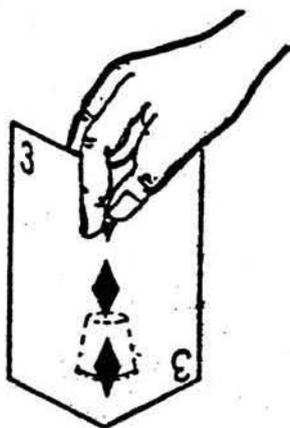
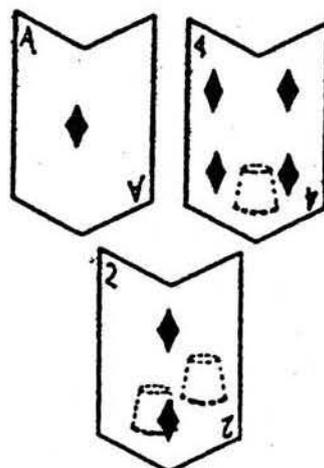
Colloca, distanziati, tre ditali in fila sul tavolo, il quarto ditale (il leader) mettilo davanti alla fila, e un po' separato da essa (Fig.1). Dopo prendi il mazzo e ritira da esso quattro carte, per esempio: Asso, Due, Tre e Quattro di quadri. Raggruppalte in un mazzetto in quest'ordine: 3-4-A-2. Piegale, in senso della sua lunghezza, formando un angolo retto in modo che, quando le lasci sul tavolo, rimangono in piedi. Metti il maz-

CLOSE - UP

1



2



3

4

5

zetto di carte davanti al ditale destro (Fig. 2), trattenendolo con le dita sinistre mentre le dita destre, a cavallo del bordo superiore del mazzetto (Fig. 3), trascinano in su il 3 di quadri, e lo lasciano coprendo il ditale. Porta il mazzetto di carte sul ditale centrale della fila (Fig.2), e coprilo con il 4 di quadri che fai scivolare dal mazzetto. Dirigi sul primo ditale della fila, e coprilo con il mazzetto delle due carte, in più, nell'abbandonare l'asso di quadri, l'unghia del dito destro si appoggia sul ditale, portandolo attaccato dietro il 2 di quadri. Metti la carta 2 di quadri che si trova nelle tue dita destre coprendo il ditale leader, e scarica, dietro di essa, il ditale. Fino qui, è stato per gli spettatori, la presentazione al gioco; anche per te, mago, è stata la preparazione alla prova, che sta per incominciare. Fa un passaggio magico dal 3 di quadri verso il ditale leader (Fig.2). Alza, con la mano destra, come vedi nella Fig. 3 il 3 di quadri; però estendi il medio per portarsi, dietro la carta, il ditale attaccato. Se a tua volta hai alzato con le dita sinistre la carta del ditale leader apparirà insieme ad esso un altro ditale. Metti la carta della mano destra sul ditale leader, scaricando così il secondo ditale. La mano sinistra abbandona la sua carta nell'estremo sinistro del tavolo, insieme al mazzo. Per far viaggiare il ditale del 4 di quadri fino al ditale leader

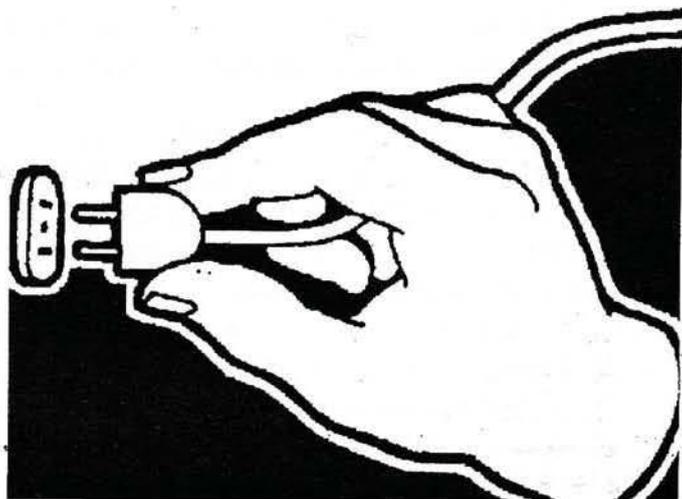
realizzerai le stesse operazioni che sono state effettuate prima, e potrai far apparire il terzo ditale insieme al ditale leader. Copri il leader e i suoi compagni con il 4 di quadri, caricando dietro essa il quarto ditale. La mano sinistra lascia la sua carta, nell'estremo del tavolo, insieme alle altre due. Si avvicina il finale: dopo aver effettuato il passaggio magico di obbligo, alza simultaneamente con ambo le mani l'asso di quadri e il 4 di quadri, lasciando apparire dietro queste i quattro ditali in assemblea.

NOTA 1ª. Per presentare questo effetto, ti collocherai, di fronte agli spettatori, in piedi, avendo il tavolo alla tua destra.

NOTA 2ª. I ditali che impiego per questa prova sono di plastica e vengono venduti nei negozi di merceria per l'utilizzo delle signore.

NOTA 3ª. Se, quando provi questo gioco, ti senti insicuro impiegando il Blu Zack, puoi alloggiare nel fondo dei tre ditali una calamita cilindrica, della grandezza di una fish (gettone) (Fig.4); e colloca, sotto l'unghia del dito destro, un tappetto di ferro simile a un SWAMI GIMMICK. (Fig.5).

RECENSIONI



ACCENDI LA MENTE! SU LIBRI E VIDEO

T. BINARELLI - S. MASTROBISIO

SEGRETI

Mentalismo, Scena, Close-up

Autore: CLAUDIO PIZZUTI

Edito dallo stesso Autore

Reperibile da: LA PORTA MAGICA

Via Dessiè 2 - 00198 ROMA

CLAUDIO PIZZUTI, oltre che uno dei più valenti Artisti italiani, sarà il personaggio copertina di uno dei nostri prossimi numeri, è anche prolifico Autore, ed in questa sua sesta opera ci regala altri 10 effetti del suo repertorio.

Dalle 26 pagine e dall'antefatto: "In Scena" traspare chiaramente che sono tutti effetti tratti dalla pratica della esecuzione costante di fronte ad un pubblico vero e la costruzione di ogni routine è mirata ad ottenere il massimo dell'impatto sullo spettatore con il minimo sforzo tecnico.

Una pubblicazione quindi che riesce a mettere il lettore in grado di eseguire gli effetti descritti, nel minimo tempo necessario per provarlo, adattarli alle proprie tecniche e personalità e memorizzarne la routine.

Gli effetti non sono tutti originali, ma le modifiche dell'Autore e l'adattamento alle necessità di chi realmente "lavora", a creazioni di altri Artisti, doverosamente citati e con il dovuto riferimento alle re-

lative opere, ulteriore pregio che consente allo studioso di fare, se lo ritiene opportuno, le dovute ricerche.

Un volume quindi consigliato a coloro che vogliono arricchire, subito, il proprio repertorio.

UNIVERSAL CARD

Autore: TONY BINARELLI

Edito da QUI MAGIA

Reperibile da: LA PORTA MAGICA

Con la periodicità biennale che lo distingue, ritorna con una novità editoriale TONY BINARELLI, che ci rivela nelle 30 pagine e nelle otto tavole di splendidi disegni, realizzati da LAURA RICCARDI, uno dei suoi segreti: l'uso e l'applicazione della UNICARD, che non è solo una straordinaria carta da gioco, ma che inserita in un qualsiasi mazzo di carte, si trasforma in un vero e proprio Sistema Cartomagico, che consente a chiunque, in una sola ora di tempo, di apprendere tecniche ed effetti capaci di farlo presentare al proprio pubblico come un consumato Cardician.

In sostanza questa carta speciale sostituisce, con assoluta facilità di esecuzione, il controllo delle carte scelte dal pubblico, i falsi miscugli e le false alzate, le forzature, ed in qualche caso anche l'impalmaggio; permettendo quindi, anche al neofita, di effettuare tutti i tredici effetti descritti con ben 47 figure. Non è però solo un volume per principianti perché anche l'esperto potrà realizzare con questo gimmick degli effetti impossibili anche con le più evolute e raffinate tecniche di manipolazione.

Ma la novità di questa opera non è solo nei contenuti, ma anche nella veste grafica che, realizzata con rilegatura a spirale e con figure su doppia pagina, consente al lettore di seguire il testo, osservando le figure che via via gli si affiancano, con le carte in mano e di arrivare al termine della lettura, avendo appreso la gran parte di quanto descritto.

Le illustrazioni sono realizzate in sequenza fotografica e quindi è come vedere un video realizzando il fermo immagine.

Al volume sono allegate due UNICARD, una a dorso rosso ed una a dorso blu ed altri due accessori per la realizzazione di uno degli effetti descritti.

Ma la vera novità editoriale è senza dubbio:

RECENSIONI

LA BIBLIOGRAFIA ITALIANA DELLA PRESTIGIAZIONE.

Autore: CLAUDIO FACILLA

Edita dallo stesso Autore su dischetto PC per IBM e compatibili.

Distribuito da: LA PORTA MAGICA

CLAUDIO FACILLA colto e appassionato cultore ed esecutore di cartomagia, ma anche studioso della storia della prestigiazione e collezionista di libri antichi e moderni sulla prestigiazione, colma con questa sua opera una gravissima carenza italiana.

Infatti, fino ad oggi, non esisteva una bibliografia completa della prestigiazione, la unica esistente era quella riportata sui volumi del ROSSETTI, ma che comprendeva, vista anche l'epoca in cui era stata pubblicata, solo 50 opere.

Ben 600 sono quelle invece descritte da FACILLA, che indica anche le varie edizioni conosciute di ogni singola opera, ed in grafica la riproduzione della copertina delle più rare.

La giustamente entusiastica prefazione è di RICCARDO TACCIA, e questa opera si è anche già aggiudicata l'importante apprezzamento di STHEPEN MINCH il titolare, oltre che prolifico esecutore e scrittore, di una delle più importanti case editrici americane la HERMETIC PRESS.

Quindi se possedete un computer, se avete una vera passione per la prestigiazione questi due dischetti non possono mancare nel vostro bagaglio magico.

THE DISCOVERIE OF WITCHCRAFT

Autore: REGINALD SCOT

Edito da: KAUFMAN and GREENBERG

Reperibile in Italia da: LA PORTA MAGICA

Ma dal così moderno torniamo all'antico presentandovi la riedizione di uno storico libro che, fece rischiare al suo Autore, stiamo parlando di REGINALD SCOT che nato in Inghilterra nel 1538 ed appassionatosi alla prestigiazione, nel 1584, scrisse THE DISCOVERIE OF WITCHCRAFT ma il re JAMES I, che credeva nella stregoneria, fece bruciare tutti i volumi che riuscì a trovare ed avrebbe fatto seguire la stessa sorte anche al suo Autore, se questo, nel frattempo, non fosse scomparso per cause naturali.

Ciò malgrado il libro ha visto da allora molte riedizioni anche perché è stato il primo libro in lingua inglese a rivelare segreti e tecniche dei prestigiatori e non solo.

Fatto storico curioso, sempre nel 1584, in Francia, JEAN PREVOST pubblicava LA PREMIERE PARTIE DES SUBTILES ET PLAISANTES INVENTIONS, ed anche in questo libro una parte era dedicata ai segreti dei prestigiatori.

Questa riedizione, curata da KAUFMAN and GREENBERG, si rifà alla edizione del 1930 di JOHN RODKER, e come in quella la gran parte del volume tratta di stregoneria, una sorta dell'italiano LIBRO INFERNALE (Ed. BIETTI e varie altre) e solo 22 pagine di trucchi e segreti dei prestigiatori.

Leggendo queste ultime righe qualcuno potrebbe pensare che il libro ha solo un valore storico e collezionistico, ed invece sul contenuto di queste 22 pagine potrebbe basarsi la carriera anche di un moderno illusionista, quindi leggetelo e scoprirete che molte cose che oggi passano per nuove...!!!

Per chiudere e stimolare voi lettori ed anche darvi una linea per partecipare al CONCORSO NUOVI AUTORI eccovi una recensione di un libro non propriamente magico e di un piccolo brano da esso tratto.

ESPERIMENTI DI PARAPSIKOLOGIA

**le straordinarie esperienze di
OLOF JONSSON**

Autore: BRAD STEIGER

Edito da: EDIZIONI MEDITERRANEE

Via Flaminia, 158 - ROMA.

BRAD STEIGER, l'Autore di questo e di altri 35 libri sul mondo del paranormale, è un giornalista, anche radiofonico e televisivo che di questo settore si occupa.

Ed ha scritto questa che è l'unica biografia autorizzata del sensitivo diventato famoso per aver condotto, nel corso della missione APOLLO 14, con l'astronauta EDGAR MITCHELL, una serie di esperimenti di telepatia: OLOF JONSSON.

OLOF JONSSON, svedese d'origine, ha sconvolto la sua nazione prima, con i suoi straordinari poteri e poi gli Stati Uniti, dove vive in quel di CHICAGO, esercitando la professione d'Ingegnere.

Nelle 280 pagine del libro vengono descritti, con

RECENSIONI

dovizia di particolari, gli straordinari esperimenti paranormali realizzati da questo famoso sensitivo, che è a metà strada tra il nostro, purtroppo scomparso DOTTOR ROL di TORINO e l'israeliano URI GELLER.

Senza nulla togliere alle vere o presunte capacità paranormali di JONSSON, per noi prestigiatori la lettura di questo libro è particolarmente interessante per gli spunti per creare nuovi effetti, ma soprattutto per capire la psicologia dello spettatore, il suo modo di vedere le cose e di raccontarle se ha assistito, secondo lui, ad un vero fatto magico.

Per darvene una idea, ecco uno dei racconti tratti dal volume:

Il partecipante viene invitato a tagliare il mazzo che JONSSON non ha visto prima dell'esperimento. Il mazzo viene tagliato, e appare il fante di quadri. La carta viene chiusa in una busta e nascosta sotto un grosso libro. JONSSON chiede agli osservatori quale carta dovrà scomparire dal mazzo. Gli osservatori scelgono il quattro di picche. Il mazzo viene posto sul libro, e il partecipante viene invitato a posarvi sopra le mani. Dopo alcuni istanti di concentrazione, il medium invita il partecipante a controllare il mazzo. Il quattro di picche, che pochi secondi prima c'era, è sparito, ma in compenso nel mazzo è ricomparso il fante di quadri.

Quando viene sollevato il libro e si apre la busta, si scopre che il quattro di picche è finito al posto del fante di quadri.

Dal momento in cui il fante di quadri era stato messo nella busta fino al momento in cui la busta era stata aperta, rivelando il quattro di picche, tanto OLOF JONSSON quanto la busta stessa erano stati tenuti sotto continua sorveglianza.

Questo l'effetto, nel libro non vi è, ovviamente la spiegazione e quindi a voi

LA SFIDA TROVATELA

alle seguenti condizioni:

- a) **LE CARTE SONO DEGLI SPETTATORI.**
- b) **LA BUSTA NON VI APPARTIENE.**
- c) **NON LAVORATE IN TEST CONDITION, MA COMUNQUE DI FRONTE AD UN PUBBLICO SCETTICO, CHE VI OSSERVA CON ATTENZIONE.**

**INVIATECI LA VOSTRA SOLUZIONE.
TUTTE QUELLE PERVENUTE CI,
VERRANNO PUBBLICATE, ALLA
MIGLIORE, PER GIUDIZIO DI TUTTI I
LETTORI, VERRA' ASSEGNATO
UN PREMIO SPECIALE.
TERMINE DI PRESENTAZIONE
DELLE SOLUZIONI
30 APRILE 1996**

COSA VEDIAMO STASERA IN TV? S. MASTROBISIO

Il protagonista di oggi è DAN HARLAND e la sua magia con gli elastici.

DAN HARLAND è l'ideatore/editore della rivista "Il Minotauro", la sua notorietà ha raggiunto l'apice con la creazione dell'effetto "Cartoon", ma la sua scalata ai vertici del close-up era iniziata con una serie di effetti molto commerciali tra i quali spiccavano quelli eseguiti con gli elastici (Travelling Cash per esempio).

La serie comprende effetti originali di DAN HARLAND, ed effetti di altri esecutori.

Tra gli effetti più ovvi che vengono in mente pensando alla magia con gli elastici ci sono sicuramente quelli di penetrazione e di incatenamento. DAN HARLAND ne mostra parecchi, tutti molto buoni e di sicuro effetto.

Una particolare nota di merito va rivolta a DAN HARLAND perché è riuscito a scovare/inventare degli effetti con gli elastici che riproducono dei giochi classici della magia.

Il materiale presentato nei tre video è tantissimo, quindi (come già fatto in altre occasioni) non elencherò tutto il contenuto dei video, ma solo gli argomenti trattati ed alcuni giochi.

Un'altra nota di merito a favore di DAN HARLAND deriva dalla cura che ha posto nel creare le routine che presenta. Nei video DAN HARLAND non esegue un singolo gioco per volta, ma presenta delle routine complete. Nessuno degli effetti richiede gimmick o elastici preparati, inoltre la maggior parte dei giochi può essere eseguita senza preparazioni (impromptu).

MAGIC WITH RUBBER BANDS VOL. 1

Produttore: L&L Publishing

Durata: 72 minuti.

Contenuto: due routine. La prima è dedicata ad effetti di penetrazione tra due elastici, tra elastico e una carta da gioco (Rubber Cuff e Snap Two per citarne alcuni). La seconda è composta di effetti che riproducono giochi classici della magia quali

RECENSIONI

la routine delle palline di spugna e "Professor's NIGHTMARE" (Band Parenthood, Recurring Nightmare, Hindu Bands).

MAGIC WITH RUBBER BANDS VOL. 2

Contenuto: quattro routine, delle quali una con effetti di penetrazione tra elastico e polso, elastico e dito della mano ed infine tra elastico e mazzo di carte (Wrist Penetration, Finger Penetration Deck Twist), due con effetti di incatenamento tra elastici (Hypnotic Link e breakaway) e l'ultima dedicata ad effetti da eseguire con un elastico rotto (resonance, Knot Restoration).

MAGIC WITH RUBBER BANDS VOL. 3

Produttore: L&L Publishing

Durata: 71 minuti

Contenuto: 4 routine tra cui la nuova versione di "Travelling Cash" con idee e nuovi spunti di presentazione. Tra gli effetti presentati i più singolari sono senza dubbio la trasformazione dell'elastico in un fiammifero (Rubber Morhp e Willy the Worm) e l'elastico boomerang.

Nei tre video DAN HARLAND offre un compendio molto vasto sull'utilizzo che si può fare in magia degli elastici.

La scelta degli effetti e la loro varietà è sicuramente sufficiente a soddisfare le esigenze più disparate. Alcuni effetti sono di una visualità impressionante, e nessuno richiede tecniche mostruosamente difficili.

L'unico piccolo appunto che mi sento di muovere agli effetti presentati riguarda due giochi in cui gli elastici vengono posti in bocca e poi tirati fuori. È una questione di gusto e di educazione ma, a mio avviso, tali effetti potrebbero non essere graditi a tutti. Mi auguro che, essendo il materiale presentato molto vasto, le vostre scelte non cadano proprio su questi effetti.

In conclusione possiamo dire che la caratteristica peculiare di questa serie è quella di metterci a disposizione delle conoscenze tecniche e degli effetti che esulano dal campo tradizionale del close-up.

Queste nozioni si rivelano utilissime quando (e sarà sicuramente capitato a tutti più di una volta) ci viene rivolta la faticosa domanda "Ci mostri un gioco?", ed in quel momento non si ha a propria disposizione nulla: un elastico è quell'oggetto di uso quotidiano che potrebbe darvi d'impaccio egregiamente.

In questi video DAN HARLAND ci offre tutto quello che è necessario per fronteggiare più che degnamente le richieste estemporanee degli amici, dei colleghi e di chiunque sappia che Voi siete un mago.

Tra gli ultimi video prodotti dalla A-1 Multimedia Vorrei segnalare quello dedicato a **STEVE BEDWELL**.

La pubblicazione di questo video mi ha sorpreso ed incuriosito al tempo stesso.

Il nome di **STEVE BEDWELL** mi era del tutto sconosciuto (mea culpa), nonostante le sue credenziali fossero di tutto ri-

spetto:

- vincitore nel 1994 la IBM GOLD CUPS ad Orlando in Florida,
- protagonista di un video della A-1 Multimedia che di per sé è una garanzia di qualità.

THE STEVE BEDWELL... TAPED - VOL. 1

Produttore: A-1 Multimedia

Durata: 105 minuti

Contenuto: At The Loose End, "It Does'n Matter" Estimation Aces, Suble Travellers, Parked Card, Cloudburst Catch, The Dribble Toss Control, Convincing Fold, The WALKMAN Act (solo esecuzione).

Com'è ormai tradizione della A-1 Multimedia nel video prima abbiamo l'esecuzione dal vivo (effettuata in un piccolo cabaret) di tutti gli effetti, poi la loro dettagliata spiegazione.

Questo video ci riserva anche la gradita sorpresa di assistere alla performance del numero con cui **STEVE BEDWELL** ha vinto ad ORLANDO (molto probabilmente questa appendice è preludio ad un secondo video).

Per una volta, prima di descrivere brevemente i vari effetti, vorrei esprimere subito il mio giudizio: il video è assolutamente delizioso in quanto questo ragazzo inglese si rivela un abilissimo esecutore sia per quanto riguarda il rapporto con il pubblico, sia per quanto concerne l'esecuzione delle varie tecniche (a questo proposito credo proprio che gli amanti della tecnica cartomagica avranno una gradita sorpresa).

Veniamo al contenuto del video: **STEVE BEDWELL** presenta prima un effetto con una corda (At The Loose End) che si sviluppa in tre fasi, poi passa ad una routine completa di cartomagia.

La routine cartomagica è formata da:

1. Un effetto di taglio agli assi in cui l'esecutore è "bendato";
2. Una versione di TRAVELERS (effetto classico di **DAI VERNON**) in cui la difficoltà derivante dagli impalmaggi è stata ridotta;
3. Un effetto in cui la carta scelta e firmata dalla spettatrice per due volte viene visibilmente inserita nel mazzo ma inspiegabilmente finisce sopra l'astuccio delle carte. La terza la carta finisce addirittura dentro l'astuccio (nella spiegazione **BEDWELL** offre anche degli ottimi consigli su come applicare la misdirection rendendo omaggio a **SLYDINI**).
4. Come numero di chiusura un effetto estremamente visivo: la carta scelta viene persa nel mazzo, questo viene lanciato in aria e l'esecutore riesce ad afferrare al volo esattamente la carta dello spettatore.

Tutte le tecniche che vengono usate negli effetti presentati sono spiegate. Due di queste, entrambe creazioni originali dell'esecutore, sono spiegate in maggior dettaglio:

- The Dribble Toss Control
- Convincing Fold.

RECENSIONI

Mentre la seconda è, come si evince chiaramente anche dal nome, una tecnica che permette di piegare una carta direttamente sotto gli occhi degli spettatori, la prima è una vera gemma.

The Dribble Toss Control è una tecnica per contollare la carta scelta sopra il mazzo.

So bene che di metodi per raggiungere questo scopo ne esistono anche troppi, ma questo è particolare:

- non è di difficile esecuzione
- non sembra una "mossa"
- è molto illusiva e visuale.

Come testimonianza della bontà di questa tecnica posso dire che ha fatto impazzire LARRY JENNINGS al Magic Castle.

L'intuizione geniale di STEVE BEDWELL è stata quella di combinare due tecniche estremamente note per crearne una del tutto nuova. Complimenti!

I NUOVI AUTORI

ERRATA CORRIGE

Talvolta nella elaborazione dei testi della rivista, anche la nostra redazione e la tipografia, è composta da esseri umani, possono essere commessi degli errori, che i più attenti dei nostri lettori ci fanno ovviamente notare.

Queste osservazioni sono per noi motivo di grande soddisfazione, perché ci dimostrano che il nostro lavoro viene esaminato, studiato e valutato.

L'inconveniente è capitato in alcune delle puntate del Concorso e quindi lasciamo la parole ai protagonisti PANCIERA e SUBRIZI, per chiarire tutto l'accaduto (n.d.r).

PRECISAZIONE

V. PANCIERA

Domegge di Cadore 19/11/95

Gent. sig. RICCARDI,

Le scrivo in seguito alla sua telefonata, nella quale mi invitava gentilmente a controllare l'effetto pubblicato nel numero 2-1994 di "QUI MAGIA" con il titolo "LA CARTA NELLA DATA DI NASCITA", ed erroneamente attribuito al sottoscritto.

Dopo aver letto attentamente l'effetto in questione, posso dire di non avere riscontrato alcuna irregolarità, se non per il disegno, che non ha nulla a che vedere col gioco, in quanto era abbinato ad un mio gioco, simile a quello pubblicato. Penso perciò che il lettore che le ha telefonato, dicendo che il gioco non è realizzabile, abbia le idee confuse per colpa del disegno.

Dopo la pubblicazione, nel numero 4-1992 di un gioco di VANNI BOSSI (pag. 17) pensai di inviarle una mia variante che recitava più o meno così:

"Intendiamoci, non che il metodo pubblicato da VANNI BOSSI sia complicato o poco pratico, ma c'è un sistema che io utilizzo e che rende l'esecuzione di tale effetto ancor più semplice, in quanto non occorre effettuare alcun tipo

di calcolo. Si tratta di avere un "gimmick", che può essere una carta a faccia bianca, sulla quale vanno trascritte le 31 carte segnate nella vostra agenda (vedi fig. pubblicata poi nel n. 2-1994).

È ovvio che dopo avere udito la data di nascita dello spettatore, sarà sufficiente una rapida occhiata al "gimmick", che può essere incollato sul retro dell'astuccio delle carte, per conoscere all'istante la carta da forzare."

Tengo a precisare, che il mio voleva essere un semplice consiglio per chi, come il sottoscritto non vuole avere il problema di dover fare calcoli (per quanto semplici) durante l'esecuzione del gioco. Non era mia intenzione quindi, che venisse pubblicato nella sezione Il Concorso Nuovi Autori".

Mi permetta ora, da semplice lettore della rivista, di fare alcune personali osservazioni: non conosco effettivamente i criteri con cui vengono scelti i vincitori del concorso e, a mia opinione, il gioco della "data di nascita" pubblicato, non contiene grandi novità rispetto all'omonimo (o quasi) gioco pubblicato da BINARELLI in "PLAYMAGIC n. 4".

Un ultima cosa che vorrei dirle, è che mi piacerebbe molto se anche nella nostra bella rivista venisse adottato il metodo di "LINKING RING", dove al termine di ogni gioco si può trovare un breve commento da parte dell'editore. Potrebbe essere una piccola soddisfazione per tutti (purché il commento sia obiettivo); ci pensi!

Magici saluti
VITTORE PANCIERA

Egregio Comm.

FERNANDO RICCARDI

Via Pedica, 38

00045 Genzano di Roma (RM)

Roma, 20 novembre 1995

Caro Fernando,

ho ricevuto con enorme piacere la tua telefonata che mi ha reso giustizia di un banale errore tipografico.

Mi rendo perfettamente conto che gestire una rivista dell'importanza di "Qui Magia" non sia cosa facile e che questi errori possano avvenire sia assolutamente umano.

IL CONCORSO 1995

D'altronde sono grato alla redazione per avermi ospitato sulle pagine di detta rivista, spero di poter strappare un posticino anche in occasioni future.

Come da nostro accordo telefonico, ti invio una copia del gioco "La carta della data di nascita" che è stato al centro di questo qui pro quo.

Ti invio anche una mia foto alla quale spero potrai trovare un posticino sulla rivista.

Ti saluto affettuosamente e magicamente.

ALESSANDRO SUBRIZI

LA CARTA DELLA DATA DI NASCITA

A. SUBRIZI

PREMESSA

Questo gioco che è ormai un classico nasce dalla rielaborazione e fusione delle versioni: BIRTHDAY CARD 2 pubblicata da VANNI BOSSI nelle sue note di conferenza nella quale una carta scelta da un mazzo mescolato corrisponde a quella scritta su di un'agenda alla data di nascita di uno spettatore e necessita del preordinamento di 31 carte del mazzo; LA CARTA DI NASCITA pubblicata da TONY BINARELLI su Play-magic numero 4 nella quale la carta scritta su di un'agenda alla data di nascita dello spettatore corrisponde all'unica carta contenuta nel portafoglio dell'illusionista che necessita di un portafoglio per scambi e di 14 carte.

EFFETTO

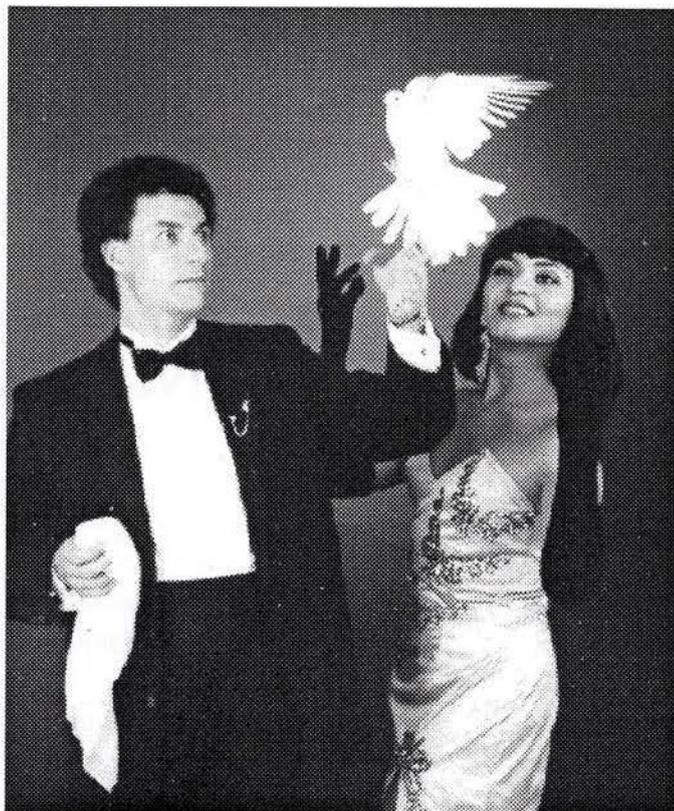
La carta contenuta nel portafoglio dell'esecutore e quella scelta da uno spettatore da un mazzo mescolato, sono uguali e corrispondono a quella trascritta su un'agenda al giorno della data di nascita dello spettatore.

OCCORRENTE

Un mazzo di carte, un'agenda tascabile preparata come spiegato di seguito, un portafoglio di Himber e le seguenti 13 carte: Asso di cuori, 2 di quadri, 3 di fiori, 4 di picche, 5 di cuori, 6 di quadri, 7 di fiori, 8 di picche, 9 di cuori, 10 di quadri, J di fiori, Q di picche, K di cuori.

PREPARAZIONE

In un lato del portafoglio inserire il 5 di cuori di dorso in alto, e nell'altro le altre 12 carte faccia in alto. Preordinare le prime 13 carte del mazzo dorso in alto con l'asso di cuori in prima posizione, il 2 di quadri in seconda, il 3 di fiori in terza e così fino al K di cuori in tredicesima. Ora siamo giunti alla preparazione dell'agenda ed è qui che si fonda l'originalità del mio metodo. Avendo una cattiva memoria e non riuscendo a fare calcoli durante la mia presentazione di un gioco se non inse-



Alessandro Subrizi e la sua bella partner

rendo delle pause all'interno della stessa, ho studiato un metodo molto semplice per reperire in fretta la carta da forzare allo spettatore e allo stesso tempo estrarla dal portafoglio prima che la stessa venga nominata. Sull'agenda vengono trascritte solo le 13 carte su menzionate nel seguente modo: dal primo al 13 di ogni mese, le carte in ordine crescente dall'asso al re, perché mnemonicamente considero il J di valore 11, la Q di valore 12 ed il K di valore 13; per i giorni dal 14 in poi, non esistendo all'interno del mazzo una carta di pari valore, viene trascritta la carta di valore pari alla somma delle singole cifre del giorno (per esempio: al 14 del mese si trascriverà il 5 di cuori, al 15 il 6 di quadri e così di seguito perché $14 \rightarrow 1+4 = 5$, $15 \rightarrow 1+5 = 6$ ecc.). Chiaramente per tutti i mesi ci sarà la stessa sequenza di carte. Con questo metodo ho bisogno di preordinare solo 13 carte del mazzo e non ho bisogno di calcolare il seme della carta: inoltre il calcolo mentale per venire a conoscenza della carta in questione richiede veramente solo una frazione di secondo, e posso maneggiare il mazzo con tranquillità perché non devo tenere il controllo di molte carte, ma solo di una.

ESECUZIONE

Mostrate al pubblico l'interno del portafoglio che contiene una carta da gioco mostrante il dorso dicendo che quella è una carta molto particolare. (Chiaramente si mostra la parte del portafoglio di Himber che contiene il 5 di cuori dorso in alto). Poi prendendo in mano un'agenda illustrate gli strani connubi tra le carte da gioco ed il tempo (nella mia presentazione mi rifaccio alla presentazione di Tony Binarelli ne LA CARTA

IL CONCORSO 1995

DI NASCITA e cioè:

-le carte da gioco sono 52 ed altrettante le settimane dell'anno;

-i semi sono quattro ed altrettante le stagioni;

-i colori sono due, l'eterno dualismo della vita: l'uomo e la donna, il bene ed il male, ecc;

-i giorni dell'anno sono 365 e se si sommano i valori numerici delle carte si ottiene proprio questo numero, per cui è evidente che per ogni giorno dell'anno esiste una diversa carta da gioco che è la carta fortunata di chi è nato in quel giorno),

terminando sfogliando l'agenda e mostrando come, ad ogni giorno, corrisponda una carta diversa, trascritta con una penna. Quindi consegnate l'agenda allo spettatore chiedendogli la sua data di nascita (per esempio il 18 di ottobre).

Non appena saputala con un rapido calcolo risalite alla carta da forzare (in questo caso il 9 di cuori). Prendete il mazzo di carte faccia in alto e sventagliatelo per mostrarlo (grazie al preordinamento parziale il 9 di cuori sarà la nona carta da sotto), e tenendo un break alla stessa nel ricomporre il mazzo, con una doppia alzata portatela in ultima posizione. Voltate il mazzo di carte dorso in alto (ora la carta è la prima), e dopo averlo mescolato mantenendo la carta in questione in prima posizione fatelo tagliare dallo spettatore tenendolo in mano alla posizione di servizio. Questa è un'astuzia psicologica, perché io rimarco il fatto che lo spettatore deve intervenire attivamente nella posizione finale delle carte. Inoltre tenendole in mano non è possibile che lo spettatore completi l'alzata perdendo la carta. Nel completare l'alzata basta tenere un break e si è pronti per forzare la carta con il metodo che preferite. Dopo aver forzato la carta fatela poggiare sul tavolo senza prenderne conoscenza. A questo punto tirate fuori la carta contenuta nel portafoglio ponendola dorso in alto vicino alla carta scelta dallo spettatore. Chiaramente aprite il portafoglio dalla parte in cui sono contenute le dodici carte faccia in alto tenendolo in modo che gli spettatori non possano vederne l'interno ed estraete in questo caso il 9 di cuori facendo attenzione a non mostrarne la faccia perché vi rovinerebbe l'effetto finale. Nella preparazione ho detto di mettere il 5 di cuori dalla parte del portafoglio che va mostrata al pubblico. Questo perché il 5 è il numero con più alte probabilità di scelta essendo presente 3 volte in un mese: ai giorni 5, 14 e 23. Se lo spettatore fosse nato in uno di questi giorni, aprite il portafoglio ed invitatelo ad estrarre egli stesso la carta senza mostrarla: questo accrescerà molto l'effetto finale. Invitate lo stesso ad aprire l'agenda al giorno corrispondente alla sua data di nascita ed a nominare a voce alta la carta ivi scritta. Fate nominare anche la carta scritta al giorno precedente e quella scritta al giorno seguente facendo notare come siano diverse. (Io consiglio di usare un'agendina che abbia un solo giorno per pagina perché così anche se lo spettatore fosse tentato ad andare indietro od avanti di qualche giorno non si accorgerà che le carte sono sempre le stesse tredici). Dopo un attimo di suspense mostrate come le due carte sul tavolo siano uguali e perfettamente corrispondenti alla carta appena nominata. Riprendete in mano l'agenda, chiudetela ed invitate lo spettatore a ricordarsi sempre di quella carta perché è la sua carta fortunata. Riponetevi il tutto e godetevi il meritato applauso.

TWIST AGAIN

V. PANCIERA

EFFETTO

Si tratta di una "magica" sequenza, dove i quattro RE si girano uno alla volta faccia in basso; poi, messi nel centro del mazzo, si rigirano faccia in alto e catturano una carta scelta. Infine cambiano colore al dorso.

MATERIALE OCCORRENTE

Un mazzo di carte nel quale avrete sostituito i quattro RE con altri dal dorso variopinto.

TECNICHE DA IMPIEGARE

ATFUS MOVE (Marlo), conta di ELMSLEY, conta di JORDAN, conta Two as Four (DARYL).

PRESENTAZIONE ED ESECUZIONE

Stendete il mazzo a nastro, e apertamente togliete i quattro RE, lasciandoli faccia in alto sul tavolo.

Così facendo, avrete modo di far notare, che nel mazzo non vi sono altri RE.

Fate scegliere una carta, e controllatela in 3ª posizione sul mazzo faccia in basso.

Tenete il mazzo squadrato nella mano sinistra, e prendete una separazione col mignolo sotto le prime due carte. Con la destra raccogliete i quattro RE che si trovano faccia in alto sul tavolo, avendo cura che i colori siano alternati.

Squadrateli contro il mazzo, aggiungendo sotto di essi le due carte separate.

Nell'atto di sollevare le sei carte in "Biddle Grip", prendetene ancora una (la scelta), tenendola leggermente separata, dal resto del mazzetto, col pollice (fig. 1).

Eseguite ora l'ATFUS SWITCH come segue:

con il pollice sinistro sfilate il primo RE faccia in alto lasciandolo cadere in cima al mazzo.

Sfilate allo stesso modo anche il secondo.

Al momento di sfilare il terzo RE, la mano destra si posa un istante sul mazzo, lasciando cadere la carta inferiore del mazzetto (quella tenuta separata, che è la carta scelta), coprendo così i primi due RE.

Sfilate quindi il terzo RE, mantenendo un "break" col mignolo sotto di esso.

Infine, posate le rimanenti tre carte (un RE più due carte X faccia in basso) come una sul mazzo.

Con la destra, prendete le quattro carte sopra alla separazione, e lasciate il mazzo sul tavolo.

Per il pubblico avete semplicemente mostrato i quattro RE faccia in alto.

- Eseguite una conta di ELMSLEY, per mostrare che uno dei RE si è girato faccia in basso;

- mantenendo la stessa presa della conta precedente, contate le carte da una mano all'altra, invertendone semplicemente l'ordine. Questa volta si vedranno due RE faccia in alto e due faccia in basso;

ONE HAND SNAP DOUBLE LIFT

C. FACILLA

PREMESSA

Nell'eccellente "The Classic Magic of LARRY JENNINGS" (pag. 238) ho avuto il piacere di leggere ed imparare la "Snap double lift", un interessante sistema per effettuare una doppia presa. Tale metodo apparve per la prima volta fra le pagine di GEN e JENNINGS ne riprese la trattazione sul suo "The Cardwright". Usando la mossa base, si possono effettuare (più o meno agevolmente...) anche un "second deal", uno "stud second deal", uno "snap second turnover" ecc. Insomma, una "mossa" molto versatile.

Applicando tale principio base ed unendolo ad una mossa di ED MARLO (gli studiosi la riconosceranno sfogliando "Off the Top") è nata la:

"The (FACILLA's) one hand snap double lift" che passo a descrivervi brevemente.

ESECUZIONE

Disegno 1: Mazzo di carte nella posizione di servizio. Il pollice, spingendo verso il basso l'angolo superiore Sx, fa scattare

due carte permettendo all'indice di inserirsi in questa separazione (vedi dis. 2).

Disegno 2: Le dita medio, anulare e mignolo rilasciano la presa: si udirà un distinto "snap" che rafforzerà la sensazione dell'unicità delle due carte (1).

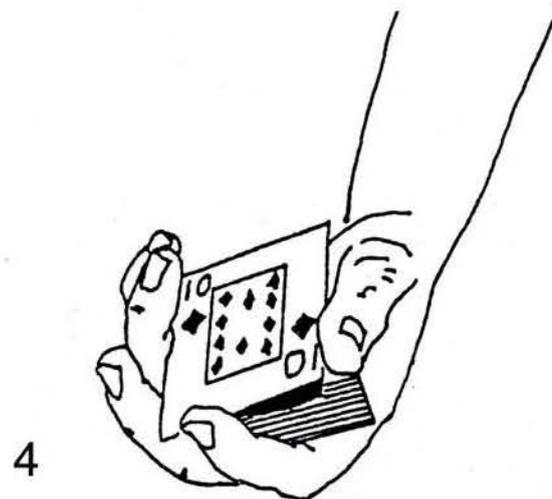
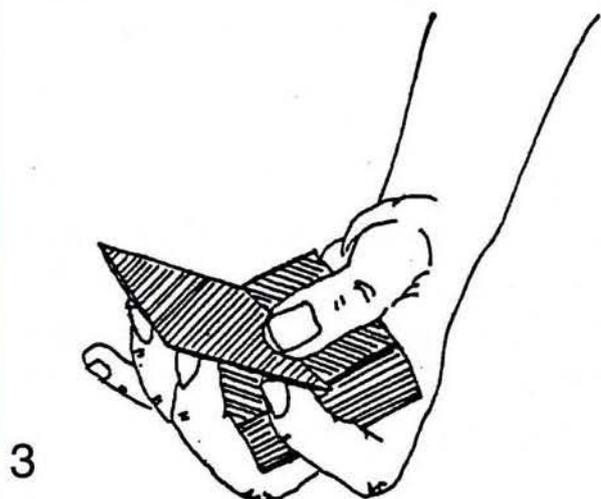
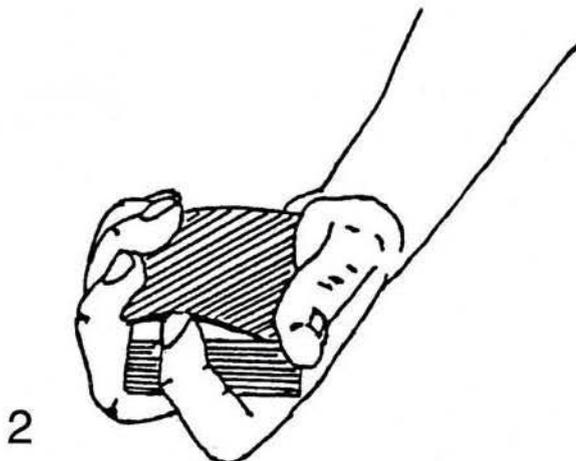
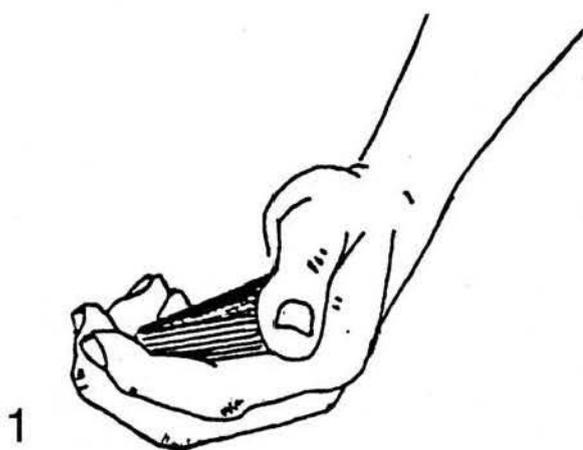
Disegno 3: L'anulare contatta dal basso le due carte. Pollice ed indice rilasciano la presa. L'anulare incomincia a spostarsi verso destra, facendo scivolare verso tale direzione le due carte. Quando arriva al massimo della sua estensione il pollice si posiziona sulla parte centrale del lato Sx delle due carte agendo da fulcro all'azione del medio, anulare e mignolo che ripiegandosi sul mazzo fanno ribaltare le due carte (vedi dis. 4).

Disegno 4: Questa è la posizione finale. Va anche aggiunto che le due carte non vengono adagiate completamente sul dorso del mazzo: prima che ciò accada, verrà "presa" una separazione al pollice. Le due carte potranno essere così agevolmente prese dalla mano Dx per essere mostrate ecc. ecc.

Spero che tale "applicazione" della "Snap Double" vi abbia interessato. Se sì, fatemelo sapere inviando anche i vostri apprezzamenti alla direzione (ciò farà sì che altri miei articoli vengano inclusi nei prossimi numeri...).

Le critiche negative vanno indirizzate esclusivamente a "Qui magia" (hem!...).

Magicordialmente...



IL RISTORANTE ED IO

A. IANNONE



Sono ormai alcuni anni che quasi tutte le sere eseguo spettacoli di magia ai tavoli in ristoranti e locali di Roma e d'Italia.

Questa grande e fortunata mole di lavoro mi ha portato a decidere di abbandonare un impiego fisso e sicuro per affacciarmi al difficile mondo del professionismo.

Per molto tempo ho creduto che il mio modo di lavorare al ristorante fosse lo stesso di tanti altri, ma a seguito di incontri e discussioni sul tema avute con altri prestigiatori professionisti e non, mi sono reso conto che non era così. Ho avuto modo di vedere prestigiatori eccezionali dal punto di vista tecnico perdersi a causa di uno spettatore difficile, altri offrire veri miracoli o capolavori di manipolazione e lasciare il tavolo completamente indifferente oppure alcuni che con un giochino venduto nelle fiere di paese hanno lasciato un ricordo per anni nella mente di chi guardava. Questi sono soltanto esempi classici della magia, ma al ristorante sorgono anche

altri problemi che forse alcuni di noi non si sono mai posti.

La magia che la maggior parte di noi ha studiato risulta spesso essere impossibile da applicare in circostanze diverse dalla conferenza o dallo spettacolo classico di close-up dove si possono esigere certe regole di posizione. È evidente quindi che i classici imparati a memoria come SLYDINI, VERNON, MARLO e BERTRAM renderebbero lo spettacolo inadeguato alle situazioni moderne di close-up (questo non vuol dire che non vadano studiati).

Recentemente durante un incontro con l'amico TONY BINARELLI a seguito di una lunga discussione sui ristoranti e sul modo di lavorare nei locali, ho deciso di mettere nero su bianco una serie di situazioni tipiche dei ristoranti e di pubblicarle grazie all'appoggio del direttore editoriale di QUI MAGIA. Sia chiaro che non ho nessuna intenzione di considerare queste mie constatazioni come delle regole sacre, ognuno sarà libero di interpretare, dubitare, approvare o disapprovare le mie esperienze.

In ogni caso se anche uno solo dei prestigiatori che leggerà queste pagine trarrà vantaggio dalle mie esperienze, vorrà dire che le ore dedicate alla scrittura di questo articolo saranno valse la pena.

Concludo augurandovi una buona lettura e ricordandovi che sono a vostra completa disposizione per qualsiasi cosa riguardo le teorie sui ristoranti.

P.S. Tenete presente che non tutti gli episodi che verranno citati sono capitate a me, altrimenti dovrei ritenermi il mago più sfortunato del mondo.

1) LA SCELTA DEI GIOCHI; 2) L'ABBIGLIAMENTO; 3) LE MANI; 4) LA SCELTA DEI TAVOLI; 5) AVVICINARE IL TAVOLO; 6) LA POSIZIONE RISPETTO AL PUBBLICO; 7) LA PERMANENZA AL TAVOLO; 8) LASCIARE IL TAVOLO; 9) LE MANCE; 10) GLI IMPREVISTI.

PROFESSIONALITÀ

1) LA SCELTA DEI GIOCHI

La scelta dei giochi da fare al tavolo di un ristorante può essere influenzata da diversi fattori, che sarebbe meglio analizzare prima dell'esibizione stessa lasciando da parte il discorso del tipo di pubblico che può variare in base all'età e al ceto sociale, che comunque reagisce in modo simile a condizione di rispettare regole di buon gusto nella scelta dei giochi e sulle presentazioni, è indispensabile verificare alcuni fattori ambientali del locale stesso.

Molti locali ad esempio mantengono una luce in sala molto bassa e preferiscono illuminare i singoli tavoli con candele, è evidente che in queste condizioni molti effetti classici dove monete ed altri oggetti cambiano di colore perderanno di molto il loro impatto, proprio perché la gente farà fatica a distinguere il colore stesso degli oggetti.

Al contrario, effetti con l'utilizzo di carta lampo e cose simili risulteranno eclatanti anche per i tavoli vicini che in questo caso verranno attratti da quello che succede, permettendovi così di avvicinarli più facilmente in seguito. Sempre in tema di luce, lo stesso problema può verificarsi in condizioni in cui le luci possono essere forti ma cambiano colore in continuazione (discoteche, disco-bar, pub in stile moderno etc.).

Qui infatti avrete l'handicap che con alcuni colori (giallo, blu, viola e rosso) monete e simili possono risultare dello stesso colore specialmente se mossi rapidamente.

Tenete presente inoltre che in un locale con poca luce se involontariamente vi cade qualcosa (moneta, pallina e simili) e rotola via sarà quasi impossibile recuperarla subito. Quindi scegliete e valutate bene i vostri giochi e l'eventuale posizione da tenere con gli oggetti sul tavolo. Altra prerogativa dei locali spesso e volentieri è il sottofondo musicale. Più o meno forte a seconda dei locali potrà esservi favorevole o sfavorevole in egual misura come lo sono le luci. Ad esempio è meglio evitare giochi eseguiti con registratori che vi accompagnano musicalmente durante la vostra esecuzione, sconsigliati anche i passaggi rumorosi con monete ed oggetti metallici (click pass etc.), in compenso però passeranno inosservati o quasi movimenti e mosse segrete come l'eventuale aggiunta di monete in mano, oppure lo spostamento di carte durante un salto o una filatura

e cose simili. Altro fattore importante da considerare è la configurazione dei tavoli (tondi, quadrati e rettangolari) e l'ornamento. In base alla forma del tavolo ed alla sua posizione nella sala avrete più o meno spazio per muovervi sia con il corpo che con le mani.

E' preferibile scegliere dei giochi dove non avete bisogno del tavolo come appoggio, anche perché potrebbe essere sporco, e comunque violate la privacy di chi in quel momento lo occupa. Evitate giochi dove sia indispensabile una superficie morbida, potrebbe non esserci la tovaglia. È bene far partecipare il pubblico facendogli tenere gli oggetti, o mescolare le carte, ma attenzione non tutti sono d'accordo a farvi da assistente, quindi non insistete troppo o rischiate di inimicarvi i presenti.

Comunque a prescindere da questi fattori esterni è bene che il vostro repertorio comprenda giochi, di facile comprensione, di grande impatto, che lascino un souvenir al tavolo (tecnica del ricordo di TONY BINARELLI in Playmagic 3), facili da resettare e con pochi problemi di angolazioni e copertura.

2) L'ABBIGLIAMENTO

Su questo argomento c'è poco da dire, ognuno è libero di indossare quello che vuole. Però ci sono un paio di dettagli da considerare. Il primo è quello di notare l'abbigliamento del personale, e, nei limiti del possibile distaccarsi al massimo da questi, anche perché non c'è niente di più imbarazzante dell'essere scambiati per il direttore di sala o per il cameriere. È comunque preferibile che indossiate abiti scuri, non perché il mago debba indossare sempre lo smoking o simili, ma più semplicemente perché se capita di urtarsi involontariamente con un cameriere, oppure l'eccessivo stupore di qualcuno fa sì che vi rovescino un bicchiere addosso, sul nero si noterà meno e si pulirà più facilmente.

Inoltre sarà una buona regola portarsi sempre una camicia di ricambio per gli stessi motivi.

3) LE MANI

Le mani per il Prestigiatore sono forse la parte più importante del corpo.

Specialmente nel close-up, l'artista usa le sue mani come veri e propri strumenti. È quindi indispensa-

PROFESSIONALITÀ

bile che questi strumenti siano sempre puliti ed efficienti. In fondo non vi fidereste mai di un chirurgo che usa strumenti sporchi e arrugginiti, allo stesso modo si rimane colpiti positivamente da un meccanico che ha l'officina pulita e gli attrezzi lucidi. Per voi dovrà essere lo stesso poiché gli spettatori passeranno la maggior parte del loro tempo a guardare proprio le vostre mani. È evidente quindi che le vostre mani dovranno essere più belle e più curate di quelle di una donna vanitosa, ma nessuno dovrà capirlo. L'ideale per questo è innanzitutto di non svolgere lavori pesanti o artigianali con le mani (muratore, falegname, meccanico etc.) e se proprio non potete evitare, usate dei guanti per proteggerle. La pelle deve essere liscia e morbida al tatto, senza calli, (attenzione alla palestra e alla moto) tagli o screpolature. Una buona crema, passata una volta al giorno, facilita questi risultati. Le unghie sempre curate, limate e lucide.

Evitate quindi di mangiarvi le unghie o le pellicine intorno, le quali se vengono strappate provocano arrossamenti ed infezioni bruttissime a vedersi.

Cercate di fare una manicure completa almeno una volta la settimana, e se non vi vergognate fatevi passare da una persona capace un velo di smalto lucido trasparente prima di ogni spettacolo. Questa sottigliezza conferirà alle vostre mani quel qualcosa in più che farà la differenza. Non curatevi del parere di pochi stolti spiritosi, ma ascoltate i complimenti che faranno alle vostre mani persone più eleganti ed intelligenti, questo vi darà coraggio. Infine curate anche i movimenti delle dita poiché la gente si aspetta sempre qualcosa in più dalle mani di un mago. Esercitate le vostre dita ad aprirsi con grazia ed armonia, e, ovviamente fatelo sempre anche quando non nascondete nulla tra le dita. Ricordate sempre che la naturalezza dei vostri movimenti sarà alla base dei vostri successi.

4) LA SCELTA DEI TAVOLI

Per scelta dei tavoli si vuole intendere la motivazione che vi porterà a scegliere un tavolo piuttosto che un altro. È sicuramente una scelta difficile specialmente un inizio di serata, anche se siamo più facilmente attratti da un tavolo con una bella ragazza avvenente e poco vestita o, un tavolo di sole donne o soli uomini (a seconda dei gusti personali) è bene

usare un altro metro di valutazione preferibilmente non legato a istinti fisici. Generalmente in un ristorante le situazioni abituali sono le seguenti: tavoli formati da coppie 2/2 persone, piccoli gruppi 4/7 persone miste, famiglie composte da adulti, bambini e tavoli da dieci o più persone che festeggiano qualcosa o discutono di lavoro ovviamente, è più incline ad applaudire i vostri miracoli, questo attira l'attenzione degli altri tavoli su di voi e fa gongolare il proprietario del locale. Oppure una famiglia con bambini a patto che facciate qualcosa di interessante per i bambini i quali saranno il tramite giusto con gli adulti, se riuscite quindi ad iniziare con un tavolo medio (5/8 persone nel momento stesso in cui inizieranno a ridere, applaudire e divertirsi in modo numeroso siate pur certi che anche gli altri tavoli faranno a gara per avervi, garantendovi una serata di successi. Ovviamente quando nel locale si sarà espansa la vostra presenza potrete avvicinare tutti i tavoli senza grandi problemi mantenendo chiaramente il buon gusto di evitare tavoli che si lasciano andare a effusioni affettive o peggio ancora che litighino.

5) AVVICINARE IL TAVOLO

Ecco una delle cose più difficili da fare nel ristorante. Se il vostro modo di presentarvi è sbagliato rischiate un rifiuto da parte del tavolo. Questo ovviamente può succedere in un locale dove la vostra presenza non è annunciata, e quindi rischiate di sembrare un ambulante qualunque in cerca di qualche mancia.

Per evitare che la gente pensi questo di voi ci sono una serie di soluzioni, le quali si possono adattare ai vari tipi di locale dove si lavora. La prima è quella di mettere sui tavoli dei bigliettini di vario genere, sui quali verrà evidenziata la vostra presenza, se poi dall'altro lato del biglietto fate mettere il nome del locale sarà più giusto che sia il locale stesso a fornirvi questi biglietti. Un altro metodo meno dispendioso è quello di accordarsi con il direttore di sala se c'è o con i camerieri, in modo che una volta presa l'ordinazione siano loro stessi ad annunciarvi al tavolo.

(SEGUE AL PROSSIMO NUMERO)

DALLA REDAZIONE



A cura di T. BINARELLI - F. RICCARDI

ROMA

I.B.M. RING 204

La riunione del 23 gennaio Il discorso del Presidente

Per il 23 gennaio era annunciata la conferenza di HJALMAR & GERDA, una nota coppia di illusionisti francesi che aveva proposto la propria lecture di magia generale, particolarmente impegnata sulla produzione delle tortore; purtroppo con scarsissima professionalità ed educazione, solo all'ultimo momento informavano GIANNI PASQUA (organizzatore del lecture tour italiano) che, a causa di altri impegni, non lo avrebbero più effettuato.

Non essendo in grado, per i tempi corti di avvertire i soci è stato organizzato uno spettacolo improvvisato che comunque non ha certo fatto rimpiangere, agli intervenuti, l'assenza dei francesi, anzi ha suscitato il più lusinghiero degli entusiasmi e quindi applausi a scena aperta per:

REMO PANNAIN, MAURO CRISTOFARO, VINICIO RAIMONDI, CLAUDIO PIZZUTI, VENDA DOBRZENSKY, ALESSANDRO MANCINI e TONY BINARELLI, cui va il più sentito ringraziamento della direzione non solo per essersi esibito, ma per aver anche spiegato, con ricchezza di particolari, gli effetti del proprio repertorio - due per ciascuno - che avevano eseguito; ne è venuta fuori insomma una sorta di conferenza spettacolo a 14 mani, particolarmente gradevole ed interessante.

Una nuova esperienza insomma che per di più ha rappresentato una anticipazione del programma di rinnovamento che è tutto contenuto nel discorso inaugurale del Presidente che riportiamo di seguito. (N.D.R.)

Il Discorso Inaugurale del Presidente per l'apertura dell'anno magico 1996

Cari amici si apre un nuovo anno e con l'augurio di ogni felicità a Voi ed alle Vostre famiglie il Presidente del Ring sente il dovere di fare il punto della situazione magica italiana e di quella del Club cui tutti apparteniamo.

Purtroppo la magia italiana, soprattutto dopo la morte del presidente e fondatore del CLUB MAGICO ITALIANO Prof. ALBERTO SITTA, si è trovata ad attraversare un momento di passaggio che come tutti i periodi di transizione ha portato

confusione e dissesto coinvolgendo anche le attività del nostro Ring volente o nolente inserito nella vita politico-magica italiana. Però è ora di guardare al futuro con lungimiranza, concretezza ed ambizione di successo perché vogliamo che tutti i soci del Ring 204 di Roma della I.B.M., e gli abbonati a QUI MAGIA, abbiano, almeno per quanto riguarda la loro passione per la magia, un futuro pieno di soddisfazioni e di divertimenti.

È nostro fermo intendimento abbandonare ogni forma di polemica con chi crede che la nostra attività possa disturbare la loro, con chi crede che i nostri successi possano disturbare i loro interessi personali con coloro i quali provocano o cercano di provocare le nostre reazioni, (ammetto che a volte esse sono state anche un po' sproporzionate) per approfittarne a nostro danno.

Questa linea è delineata esclusivamente a tutela dei nostri soci, se non permetteremo a nessuno di schiacciarsi, dall'altra parte cercheremo di intrattenere rapporti cordiali, di fratellanza e proficua collaborazione con tutti i dirigenti ed i soci dei Club Magici del mondo.

Il nostro scopo principale, però, sarà quello di cercare di elevare il livello della magia romana prima, e di conseguenza, quello della magia italiana.

Abbiamo quindi deciso di riunirci con maggiore frequenza, dando così agli appartenenti al nostro gruppo maggiori opportunità di fraternizzare e scambiarsi suggerimenti e consigli.

Cercheremo di organizzare, pertanto, almeno una riunione al mese aperta a tutti i prestigiatori. Abbiamo trovato un teatro che fungerà da nuova sede e ci consentirà così di provare i nostri effetti da salotto e da scena in una cornice più vicina a quella che sarà, poi, quella delle esibizioni reali. Riteniamo opportuno onorare gli anziani, riconoscendo loro quel rispetto e quei sensi di stima che hanno meritato nel corso della loro carriera magica. L'esperienza è un frutto al quale i principianti devono attingere i suggerimenti e gli accorgimenti indispensabili per il loro miglioramento, ma a volte gli "esperti" hanno piacere di rimanere tra di loro per attingere, a loro volta, dai colleghi, senza essere distratti dallo insegnamento verso i più giovani. Cercheremo pertanto di organizzare, oltre alla riunione mensile aperta a tutti, almeno tre o quattro incontri l'anno riservati ai prestigiatori da almeno dieci anni ed ai vincitori di premi internazionali. Le scuole di danza, le palestre ed ogni tipo di organizzazioni atletiche e ludiche dimostrano l'impegno svolto nella stagione addestrativa con il saggio di fine corso. Noi non abbiamo mai fatto lo spettacolo di fine anno. Vogliamo però iniziare questa tradizione che consentirà ai giovani ed agli esperti di lavorare insieme, a tutti i soci di avere uno scopo da raggiungere e per il quale lavorare con impegno nel corso della stagione e, perché no, al Circolo di rimpinguare le sue povere borse.

È nostro fermo intendimento che la magia romana torni ad imporsi nel mondo magico nazionale ed internazionale. Se ci seguirete inizieremo la preparazione di coloro che lo desiderino competere e vincere nei prossimi concorsi per tenere alto il loro nome e quello del nostro Ring. Siamo certi, così, di ottenere un duplice scopo: quello di stringere legami di fratellanza tra i prestigiatori e di iniettare nuova linfa vitale alla magia italiana che ormai versa in un declino che non vogliamo inesorabile.

Spero che sarete con me.

TONY BINARELLI

TELEVISIONE

Da VALERIO DOTTI, in arte MAGO SILVERIO ed il suo assistente TOM, riceviamo la seguente fotografia, accompagnata dalla frase: "... *Ti spedisco la foto dei partecipanti*"



alla trasmissione televisiva i RE MAGHI, i partecipanti non sono tutti ma è l'unica che ho..." e noi ben volentieri la pubblichiamo, comprendendo l'orgoglio e la soddisfazione di chi, per la prima volta si avvicina al mondo della televisione e vede la sua immagine nel piccolo schermo, si trova riconosciuto da conoscenti, amici e sconosciuti e legge la soddisfazione negli occhi dei suoi parenti, e può mettere sulla propria pubblicità la dizione "DELLA RAI TV".

Purtroppo però questa trasmissione, andata in onda in tre seconde serate su RAI UNO, è stata, ancora una volta, una occasione persa per lo spettacolo di prestigiazione. Non tanto per colpa dei prestigiatori partecipanti alla gara, anche se alcuni erano più adatti alla CORRIDA di CORRADO, che ad un concorso per la elezione del RE MAGO dell'ANNO.

Ma gli errori del programma erano i seguenti:

La selezione dei concorrenti, fatta non si sa come e quindi con la scelta di tutti "Artisti" più o meno con la stessa immagine scenica.

La scelta degli effetti, molto simili uno all'altro.

La ripresa televisiva, affidata a FRANCESCO VICARIO, che evidentemente non ha fatto alcuna prova precedentemente, e non è abituato a riprendere prestigiatori.

***) La sequenza degli Artisti in scaletta, uno dopo l'altro ripetevano lo stesso effetto od uno simile.**

***) Il pubblico-giuria, tutti bambini e quindi nasce la domanda: "...perché non inserire lo spettacolo nella fascia della tv dei ragazzi?" e la considerazione: "Assegnare il compito di giurati e pubblico a soli bambini è riduttivo dello spettacolo di prestigiazione, che, come ben sa chi vi opera, è più adatto ad un pubblico di adulti".**

E quindi le responsabilità del risultato, che chiunque abbia visto è in grado di giudicare, vanno attribuite alla struttura della RAI che ha curato il programma, alla disattenta regia, che ha inquadrato il pubblico, nel momento culminante di un effetto; ai due autori: ALBERTELLI e MINELLONO che hanno scritto testi e scalette. Ma soprattutto ai due consulenti CA-

SCHETTO, impresario e prestigiatore dilettante, ed EDOARDO PECAR, che in qualità di consulenti hanno avuto la responsabilità dei partecipanti ed alla loro latitanza nei momenti della ripresa si debbono gli errori di cui sopra. Se qualcuno intende attribuirsi il pomposo titolo di "CONSULENTE", bisogna poi farlo fino in fondo e soprattutto saperlo fare.

Il programma è stato presentato da EDWIGE FENECH, ARTURO BRACHETTI e FRANCESCO SCIMEMI, questi ultimi si sono esibiti in alcuni siparietti presentando effetti classici del proprio repertorio.

BARI

Nello scorso numero (6/95) abbiamo pubblicato la lettera indirizzata, da alcuni volenterosi (MIMMO CECE, MASSIMILIANO BARILE e ROBERTO MUCI) a tutti gli appassionati di magia pugliesi ed avevamo invitato i succitati a farci conoscere il seguito, eccolo !

QUANDO SI DICE:

"GLI IMPEGNI PERSONALI"

Il 10 dicembre 1995 credo sia stato un giorno importante per la prestigiazione italiana: si è svolta la prima riunione ufficiale di Friends in Magic ovvero il GRUPPO PUGLIESE AMICI DELLA MAGIA. Sottolineo quel "credo" per un motivo che vi sarà chiaro tra un po'.

È infatti il caso di raccontarvi tutto dall'inizio. Quasi un anno fa ebbi l'occasione di conoscere MIMMO CECE: un simpatico ragazzo di Mola di Bari che è uno dei più brillanti esperti di cartomagia commerciale che abbia mai conosciuto. In sintesi fu immediata simpatia ed amicizia. Ci siamo incontrati periodicamente dedicandoci quasi esclusivamente alla prestigiazione; scambiandoci idee, consigli, tecniche ed effetti, non trascurando serate in pizzeria o in giro con gli amici. Non molto tempo dopo ci siamo chiesti se avessimo potuto organizzare un gruppo di maghi che raccogliesse inizialmente gli amici di Bari e provincia, poi potesse divenire un punto di riferimento per la Puglia. Da qui l'idea del GRUPPO PUGLIESE, senza chiaramente nulla togliere ai gruppi già esistenti nella nostra regione.

L'occasione per realizzare questo progetto la avemmo nell'ottobre del 1995, quando l'amico DARIO CAPUTI passò i nostri numeri telefonici a MASSIMILIANO BARILE, meglio conosciuto come MAXIMILIAN, lo conoscemmo e, anche in questo caso, avvenne il classico colpo di fulmine (per particolari e dettagli Vi rimando a qualche riga più su!) spinti da un forte entusiasmo, ci prefiggemmo il risultato di formare un gruppo di prestigiatori e ci ponemmo delle regole 1) Siamo un gruppo di amici, 2) non siamo legati a nessuno, quindi al diavolo le possibili polemiche e prese di posizione, 3) niente cariche sociali tipo : presidente, segretario ecc., quindi niente corse alla poltrona, 4) nessuno statuto, per ora, o associazione legalmente riconosciuta; vogliamo vedere innanzitutto quanti e chi siamo, cosa speriamo di ottenere e soprattutto se insieme funzioniamo come gruppo. Ci ponemmo anche l'alternativa di rimanere in tre, incontrarci quando ce ne fosse venuta voglia e lasciare le porte delle nostre case aperte a chi ci avesse voluto incontrare. Fummo stati anche messi in guardia

DALLA REDAZIONE

da precedenti esperienze in tal senso: VITO FANELLI, il primo, realizzò qualche tempo fa quanto noi tentiamo oggi (inizialmente fu il successo poi un po' alla volta il gruppo si sfaldò fino a scomparire del tutto), MASSIMILIANO BARILE pubblicò e distribuì gratuitamente dei magazines autoprodotti di prestigiazione e cultura magica chiedendo in cambio alle persone cui spediva il bollettino un contributo scritto da pubblicare (un articolo, un effetto, un commento); la vita di questo magazine è stata di soli tre numeri. Alla luce di tutto questo, con l'aiuto di fax, lettere e telefonate, organizzammo lo scorso 10 dicembre la riunione di cui sopra in una pizzeria della provincia. Tutti coloro ai quali giunse la notizia si dissero entusiasti, tant'è che avevamo previsto un'affluenza di almeno trenta persone (ci credereste Voi? Tra prestigiatori, simpatizzanti e gentili compagni ce ne erano ben trenta). Poi un po' complice il TROFEO ARSENIO, un po' i giustificati impegni precedenti, le improvvise malattie, le classiche dimenticanze ed assenze ingiustificate, siamo rimasti in otto, (accompagnatori compresi). MASSIMILIANO BARILE e chi vi scrive con le rispettive ragazze, MIMMO CECE (ma la nostra presenza era scontata), ROGER LERARIO e GIUSEPPE DEL VECCHIO, più un inedito MAGO SEVERO (importante sensitivo, paragnosta e soprattutto paraculo, parodistico tormentone di una piccola TV locale). Non c'è dubbio: ci siamo divertiti eccome! Da bravi italiani non ci siamo risparmiati con la forchetta e, da bravi prestigiatori, abbiamo passato circa quattro ore a scherzare con carte, monete e tovaglioli. Non abbiamo certo trascurato la parte seria della serata: abbiamo descritto le finalità del gruppo e lanciato idee: organizzazione di conferenze, viaggi in carovana verso lidi magici e tante altre iniziative che sarebbe troppo lungo elencare. Vi domanderete spero, se l'esperienza ci ha soddisfatti? Non del tutto, anche se molti amici ci spingono a proseguire su questo cammino. Una prossima riunione? Sì, probabilmente a gennaio con una conferenza; inoltre chiunque voglia mettersi in contatto con noi potrà farlo tramite la redazione di QUI MAGIA.

Mi spiace di essermi dilungato in particolari dalla apparenza inutile, ma li ritengo importanti e poi l'alternativa era di fare una sciocca ed inutile polemica sulla scarsa partecipazione dei prestigiatori pugliesi alla iniziativa, ovvero il beneficio del dubbio non lo si può negare a nessuno. Solo un secondo fiasco potrebbe farci tornare a pensare che tre è il numero perfetto o, addirittura, che chi fa da sé... Ho comunque imparato a conoscere un determinato tipo di ambiente magico e mi sento pronto ad assicurare chi ci legge che è stato solo un incidente di percorso anche perché "credo che il 10 dicembre sia stato un giorno importante per la prestigiazione italiana"
Sinceramente vostro

ROBERTO MUCI.

Il nostro commento:

Non vorremmo essere pessimisti, ma in questo racconto, ci sembra di scorgere tutta la storia della "prestigiazione italiana e di quella pugliese in particolare", dove gruppi vari del C.M.I., dell'I.B.M. del CIRCOLO MAGICO TARANTINO, dopo un primo iniziale fuoco d'artificio sono "desaparecidos" con tanto di Presidenti, V. Presidenti, segretari etc ... ; figura-

moci poi un gruppo che non si propone di spartirsi cariche ed onori (inventati), di non pubblicare una rivista (leggi foglio ciclostilato), di cui uno dei soci non si autoinventa dealers, comprando i giochi dal tabaccaio e vendendoli agli altri, ma che si propone solo AMICIZIA e PRESTIGIAZIONE, andrebbe protetto dal WWF, data la rarità. Ma continuate così, siamo con voi e seguiremo a darvi spazio e ragione, non è importante essere trenta o tre, l'importante è:

ESSERE POCHI, MA BUONI!

Come gli spaghetti

BARI

Ma restiamo in Puglia e proprio a Bari dove, evidentemente, vi è un lodevole risveglio intellettuale ed è infatti da MASSIMILIANO BARILE che riceviamo la seguente lettera:

Caro Tony,

ho sempre amato la magia, al punto che non posso fare a meno di guardarmi intorno, e quello che vedo mi lascia perplesso. Personalmente ho sempre cercato di custodire i miei trucchi tanto che litigo con la mia ragazza se cerca di scoprirne qualcuno, se qualcosa, mio malgrado è trapelata, ti giuro che ne soffro.

Eppure mi sembra, questa doverosa gelosia, non è comune al mondo magico che mi ruota intorno, anzi mi sento dire che sono esagerato. Vedo prestigiatori svelare i trucchi alle proprie fidanzate (questo sarebbe il meno, pur non condividendo, non voglio polemizzare con coloro che lo fanno) vedo maghi e maghetti ovunque, "passioni tardive", dopo due o tre mesi di presunta militanza, acquistano grandi illusioni da altrettanti mercanti privi di scrupoli che sorgono anch'essi ovunque, vendendo attrezzi a chiunque, con risultati che si possono immaginare, ho visto prestigiatori vendere senza criterio i propri attrezzi al fine di comprarne altri e addirittura ho visto mettere su un giornale commerciale un'inserzione del tipo: "vendo attrezzi professionali da mago" e cose di questo tipo.

Caro Tony, vedo, insomma una situazione disastrosa, e ti chiedo: "cosa sta succedendo alla magia?".

E' diventata fonte di bieco commercio, la stanno spogliando, umiliando. Finirà questo stato di cose? Ti prego rispondimi.

Uno sfogo sincero

BARI 08/01/1996

MASSIMILIANO BARILE

LA RISPOSTA:

Caro Massimiliano,

prima di tutto rasserenati con la tua ragazza se vuole bene a te e se, di conseguenza, tu riesci a farle amare la prestigiazione, a condividere con lei anche questo argomento non c'è rischio. Ne è un fulgido esempio mia moglie MARINA, compagna e complice nella vita e non solo, che da oltre 30 anni mi segue, nella passione prima e nella professione poi, che ha una cultura magica, non ha mancato un solo congresso internazionale, sicuramente superiore a quella di molti sedicenti prestigiatori, e che è la mia prima spettatrice ed il mio giudice più severo e che, comunque, non parla e non parlerebbe nemmeno sotto

DALLA REDAZIONE

torture. Anzi, talvolta, alle pressanti richieste del pubblico, con aria innocente, risponde: *me li fa da anni ma non li ho mai capiti!* al resto delle tue domande ed osservazioni risponde il più recente libro di GIAMPAOLO ZELLI, *PRESTIGIAZIONI e DINTORNI*, edito da LA PORTA MAGICA, dove sono raccolti 10 anni degli articoli di costume che questo acuto autore ed osservatore ha scritto prima per *MAGIA MODERNA* e poi per *QUI MAGIA*, fotografando, denunciando la situazione che nel tempo si andava creando, indicandone anche i correttivi che nessuno ha voluto, o potuto applicare; un libro quindi non solo da leggere, ma su cui meditare per trovare quei correttivi, prima che sia troppo tardi. Correttivi che dovrebbero applicare la miriade di circoli magici, e lo straripante numero di vere o presunte case magiche che avendo bisogno solo di *SOCI/ACQUIRENTI* non vanno troppo per il sottile ed all'insegna di *"...venghino, venghino che più gente entra più bestie si vedono..."* (e prima che qualcuno si offenda, questa è una frase reale di un imbonitore da circo che invitava il pubblico a visitare lo zoo) con la distribuzione di tessere varie "forgiano" prestigiatori dalla mattina alla sera; ma come si fa a sperare che proprio costoro intervengano su questi fatti che per il loro interesse collaborano a creare; *"...sarebbe come chiedere ai tacchini di anticipare il Natale ...* scriveva MARK TWAIN.

ROMA - TELETHON 1996

L'Agenzia di GENZANO della BANCA NAZIONALE DEL LAVORO a voluto affidare al Comm. FERNANDO RICCARDI ed ad un spettacolo di prestigiazione la raccolta di fondi per questa iniziativa benefica. Diretti e presentati da RICCARDI si sono esibiti, sul palcoscenico del palazzetto dello sport, i seguenti artisti: STEFANO ARDITI, TONY BINARELLI, LAURA CODONI, CORINNE GIANCAMILI, VINCENZO MARINO, ANTONELLA NASTRI, GLORIA REA, la risposta del pubblico, che ha occupato ogni ordine di posti, è stata entusiastica ed il risultato dello spettacolo notevole anche sotto il profilo della raccolta economica per TELETHON; inutile dire che tutti gli Artisti si sono esibiti a titolo gratuito, meritandosi un particolare encomio dall'ente organizzatore della manifestazione.

TONY BINARELLI, inoltre, sempre per TELETHON, ha presentato il suo personale spettacolo alla discoteca GILDA di Roma, alla finale della BANCA NAZIONALE DEL LAVORO di Via Arenula, ed a condotto la serata di Gala conclusiva su una nave della Tirrenia ancorata nel porto di CIVITAVECCHIA.

TROFEO ARSENIO 1995

A. RINELLA

Nel quadro della attività artistica annuale svolta dal Gruppo Regionale Lazio "PIETRO IRACI", merita adeguato rilievo la celebrazione della

IX GIORNATA MAGICA ROMANA, minuziosamente preparata e curata dal delegato FRANCO SILVI, che, a differen-



za dei precedenti analoghi incontri, ha voluto offrire ai partecipanti una più ampia programmazione del tradizionale appuntamento magico.

Il convegno, articolato nelle tre giornate di 8 - 9 e 10 dicembre 1995, ha avuto luogo - come di consueto - nei prestigiosi locali (l'attributo è in armonia con il carattere del meeting) dell'Auditorium del SERAFICO in Roma, messo a disposizione dal Rettore HOLC MILAN, che, nella sua qualità di perfetto "padrone di casa", ha contribuito notevolmente al successo della manifestazione.

Autorevoli presenze nel campo della magia sono state registrate con riguardo al Presidente del C.M.I. Dottor DOMENICO DANTE ed al V. Presidente ROMEO GARATTI, e non mancati alcuni Delegati Regionali come IVO FARINACCIA e PASQUALE LAGANÀ, e rappresentanti di altre organizzazioni come VITTORIO BALLI del CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA di TORINO e TONY BINARELLI del RING 204 dell'I.B.M., ospite d'onore al gala della sera.

Graditissima è stata la partecipazione di ALDO COLOMBINI, accompagnato dalla gentile consorte americana, che, prima di far ritorno negli STATI UNITI, ha voluto piacevolmente intrattenere i congressisti con la sua vivace conferenza. Altre conferenze, sempre interessanti e piacevoli sono state quelle di VICTOR BALLI, JUPITER e DAVIDE COSTI.

Cinque le case magiche presenti: PROGETTO MAGIA, JUPITER, ENIGMA, FARINACCIA, e BORSALINO. La novità dell'anno è stata la collocazione nella sala-fiera della MOSTRA ANTOLOGICA riguardante la storia della magia con particolare riferimento alla pubblicazione periodica de "IL PRESTIGIATORE MODERNO" dell'anno 1893. Tale mostra allestita da chi scrive ha posto alla attenzione dei congressisti, in chiave pittorica moderna e con tecnica mista (olio ed acrilico) antichi giochi di prestigio, recanti i seguenti titoli: *Lo scheletro vivente, Il cappello meraviglioso, Il grembiale delle fate, La pesca delle carte, Il bersaglio eccentrico, L'ombrellino cinese, Una stoccata innocente.* Le suddette opere sono state corredate di fotocopie relative alla illustrazione e spiegazione di ogni singolo gioco. Altri dipinti, ispirati al tema della magia, sono stati posti in esposizione, raffiguranti: *"Il giocatore di bussolotti, SILVAN, Il Serpente di ARONNE"*.

DALLA REDAZIONE

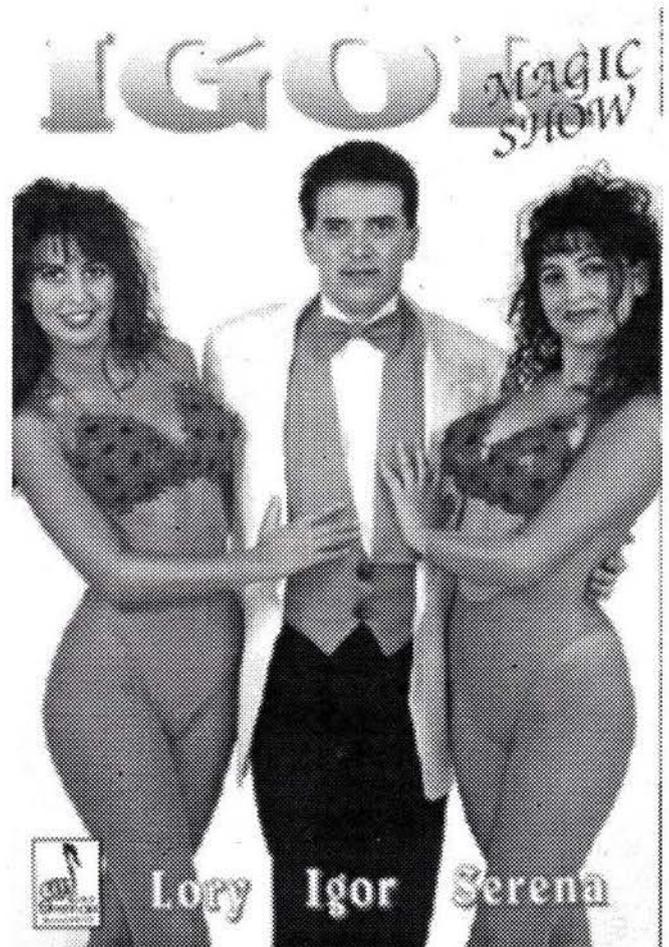
La cena di sabato 9 dicembre, avvenuta in un elegante locale cittadino, con posti limitati a dodici tavoli, è stata animata da uno staff di esperti di micromagia e precisamente da VICTOR BALLI, OTTAVIO BELL, MAURIZIO CECCHINI, ALFREDO CHERUBINI, VENDA DOBRZENSKY, ANTONIO GALEANO, ALAIN JANNONE, JUPITER, CLAUDIO MELE, STELIO MORELLI, NORBERT FAZIO ed ENNIO RUSSO.

Domenica pomeriggio si è svolto il concorso per la assegnazione del TROFEO ARSENIO cui hanno partecipato: LUCA D'AGOSTINI (close-up), ANDREX (magia generale), ALESSIO MASCI (manipolazione), PRISMA (grandi illusioni), MARVIK (manipolazione e magia generale), e SANNEL (magia generale); che si sono esibiti sotto lo sguardo attento della Giuria, presieduta da LAMBERTO DESIDERI e composta da DOMENICO DANTE, ROMEO GARATTI, HOLC MILAN, VITTORIO BALLI, VENDA DOBRZENSKY, STEFANO MASTROBISO e PATRIZIA BELTRAMO nel ruolo di segretaria.

Il TROFEO non è stato assegnato per il mancato raggiungimento del punteggio minimo previsto dal regolamento ma sono stati conferiti due premi "speciali" per il livello professionale raggiunto da LUCA D'AGOSTINI e ALESSIO MASCI. Nella seconda parte dello spettacolo e fuori concorso si sono esibiti PAOLO ABOZZI (magia generale), ANDREA BOCCIA (escapologia), ALVARO CIFRI (magia generale), MISTER SANDRO (grandi illusioni), e STHEPAN (manipolazione). Il Gran Gala della sera ha avuto come presentatore d'eccezione un artista completo e dalla personalità carismatica qual'è VINICIO RAIMONDI (professionista della prestigiazione, uomo di cultura, fine dicitore e signore della scena) che, coll'ineguagliabile suo stile, ha condotto in modo mirabile lo spettacolo, nel corso del quale hanno dato testimonianza della loro bravura artistica: DAVIDE COSTI, nella sua performance de la BELLE EPOQUE, ROMEO GARATTI, con la sua eccellente esecuzione delle uova e ricerca telefonica della carta (che per la sua simpatia suscita sempre moltissimi applausi); JUPITER, impeccabile nella sua esibizione di magia generale. Nel secondo tempo abbiamo apprezzato: RAOUL CREMONA, nel suo ruolo di prestigiatore cabarettista, impersonando la demenziale figura del prestigiatore JERRY MANIPOLINI e quella tracotante del mago ORONZO, ROBERTO DE BRUSINIS, creatore di un personaggio conturbante di illusionista classico con la sua incomparabile produzione di ben 12 tortore ed infine RUITZ & Partner nel loro straordinario numero di grandi illusioni.

Alla riuscita degli spettacoli hanno collaborato, dietro le quinte, FILIPPO PORCARI, in qualità di direttore artistico, PASQUALE RAGOSTA alle luci, e ANTONIO GALEANO e MICHELE.

Il ringraziamento all'organizzatore FRANCO SILVI va esteso a tutti i partecipanti; l'appuntamento è per il prossimo anno, citando il seguente pensiero di KANT: *La bellezza artistica non è una cosa bella, ma una bella rappresentazione di una cosa.*



AVELLINO

Continuano i successi di IGOR che ha debuttato ad AVELLINO con il suo nuovo spettacolo e si avvale della collaborazione di due nuove splendide assistenti LORY e SERENA, con lui nella foto; conoscendo IGOR apprezziamo la professionalità, vedendo le assistenti non possiamo che credere al successo. Complimenti.

IMOLA

BOSCAN, al secolo ANTONIO BONVICINI ci informa che INTERNET viene consultata in tutto il mondo e da privati e da aziende, agenzie di spettacolo, televisioni etc.. e che conseguentemente ha aperto uno spazio da dedicare, in particolare allo spettacolo magico.

In pratica oltre a notizie, curiosità e quant'altro vi sarà un vero e proprio Annuario di Prestigiatori, con le loro caratteristiche professionali e possibilità esecutive per mettere a disposizione questi nominativi alla clientela interessata. Un sistema insomma per ampliare il proprio settore lavorativo ed anche per rilanciare lo spettacolo magico. Chi vuole apparire in questo Annuario può richiedere informazioni a:

BOSCAN
0542/683673 - 0330/640333

A dimostrazione della solidarietà che tutti coloro che si dedi-

DALLA REDAZIONE

cano alla prestigiazione offrono di continuo a esibizioni benefiche, riportiamo alcune delle manifestazioni alle quali hanno partecipato con profondo calore umano abbonati a QUI MAGIA. Venerdì 15 e Sabato 16 Dicembre 1995 la Banca Nazionale del Lavoro con sede a Imola ha organizzato, con la collaborazione del Comune di Imola, una manifestazione a favore dell'UILDM - Unione Italiana Lotta alla Distrofia Muscolare. Tra le varie forme di spettacolo offerte, c'è stata anche l'esibizione del nostro abbonato PALLAVICINI ANTONIO, in arte BOSCAN, che ha eseguito sabato 16 uno spettacolo di prestigiazione dedicandolo interamente ai più piccini. Tra i presenti anche le Autorità delle Organizzazioni promotrici della solidale manifestazione.

Lo spettacolo offerto da BOSCAN è stato seguito dai piccini e dagli adulti che hanno dimostrato un grande interesse per lo show e sottolineato le varie fasi con continue ovazioni.

La Redazione di QUI MAGIA si complimenta con BOSCAN e con tutti coloro che hanno consentito lo svolgersi di una manifestazione che, ancora una volta, ha dimostrato sensibilità verso uno dei problemi più importanti che affliggono l'umanità intera.

NAPOLI

Da NAPOLI ci è giunto il nr.3 dell'Anno 2° del notiziario indipendente dei prestigiatori campani: LA LANTERNA MAGICA redatto da MARIO GUARRACINO, con la collaborazione di RICCARDO VIGILANTE, FRANCESCO MARIA OLIVO, LAURA DEL PEZZO e ANDREA RICCI, nelle 34 pagine, più copertina, oltre a nuovi e vecchi effetti, stralci di storia della magia, spiccano i resoconti delle attività del gruppo, conferenze, corsi e spettacoli tutti coronati dal successo e da una nutrita partecipazione, complimenti per il rinnovato impulso di attività del gruppo campano. L'articolo più divertente è il resoconto del CONGRESSO DI LUCCA del C.M.I., a firma di FRANCESCO MARIA OLIVO, leggere per credere!

Gli interessati possono rivolgersi a:

MARIO GUARRACINO

Via S.Giacomo dei Capri 125/SECA

80123 NAPOLI - Tel. 081/5451366

TORINO

Il notiziario bimestrale del CLUB MAGICO BARTOLOMEO BOSCO: "L'ECO DEL PRESTIGIATORE", dedica la copertina del numero 1/2 Gennaio-Febbraio 1996, a TONY BINARELLI, che all'interno, in una lunga intervista a cura di FERNANDO RICCARDI, esprime, con sincerità e pacatezza, il suo parere sulla attuale situazione del mondo magico italiano e dei suoi protagonisti.

Gli interessati a riceverlo possono richiederlo a:

SERGIO ACCETTI - Via Inverio 37/A 10146 TORINO

TRIESTE

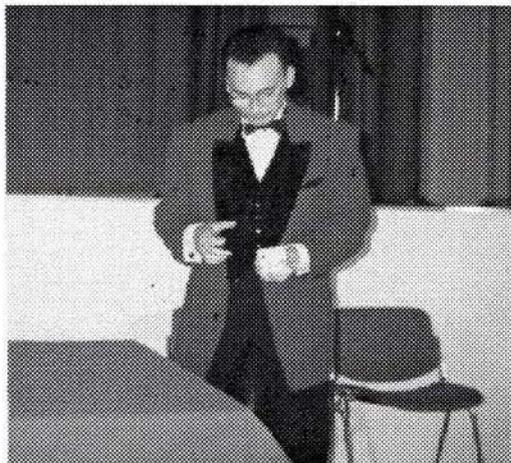
A. DELCANE

Apriamo l'inizio del 1996 con un ampio resoconto della serata di chiusura dell'anno magico 1995. E naturalmente con l'augurio di un ottimo magico anno 1996.

La nostra sede è situata all'interno del GOETHE INSTITUTE (presso la Società germanica di Beneficenza) in Via del Coroneo, 15.

Ci raduniamo ogni martedì sera ed ognuno di noi cerca di proporre delle routines o degli effetti diversi a seconda del tipo di giudizio che vuole ottenere, vagliato come sempre dai più esperti. E per mettere in pratica quello che il socio ha acquisito, gli si dà la possibilità di esprimersi davanti ad un pubblico profano, come per immedesimarsi nel cuore dello spettacolo vero e proprio. L'ultimo martedì prima delle vacanze di Natale abbiamo potuto applaudire, nell'ordine: ROBERTO RAZZA (XAVIAN), PADOVAN DARIO (GHIBLI), BILUS PAOLO (PAUL), ANGIOLINI GIULIANO (JULIAN) e in chiusura CUCCURIN ARIO.

ROBERTO RAZZA - XAVIAN - si presentava nel mentalismo; anche se solamente da poco tempo nel gruppo magico triestino, dimostrava grande impegno e volontà in questo particolare ramo magico; infatti ritrovava una carta scelta in con-



dizioni pressoché impossibili, e cioè dopo che il mazzo era stato diviso in 4 mazzetti. Eseguiva la predizione con la striscia del giornale e concludeva con il mentalismo mediante l'uso di buste. PADOVAN DARIO - GHIBLI - si cimentava in effetti cartomagici, apparivano gli Assi e di seguito ritornavano capovolti all'interno del mazzo; eseguiva un matrix con carte e monete e terminava la sua performance con lo spadino che ritrova la carta scelta in un mazzo avvolto in un tovagliolo di carta.

BILUS PAOLO - PAUL - è stato uno dei più giovani ed apprezzati professionisti da molti anni presente nel Gruppo Magico Triestino e oltre a presentare diversi effetti cartomagici, eseguiva con l'aiuto del pubblico la sempre stupefacente routine del "MISSISSIPPI POKER" di TONY BINARELLI.

ANGIOLINI GIULIANO - JULIAN - nostro leader carismatico nonché delegato del gruppo magico, eseguiva degli effetti cartomagici quali ad esempio il giuoco delle 14.000, le palline di spugna e terminando la sua esibizione con l'intramontabile ma sempre efficace "INVISIBLE PACK".

CUCCURIN ARIO eseguiva degli effetti di close-up con banconote e terminava con una routine di monete e foulards insieme.

Si concludeva così anche questa ennesima serata che ancora una volta ha visto protagonista la Magia e tutto il fascino che da essa deriva. A risentirci presto con un altro reportage!

DALLA REDAZIONE

GENZANO DI ROMA

F. RICCARDI

La Banca Nazionale del Lavoro ed il Comune di Genzano di Roma sono stati gli organizzatori dello svolgimento di un superbo spettacolo in occasione del TELETHON 1995 in favore delle giornate svoltesi in tutta Italia a beneficio dell'UILDM Unione Italiana Lotta alla Distrofia Muscolare.

Lo spettacolo "DANZA E MAGIA" ideato e diretto da LILIANA POLIDORO per la Danza e dallo scrivente per la Magia, si è svolto nel nuovissimo Palazzetto dello Sport della cittadina laziale giovedì 14 Dicembre 1995.

La manifestazione è stata imperniata su due momenti: uno nella mattina, dalle ore 10 alle 13, e uno nella sera dalle 20 alle 23,30. Nello spettacolo della mattina la Magia era presente con la partecipazione del duo BINGO & LOLLY, (VINCENZO MARINO e GLORIA REA) - i Magici Clown - che hanno intrattenuto per circa un'ora più di 2000 studenti delle scuole di Genzano e delle cittadine viciniori. Quello serale prevedeva, invece, nella parte magica, le esibizioni di STEFANO ARDITI, un poliedrico mago nostrano, LAURA CODONI & ANNY NASTRI, quest'ultima finalista della manifestazione "I RE MAGHI" replicato su RAI 1 il 18 Dic. 1995 e 1 Gen. 1996, e dalla coppia magica CORINNE, al secolo CARLA GIANCAMILLI, e TONY BINARELLI, sul quale ogni presentazione sarebbe superflua. Ambedue le manifestazioni magiche sono state presentate dallo scrivente. Gli applausi ed i commenti favorevoli degli spettatori su entrambe gli interventi magici della giornata hanno compensato gli artisti che hanno profuse con enorme entusiasmo e particolare capacità professionale le loro prestazioni, riempiendo oltre 2 ore e mezzo dell'intera manifestazione.

A conclusione di questo reportage mi è gradito precisare che l'accoppiamento con la Danza è risultato indovinato, folkloristico ed efficace e che la Prof. LILIANA POLIDORO, coadiuvata mirabilmente da ANTONIETTA e MARIA GRAZIA, ha dimostrato oltre ad una grande professionalità, che le due Arti dosate e accoppiate possono apparire agli spettatori come unica formula di un entusiasmante spettacolo di musica, grazia, capacità tecnica e intrattenimento.

Termino, ovviamente, esprimendo un ringraziamento a tutti coloro che si sono adoperati per lo svolgimento di una simile manifestazione e, mi sia consentito, in modo particolare ai miei amici prestigiatori che hanno aderito al mio invito senza anteporre alla loro partecipazione la benché minima esitazione che aveva quale unica ricompensa la incondizionata solidarietà ad un prossimo palesemente più provato.

DA ERIX E SILVIA LOGAN RICEVIAMO

Gent.mo TONY, ecco, come d'accordo, le ultime news. Io e SILVIA approfittiamo di questa occasione per ringraziarti del numero di QUIMAGIA a noi dedicato. Un caro saluto a Te e alla redazione tutta.

ERIX e SILVIA

RIO DE JANEIRO

NOVEMBRE 1995

2° FESTIVAL INTERNACIONAL DE MAGICA

Che il Brasile fosse un paese magico, era dimostrato dal carnevale, dalla samba, dalla tradizione calcistica, dalle splendide "mulatas" ma adesso dà un motivo in più, forse il più importante per gli appassionati di magia, (a parte le splendide mulatas), in Brasile ha luogo uno fra i più grandi festival magici del mondo. Arrivato alla sua 2ª edizione ecco le sue caratteristiche:

- è rivolto al pubblico e non ai prestigiatori;
- è stato rappresentato al "Metropolitan" di Rio De Janeiro, un teatro capace di 4500 posti, per 15 giorni consecutivi e al teatro "Olympia" (2000 posti) di S. Paolo per un'altra settimana;
- il livello dello show è degno del galà principale di un congresso FISM. Quest'anno si sono esibiti insieme ogni sera: ERIX LOGAN (Italia) - NICHOLAS NIGHT (U.S.A.) - KEVIN JAMES & ANTONIO HOYOS (U.S.A.) - OMAR PASHA (Francia) - PHILIPPART & ANJA (Olanda) - VIK & FABRINI (Brasile) - VORORIN & SVETLANA (Ucraina). Che altro aggiungere? Forse l'augurio che qualche produttore europeo, con un briciolo di intraprendenza, provi a far di conto!

PARIGI

DICEMBRE 1995

LA VIE PARISIENNE

Carissimi TONY e lettori di "QUI MAGIA", essendo a Parigi per rappresentare il mio show in diversi teatri della città, mi sono preso il tempo per vedere alcuni spettacoli e per riportarvi qualche informazione "di prima mano":

CRAZY HORSE - L'importanza di avere uno stile proprio e un nome di richiamo. Si entra per il nome, poi lo show può piacere o meno, ma resta la sensazione di aver visto comunque uno show unico con uno stile che solo il Crazy presenta. Due i numeri d'attrazione dello show, entrambi di magia: VIK & FABRINI e GAETAN BLOOM.

Due rappresentazioni giornaliere dalla domenica al venerdì, tre il sabato.

LIDO - Ha in cartellone una nuova rivista: "C'est magique!", che, a scapito del nome, non ospita nessun mago. Magiche sono invece le scenografie, i costumi e le luci, per una rivista davvero innovativa sotto il profilo tecnico. Quattro sono i numeri visuali: pattinatori acrobatici sul ghiaccio, un quartetto acrobatico, un equilibrista e un mimo comico.

MOULIN ROUGE - A mio avviso è il locale simbolo di Parigi, almeno per l'immagine che di essa hanno i turisti. In un'atmosfera di spettacolo vagamente retrò ci si gode uno dei migliori can-can del mondo, e buone attrazioni internazionali. Audio e luci contribuiscono anch'esse a fornire l'idea di "vecchia Europa", in quest'ultimo caso forse non espressamente voluta.

Termino parlando di DISNEYLAND. Sono felice che in Europa ci sia finalmente un parco DISNEY. Questi parchi sono un fenomeno a sé in quanto ispirati ai personaggi del cinema e del fumetto che solo la DISNEY può permettersi di trasforma-

DALLA REDAZIONE

re in attrazioni da parco divertimenti. Una visita significa un'esperienza diversa rispetto all'italiano GARDALAND o al tedesco PHANTASIALAND. Disneyland Paris è, a mio parere inferiore rispetto ai fratelli americani DISNEYLAND LOS ANGELES e DISNEYWORLD ORLANDO, ma per un primo contatto col mondo parchi-DISNEY è da vedere, al più presto!

DA VENDA DOBRZENSKY RICEVIAMO

MAGIC HANDS 96: SUMMA CUM NEO

L'annuale appuntamento con il congresso organizzato da MANFRED THUMM si è svolto dall'11 al 14 gennaio a Sindelfingen (spiritosamente ribattezzata da BOB LITTLE durante una scenetta ad un gala "single finger"...). Come sempre, un'organizzazione perfetta: orari rispettati, grossi nomi nei vari gala, concorrenti di livello accettabile ai due concorsi, conferenze interessanti. Purtroppo dobbiamo segnalare un punto negativo con la speranza che sia eliminato per il giubileo del 20° Magic Hands, in programma, sempre a Sindelfingen, dall'8 al 12 gennaio 1997 e già con il "tutto esaurito" per la prima cena di gala. Ma andiamo con ordine:

11 GENNAIO

Il primo gala, alle 11 del mattino, presentato con il solito garbo dall'amico JEAN GARANCE, comprendeva nell'ordine: JEANE HERBERT's Show dalla Germania con un numero di luce nera in cui vari uccelli si alternavano in canti e balli. ROBERTO (Svezia) con il suo classico numero di manipolazione terminante con un ventaglio di monete supergiganti. CHAPOTPOURRI (Germania), magia generale in cui vari personaggi si alternano in ballo e magia. ALAN SHAXON (Gran Bretagna) con la sua versione della banconota nell'arancia ed altri effetti presentati con impeccabile stile inglese.

Seguiva una dimostrazione da parte di THUMM di vari effetti di micromagia (un vero e proprio "dealer's show" con spiegazione.)

Nel pomeriggio gala di close-up per il gruppo A. E qui viene il punto nero della manifestazione. Mi meraviglio che né gli artisti (tutti bravissimi!) né il pubblico abbiano protestato (per parte mia, non avendo più incontrato l'organizzatore, ho scritto una lettera con la speranza che l'inconveniente venga eliminato nella prossima edizione): 6 artisti, PETER SCARLETT (Gran Bretagna), JOHNNY LONN (Svezia), LENNART GREEN (Svezia), MEIR YEDID (USA), MARCO DUCA (Italia)¹, BOB LITTLE (USA), si sono esibiti nella gran sala contemporaneamente, ad una distanza di 50 cm. l'uno dall'altro, con il risultato che anche i pochi fortunati delle prime due file (le uniche da cui si vedeva qualcosa) venivano disturbati dalle risate ed applausi dei vicini che seguivano gli altri tavoli. Il tutto si sarebbe potuto risolvere con uno schermo gigante (peraltro usato durante il "dealer's show" di THUMM), risparmiando agli artisti il dover ripetere sei volte il loro numero in condizioni così sfavorevoli...

La sera, concorso (i lettori mi scuseranno se alcuni nomi non sono corretti, ma sono stati dati solo a voce). Ecco i concor-

renti nell'ordine, presentati da SYLVIA SCHUYER:

1. CHRISTOPHE ROSSIGNOL (Francia): un bel numero basato su manipolazione e produzione di forbici. Deve ancora lavorarci sopra per eliminare qualche intoppo.
2. KIRALY (Slovenia); magia generale, ben vestito, lento, con un finale fiacco (ombrellino), ma è giovane...
3. DIDIS (Germania): magia comica, vari personaggi che si alternano all'effetto ricorrente della moltiplicazione delle bottiglie e della sedia che cade: mal coordinato.
4. ALFREDO BARACO (Italia): manipolazione con l'effetto di un quadro che diventa "vivo". Con alcuni miglioramenti può diventare un buon numero.
5. LEVICO (Belgio): manipolatore alla "PIERRE BRAHMA".
6. J.P. LOUPI (Francia): bel numero di "magia romantica" che non descrivo poiché sicuramente verrà in Italia (molto migliorato dal FISM di Yokohama).
7. VLADIMIR (Russia): manipolazione con cambi di vestiti della partner. Autolevitazione su giornale e sedia. Ottimo numero.
8. JAN LI PU (Spagna): numero orientale con grande statua a mò di tavolino.
9. FRANCK MILZINSKI (Germania): grandi illusioni con taglio a fette della partner come se fosse un novo sodo...
10. GIULIANA CHEN (Canada): numero orientale con cambio di maschere ed ottime manipolazioni di carte.
11. VLADIMIR (Russia), omonimo del primo: apparizione di 4 pupazzi-conigli (copiato da STEVE SHERATON??)
12. MISS LEE (Austria): bella ragazza dalla fluente chioma rossa, manipolazione con finale di un coniglio d'angora XXL.

12 GENNAIO

La mattina concorso "Magic Hands Chance 96". Presentati da PETERN HEINZ KESTERN, si sono esibiti diversi concorrenti tra i quali segnalo il vincitore di una coppa speciale: MARCO BELTEMPO, di otto anni, che ha acquistato materiale per diversi milioni e presentato con garbo, non dando mai le spalle al pubblico, ma che stonava un po' (a mio avviso) nell'impeccabile frac.

Cena di gala con show. Per l'anno prossimo saranno eliminati i tavoli nel foyer i cui commensali si dovevano alzare ogni volta per vedere i numeri:

KRISTALLEON (Germania): musica con bicchieri, bravissimo ed apprezzato. GUSTAVO LORGIA (Colombia), Presidente del FLASOMA 97, ha presentato il suo collaudato numero di night club con sparizione di due oche!!. YUJI YAMAMOTO (Giappone): magia generale con produzione di un'infinita quantità di sete. STEVE SHERATON (USA), "l'uomo dalle cento mani", un numero divertente con un coniglio che gli impedisce di eseguire i suoi effetti. Altri numeri di contorno: la BANDA GUGGAMUSIGG (in costumi pseudo egizi); MR. VALNOHA, virtuoso del monociclo; REMY BRICKA, one man band; G. WENDEHALS, cantante locale. Presentava SYLVIA SCHUYER.

13 GENNAIO

Conferenza nuova di PAVEL (che presto verrà in Italia) e di

DALLA REDAZIONE

HANK MOREHOUSE che ha mostrato una versione semplificata del passaggio "invisibile" di tre carte.

La sera, gran gala presentato da vari personaggi tra cui il grande CHANNING POLLOCK. Nell'ordine, CHRISTIAN FARIA & BIANCA (Olanda): grandi illusioni con la loro versione del passaggio da una botte all'altra; JAN FORSTER (Germania): manipolazione di monete e sigarette con l'apparizione finale di due lunghissime pipe; CLEMENS VALENTINO (Germania): magia generale con l'imitazione di vari personaggi; IVAN NETCHEPORENKO (Russia): forse il numero che ha riscosso "matrioskell" ha riscosso maggior successo, con produzione di "matrioske" giganti; JORGOS (Grecia) col suo ormai celebre numero del "doppio" con il genio assistente che dallo schermo gli passa gli attrezzi e gli fa dei dispetti; TOPPER MARTYN (Svezia) che si vede sempre con piacere; PIERRE BRAHMA il suo ormai mitico numero di manipolazione e produzione di gioielli che gli valse ben due premi FISM. Last but not least, TAKAMITZU USHIDA (Giappone), vincitore al FISM 94, con un numero di manipolazione di carte dalle dimensioni incredibili.



Nella foto da sinistra a destra: GUSTAVO LORGIA, l'organizzatore della Flasoma, FRANCO SILVI, CHANNING POLLOCK e VENDA DOBRZENSKI

14 GENNAIO

Alle 11 del mattino gala di chiusura con i vincitori del concorso (J.P. LOUPI e G. CHEN) e JOHNNY LONN col famoso numero di scena. DAVIDE COSTI, il manipolatore "stilé". AMOS LEVKOWITCH (USA), il re delle tortore. Presentati da uno spumeggiante, come sempre, ALI BONGO.

Diverse case magiche presenti senza grosse novità.

Da segnalare, a metà congresso, un "talk show" sull'organizzazione di eventi magici con la partecipazione di DOMENICO DANTE, HANK MOREHOUSE, JEAN GARANCE, RON MC MILLAM, con MANFRED THUMM come moderatore, in cui ognuno ha detto la sua.

Durante il congresso il Delegato regionale per il Lazio del CMI, FRANCO SILVI, ha consegnato una targa al Presidente del FLASOMA GUSTAVO LORGIA rinsaldando ulteriormente gli ottimi rapporti magici Italia-Colombia brillantemente tessuti dal Ring 204 nelle persone di TONY BINARELLI e il Comm. FERNANDO RICCARDI.

Al termine del gala finale, dopo i convenevoli di rito, ognuno

ha ripreso la sua strada non senza darsi appuntamento al 20° Magic Hands!

¹ MARCO DUCA ha eseguito alcuni bellissimi effetti come la carta firmata attaccata al bottone della camicia e il mazzo tutto dorsi d'argento tranne la carta scelta che ha il dorso d'oro.

14° MAGIE À GENÈVE

Il tradizionale appuntamento magico organizzato da PAVEL e dai suoi amici del Cénacle Magique si è svolto nella sala St. Boniface il 28 ottobre. Star della manifestazione ARSENE LUPIN che oltre al suo collaudato numero da scena (con sorpresa finale per chi lo vede la prima volta) ha anche effettuato una breve lecture, oltre a partecipare al gala di close up.

È incredibile quante cose PAVEL riesce a condensare nel programma dalle 9 alle 18.45: concorso di 9 partecipanti, fiera magica con 6 espositori, 2 conferenze, gala di close up e di scena, brindisi sociale con la Signora Barbara e le figlie che facevano gli onori di casa, tutto ciò reso possibile dal rispetto degli orari... Ma andiamo per ordine. Al concorso si sono cimentati con esito più o meno felice, ben presentati da JEAN DE MERRY, ed in ordine di apparizione:

ROBERT MORARAU (MOHAHO) - Magia generale e manipolazione. Bastone e candela di Fantasia.

RENZO TESTA - Grandi illusioni presentato con approssimazione.

JACQUES GONZALES (ROIKINE) - Grandi illusioni. Presentazione ed attrezzatura curata.

ROLAND GRAF (ROLAND ET LILY) - Magia generale e grandi illusioni. Quest'anno era di gran moda la ZIG ZAG Cube. Questa volta però GRAF ha sorpreso tutti per l'apparizione finale di una bambina.

MICHEL NEVEAU (MR. MICK) - Numero classico di magia generale con foulards e dischi.

PIERRE THENTHOREY - Magia generale e manipolazione. Un quattordicenne con molto talento che farà strada se si lascerà consigliare. Ha vinto una coppa junior.

CÉDRIC PERRET (ZEBRANO) - Manipolazione. Numero pulito con un'ottima esecuzione di varie routines di corde. Vincitore.

PIERRE YVES DAL NEGRO - Si dedica alla manipolazione da appena un anno e mezzo e si è fatto prendere dal panico.

MICHEL LEFEBRE (MIMAS & Co.) - Grandi illusioni con la solita ZIG ZAG Cube.

Niente di nuovo da segnalare sul fronte delle case magiche.

Oltre la conferenza di ARSENE LUPIN c'è stata quella di PAVEL tutta basata sulle infinite applicazioni delle calamite. Ne ha trovate di ottime e di dimensioni ridottissime. TONY BINARELLI sta organizzando un lecture tour per questa primavera. È senz'altro una conferenza valida.

Al Gala, oltre al già citato ARSENE LUPIN, si sono esibiti CLAUDE JAN & CHRISTINE in un numero di ombre cinesi, il Premio Junior e "last but not least" JOEL & LILL, pluricampioni FISM di magia comica con la loro personalissima versione della levitazione YOGANÒ.

In quanto al gala di close up, 4 artisti si alternavano ai tavoli.

Dopo l'ormai consueta estrazione di alcuni premi, appuntamento al 96 con una manifestazione che si preannuncia interessante per celebrare, degnamente il 15° MAGIE A GENEVE.

L'EFFETTO DI CHIUSURA

SUPER KING BRAIN

T. BINARELLI

Uno dei migliori effetti, attualmente, sul mercato, è sicuramente KING BRAIN di DAN GARRET in vendita anche in Italia presso La Porta Magica di LAMBERTO DESIDERI. L'effetto che segue è una elaborazione sullo stesso tema e ne può rappresentare un sostituto.

EFFETTO

L'esecutore consegna allo spettatore un mazzo di carte da gioco a dorso blu invitandolo a controllarlo sia sul lato faccia che sul lato dorso e successivamente a mescolarlo.

Terminata questa operazione l'esecutore riprende il mazzo e senza farne vedere la faccia inserisce nel suo interno una carta a dorso rosso. Riconsegna allora il mazzo allo spettatore pregandolo di scorrere le carte del lato faccia ed a fermarsi su una sola carta, quella che richiama maggiormente la sua attenzione. Quando questo avviene l'esecutore estrae la carta sul mazzo e la poggia, sempre faccia in alto, sul palmo della propria mano sinistra; ed invita lo spettatore sfogliando il mazzo di dorso a ricercare la carta a dorso rosso prima inseritavi. Non riuscirà a trovarla in quanto la sola carta a dorso rosso è quella che lui ha scelto e che Voi avete in mano.

OCCORRENTE

- a) Un mazzo di carte a dorso blu.
- b) Una carta doppio dorso rosso/blu con lo stesso disegno di dorso del mazzo di cui sopra.
- c) Un flaconcino di roughing fluid (il migliore è quello prodotto da Vanni Bossi e distribuito anche dalla Porta Magica di Roma).

PREPARAZIONE

- a) Trattate con il liquido speciale sopra indicato il dorso di tutte le carte del mazzo.
- b) Trattate sempre con il liquido la parte blu della carta a doppia faccia.

ESECUZIONE

- 1) Prendete il mazzo e come nell'effetto consegnatelo allo spettatore perché compia le azioni di sua competenza.
- 2) Estraiete dal Vostro portafoglio la carta a doppio dorso mostrandone soltanto il dorso lato rosso.
- 3) Prendete il mazzo inserite la "carta rossa" nel mazzo effettuando la mossa nota come "tilt".
- 4) Effettuando la doppia alzata completa che porti la carta doppio dorso come ultima del mazzo.
- 5) Girate il mazzo di faccia, meno l'ultima carta doppio dorso,

MOSTRANDO LA SUA PARTE BLU, sarà la prima carta del mazzo guardando il mazzo del lato dorso.

6) Consegnato il mazzo, FACCIA IN ALTO, invitandolo come nell'effetto a scorrere lentamente le carte per sceglierne una di suo gradimento.

7) Quando ha scorso poco più di un terzo del mazzo, sollecitatelo affinché la sua scelta avvenga più o meno verso la metà del mazzo.

8) Quando si ferma e indica la carta estraietela e poggiatela, sempre faccia in alto, E SENZA MOSTRARNE IL DORSO, sul palmo della Vostra mano sinistra.

9) Invitate lo spettatore a girare il mazzo e a cercare la carta dorso rosso qualche istante prima inserita all'interno del mazzo stesso, ovviamente non potrà trovarla.

10) Riprendete il mazzo poggiate sopra di esso (il mazzo è a dorso in alto) la carta che avete in mano, il dorso di questa andrà a contatto con il lato blu della carta doppio dorso che occupa la prima posizione.

Ricapitolate quanto accaduto, sventagliate il mazzo per mostrare ancora una volta tutti i dorsi blu; girate la carta di faccia, scelta dallo spettatore e sarà l'unica con il dorso rosso. Questo perché il combaciare dei due dorsi trattati con il liquido speciale, della carta scelta con la carta doppio dorso farà aderire insieme le due carte facendole sembrare come una sola.

NOTE

Questa versione presenta rispetto all'effetto KING BRAIN da cui è derivata i seguenti vantaggi e svantaggi.

VANTAGGI

In questa versione si opera con un mazzo completo e quindi lo spettatore ha la facoltà di scelta sulla totalità delle carte.

SVANTAGGI

Questa versione necessita di tre tecniche (tilt move, doppia alzata e capovolgimento del mazzo), che se pur di base per il cardician non sono alla portata di tutti e prevedono la assoluta totale perfezione di esecuzione affinché il pubblico non abbia sospetti di sorta.

Per cui se non siete sicuri della Vostra esecuzione acquistate l'effetto King Brain avete comunque dotato il Vostro repertorio di una nuova eccezionale arma.

AVVENIMENTI

IV TROFEO ALBERTO SITTA



**18 MAGGIO 1996
BOLOGNA**

**OSPITE D'ONORE
TINA LENERT**

**GRUPPO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
DEL CLUB MAGICO ITALIANO**

GIANNI LORIA

*Via Marzabotto N. 6
40060 Trebbo di Reno BO
TEL.: 051/701135*

APPUNTAMENTI

F. RICCARDI

**24-31 MARZO 1996
S. MARTINO DI CASTROZZA
GRAND PRIX ITALIANO
DI PRESTIGIAZIONE**

contattare:
TONY BINARELLI
Via G. Valmarana, 40
00139 ROMA
ITALIA

**19-21 APRILE 1996
PESARO
110A RIUNIONE CMI**

contattare:
EZIO GIULIETTI
Via Basento, 13
61100 PESARO
ITALIA

**24-27 APRILE 1996
FFFF
BUFFALO, NEW YORK**

Contattare:
OBIE O'BRIEN
50079 Smith Lane
REDWOOD NY 13679
USA

**8-18 MAGGIO 1996
MAGIC MEDITERRA-
NEAN CRUISE**

Contattare:
REPRO MAGIC CRUISE
46 Quin Stown Road
LONDON SW8 3RY
INGHILTERRA

**23-26 MAGGIO 1996
WORLD MAGIC SUMMIT**

Contattare:
COLLECTORS WORKSHOP
Misty Morn Farm - Rt I, Box II3 A
MIDDLEBURG, VA 22117
USA

**6-9 Giugno 1996
4I C. Magico Austriaco**

Contattare:
HANS OBERLEITER
Landstrasse 26/1
6020 INSBROCK
AUSTRIA

DALLA REDAZIONE

PORTOBELLO

IL MERCATINO DEI LETTORI

I lettori che lo desiderano possono, GRATUITAMENTE, pubblicare in questa rubrica annunci relativi alla vendita di libri e materiale della prestigiazione.

L'inserzionista dovrà dare la più dettagliata descrizione degli oggetti proposti, ed indicare il proprio recapito e numero telefonico; gli interessati dovranno rivolgersi direttamente all'inserzionista.

La Redazione non si assume alcuna responsabilità per il contenuto degli annunci e le trattative ad essi connessi.

* SALVATORE IMPIDUGLIA "KATAWU"

premiato dalla F.I.S.M., per le sue creazioni nel campo delle grandi illusioni, ritirandosi dalla carriera artistica, mette in vendita tutto il suo materiale professionale: grandi illusioni e attrezzi di magia generale - di ottima fattura e perfetta funzionalità - a prezzi veramente eccezionali.

Gli interessati possono rivolgersi direttamente a lui:

SALVATORE IMPIDUGLIA
Via San Giuliano 8 sc.D
03039 SORA - FROSINONE
TEL. 0776/833497

* CARLA GIANCAMILLI

in arte CORINNE, mette in vendita:

"NEFERTARI Regina d'Egitto"

un numero tutto impostato sulla personalità e sull'ambiente di vita di questo straordinario personaggio storico.

Il numero che comprende effetti di manipolazione, magia generale ed una nuova e straordinaria grande illusione è stato ideato da GIAMPAOLO ZELLI, ed è completo di tutto il materiale necessario alla sua esecuzione, dagli abiti in stile d'epoca a tutti gli oggetti e gli accessori per la sua esecuzione. Il numero non è mai stato presentato in pubblico, per cui è assolutamente inedito ed è sicuramente adatto ad un grande concorso internazionale.

Gli interessati possono rivolgersi direttamente a:

CARLA GIANCAMILLI
Tel. 06/93400060.

SOMMARIO

1

INCONTRO

con

BILLY McCOMB

A. COLOMBINI

4

IL REGALO: 52 in UNA

T. BINARELLI

6

DISCORSO SUL METODO

D. SPINELLI

7

SELEZIONE DI AUTORI

F. RICCARDI

PRODUZIONE DI CARTE

(C. POLLOCK), APPARIZIONE DI

UNA TORTORA (MILTON),

BLENDO LAMPO (KOALA),

APPARIZIONE IMPOSSIBILE

(M. HUERTAS), LA CONTA DI

ASCANIO (G. OUELLET), ASSEM-

BLEA DI DITALI (M. HUERTAS)

17

ACCENDI LA MENTE!

T. BINARELLI, S. MASTROBISO

18

IL CONCORSO

V. PANCIERA, A. SUBRIZI, G. MERLI,

C. FACILLA

26

IL RISTORANTE ED IO!

A. IANNONE

29

DALLA REDAZIONE

a cura di

T. BINARELLI - F. RICCARDI

43

APPUNTAMENTI

F. RICCARDI

Direttore responsabile:
Alessandro Binarelli

Direttore Editoriale:
Tony Binarelli

Capo Redattore:
Fernando Riccardi

Comitato di Redazione:
Vanda Dobrzensky
Francesco Duranti
Stefano Mastrobiso
Bob Noceti
Remo Pannain
Diego Spinelli

Collaboratori:
Vanni Bossi
Aurelio Paviato

Responsabile segreteria:
Francesco Duranti
Tel. 06 - 33251050 R.A.
FAX 06 - 33250306

Segreteria di Redazione:
Iole Chiarinelli
Costanza Crescimbeni
M. Angela Perin

Hanno collaborato a questo numero:

B. McCOMB, A. COLOMBINI,
D. SPINELLI, C. POLLOCK, MILTON, KOALA,
M. HUERTAS, G. OUELLET, S. MASTROBISO,
V. PANCIERA, A. SUBRIZI, G. MERLI,
C. FACILLA, A. IANNONE, T. BINARELLI,
F. RICCARDI

Fotografie e illustrazioni:
Archivio Play Magic
Laura Riccardi

Traduzioni:
S. Mastrobiso, F. Riccardi
V. Dobrzensky, P. Alberigi

Fotocomposizione e stampa:
Tipolitografia Petrucci
Via G. Di Vittorio, 42 Tel. 9396070
00045 Genzano di Roma

Ai sensi dell'art. 2, 3° comma, lettera I, del D.P.R. 26-10-1987, n.67, la cessione della rivista è esclusa dal campo di applicazione dell'I.V.A.

COPYRIGHT 1987 - Marchio registrato in Italia ed all'Estero (Trade mark registered in Italy and abroad). Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione.

QUI MAGIA viene inviata, bimestralmente, solo per abbonamento.

*Autorizzazione del tribunale
di Roma n. 125188 - 1 marzo 1988*

EDITORE: Playmagic S.r.l.
VIA MONTAIONE, 12 - 00139 ROMA
Tel. 06 - 8862967 - Fax 06 - 88328610
Per conto di A.I.A.M. Roma

PUBBLICITÀ

EXPOMAGIA 96

FIERA MAGICA INTERNAZIONALE

**TORINO - 2 GIUGNO 1996
JOLLY HOTEL PRINCIPI DI PIEMONTE
VIA GOBETTI 15 - 10123 TORINO**

**ORGANIZZAZIONE
AMICI DELLA MAGIA DI TORINO**

30 CASE MAGICHE 30

**PER TUTTE LE INFORMAZIONI
SCRIVERE O TELEFONARE A:
AMICI DELLA MAGIA DI TORINO
VIA SAVONAROLA 6 - 10128 TORINO
TELEFONO: 011/597.087 - FAX: 011/308.1810**

PUBBLICITÀ

Casa Magica **PRESTIGE**

«Line» **R^{EVOLUTION}**



«L'EVOLUZIONE NEL TEMPO»

COSTRUIAMO "QUALSIASI GRANDE ILLUSIONE SU MISURA E PERSONALIZZATA"

AVVISO IMPORTANTE!!!
L'ITALIA NON È DA MENO!!!
ABBIAMO REALIZZATO IL NOSTRO STAMPO
DEI PALLONCINI PER MODELLARE.

OTTIMA QUALITÀ, COLORI MAGNIFICI,
PREZZO SBALORDITIVO SENZA CONFRONTO.
CHIAMATECI SUBITO!

Casa Magica **PRESTIGE**
CAPO DI PONTE (Brescia) Italy - Via S. Stefano, 4 - Tel.0364/42363

AVVISO IMPORTANTE
L'ITALIA NON È DA MENO!!!

**ABBIAMO REALIZZATO IL NOSTRO STAMPO
DEI PALLONCINI PER MODELLARE.**

**OTTIMA QUALITÀ
COLORE FANTASTICO
PREZZO SBALORDITIVO SENZA CONFRONTI.
CHIAMACI SUBITO!**

MAURICE