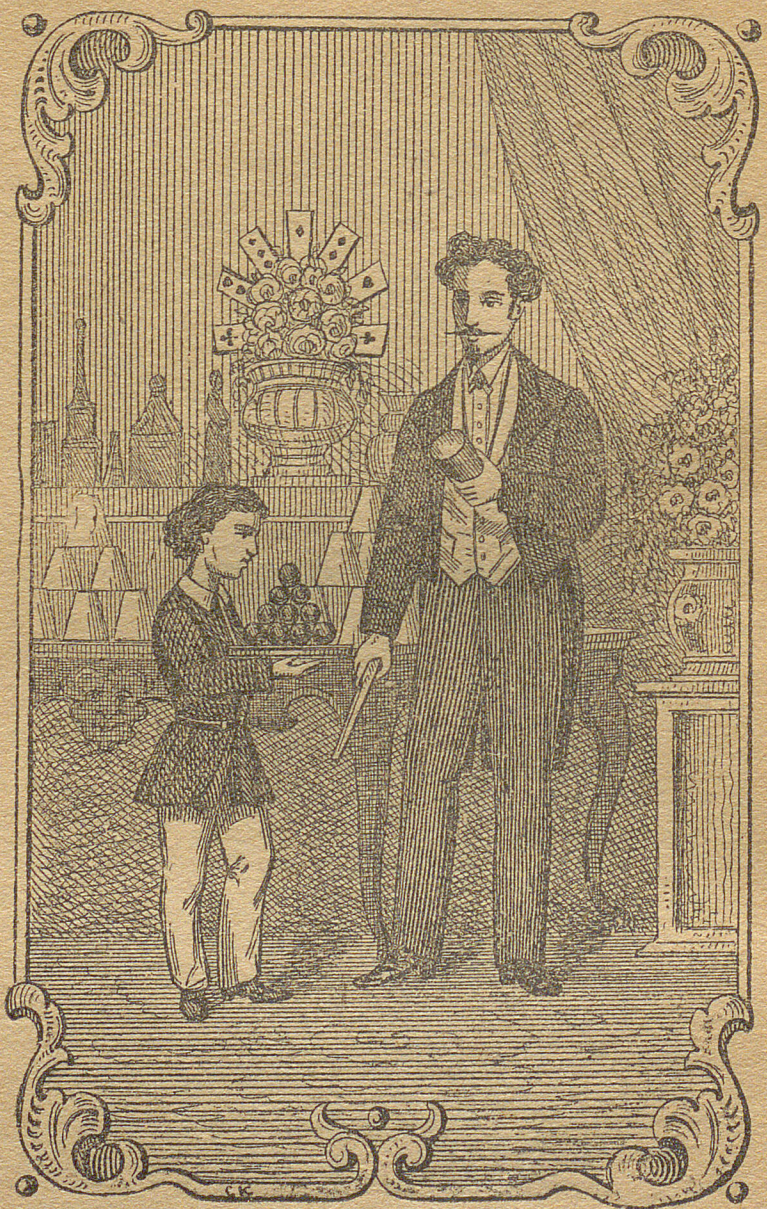
IL NUOVO BOSCO

OSSIA IL DIAVOLO COLOR DI ROSA



IL NUOVO BOSCO



23395
I-Doc-Bos

IL NUOVO BOSCO

OSSIA

IL DIAVOLO COLOR DI ROSA

TESORO DI NUOVI
E STRAORDINARI GIUOCHI DI PRESTIGIO

Cartomanzia - Magia Bianca - di Compagnia
Conversazione - Indovinelli - ecc.

CON FIGURE INTERCALATE NEL TESTO

OPERA

che comprende ogni sorte imaginabile di giuochi
da eseguirsi colla massima facilità da sè soli

COLL'AGGIUNTA

DELLE MERAVIGLIE MAGICHE

DI

D. BOSCO



MILANO
CASA EDITRICE BIETTI

PROPRIETA' LETTERARIA

Stabilimento Tipografico della Casa Editrice Bietti, Milano — 1947.
Printed in Italy.

PREFAZIONE

Bella, avvenente di leggiadri vezzi e incantesimi, abbigliata di artificiali ghirlande che paion naturali agli occhi meravigliati, compiendo sotto torrenti di luce le sue opere misteriose, e agitando in mezzo ai fiori, ai sorrisi, alle piume, la sua bacchettuccia d'oro colla stessa procace malizia con cui una leggiadra civettuola agita il ventaglio framezzo uno sciame di adoratori, vi presentiamo, o Lettori, la Magìa bianca *dapprima, seguita dall'inesauribile tesoro dei più geniali e copiosi giuochi di prestigio, di compagnia e di trasformazioni, a sollazzo e istruzione di coloro che non sono iniziati ai prodigi della prima, e alle ingegnose pratiche dei secondi.*

Sotto il frivolo e semplice aspetto di questi vaghi passatempi non v'ha chi non iscorga come — caduto una volta il sipario, spenta e silenziosa la splendida atmosfera entro la quale si aggirava la simpatica fata delle trasformazioni — cessi l'incanto della verga d'oro resa omai inutile, scomparisca il belletto dalle sue guancie, il sorriso dalle sue labbra, per lasciare scorgere agl'iniziati discepoli le traccie lasciate sul volto della vaga Magìa dalle prolungate veglie e dalle lunghe meditazioni.

Questo piccolo Tesoro *allora si trasforma da fata in iscienza; scorgerete da esso, o* leggiadre lettrici *e* vispi giovanetti, *quante ricerche e indagini, e studî, e lavoro, e tempo abbia occorso agl'inventori di questi bei giuochi, quali sono un* Bosco, *un* Roberto Hondin, *un* Philippe, *un* Delion, *ecc., onde renderli facili ed accessibili ad ogni intelligenza, perchè quasi tutti nascondono, sotto un'apparenza scherzosa e ricreatrice, la difficile soluzione di un problema di fisica, di mecca-*

nica, d'algebra, nonchè alcune utili e ben riuscite applicazioni dell'elettricità e della calamita.

Da questo libro pertanto, che offriamo colla speranza di aver pienamente soddisfatto a quanto domandano spesso le avide menti dei giovanotti e delle geniali società, allo scopo di trascorrere con amenità e diletto le ore più liete, apprenderanno da sè soli, i gentili Lettori, quanto di meglio, di nuovo, di sollazzevole e sorprendente si possa esibire in materia di giuochi magici e di prestidigitazione, avendo noi, per così dire, posta quest'Operetta sotto gli auspicî del maggiore fra i più celebri e meravigliosi prestigiatori, vogliamo dir del gran Bosco, *a cui, come a degna gemma di questo* Tesoro, *abbiam dedicate le ultime pagine, esponendone la Vita, le Avventure, i Viaggi e le più portentose magìe.*

Vivete quindi, o Lettori, giocondi e felici in mezzo a questo, che, in difetto di qualsiasi altro, potrete sempre possedere, inesauribile tesoro della magìa.

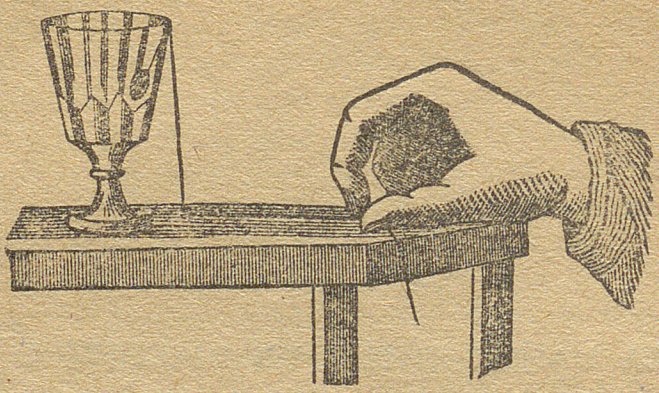
LA DANZA ENTRO UN BICCHIERE.

La moneta che balla.

« Ebbene, ora ballate ! » diceva la formica alla cicala, quando questa, per aver cantato tutta la state, si trovò l'inverno sprovvista di cibo e andò a pregare la formica che gliene provvedesse. « Ebbene, ora ballate ! » Noi però non sappiamo se la cicala abbia seguito il consiglio dell'egoista formica ; ma possiamo affermare, che se lo avesse rivolto ad una moneta d'argento, ad uno scudo, per esempio. il consiglio sarebbe stato seguito. O che? Non mi credete sulla parola?... Bene, prestatemi, vi prego, uno scudo... Io lo lascio risuonar sulla tavola perchè tutti si persuadano che è di peso. Ora le abbisogna una sala da ballo... prendiamo questo bicchiere. In questo salotto di cristallo rimarrà invisibile a tutti gli sguardi. Eccola dentro... Ora batterò la misura colla mia bacchetta... ecco. La moneta incomincia a salterellare e, in pari tempo che l'orchestra va crescendo, guardatela come salta, ricade, e si slancia di nuovo come una seconda Taglioni.

Per ottenere questo risultato, in apparenza meraviglioso, mi bastò allorchè ho lasciato ricadere sulla tavola la moneta prestatami, il prenderne un'altra alla quale mediante un po' di cera stava aderente un sotti-

lissimo filo invisibile per lo spettatore, anche a brevissima distanza.



L'altra estremità di quel filo era attaccata alla mia bacchetta, e voi capite, senza altri commenti che, allorquando mi posi a battere la misura, la moneta incominciò tosto a ballare come di promessa. Questo secondo capo del filo, già capirete che può essere tirato da un collega, attaccato ad un bottone del panciotto ecc. ecc.

FAR GALLEGGIARE UN IMBUTO

IN UN VASO D'ACQUA.

Si prende un vaso cilindrico di vetro, alto 15 centimetri circa, e lo si riempie di acqua sino a 3 centimetri dall'orlo. Servendosi di un imbuto della stessa altezza del vaso, si pone nel medesimo sino che tocchi il fondo e sino a che il vaso venga riempito.

Dopo di aver riempito il vaso, conviene leggermente agitare la superficie della separazione dell'acido o dell'acqua per modo che la linea di separazione dei due liquidi si scorga meno, essendo così maggiore la illusione. Allora si abbandona a sè stesso l'imbuto e lo si vedrà galleggiare nel vaso con molta sorpresa degli spettatori.

IL FAZZOLETTO MAGICO.

Non c'è radunanza, nella quale, d'ordinario, non si trovi un cotale che ha presunzione di scoprire, sulle prime, il secreto di ogni scherzo o tiro giuocato dal prestigiatore. Noi ci siamo sempre imbattuti in certo personaggio che rassomigliava a quello che ora accenniamo per la sua ingenuità e presunzione, tanto che pensammo fosse egli la medesima persona, e siccome lungi dal recarmi impiccio o imbarazzo, quella sua ingenuità e pretesa mi servivano meglio forse della compiacente prestazione di un qualche compare, ho finito col desiderarlo sempre meco e chiamarlo Simplicio. Ora, messer Simplicio, tutto pettoruto e a voce alta proclamò che l'affare di una moneta da me resa invisibile, era avvenuto in virtù del concorso di un collega od anche connivenza di uno spettatore, volli fornire, mediante un *fazzoletto magico*, una seconda prova per meglio confondere il povero Simplicio.

Presi dunque un fazzoletto, in mezzo al quale pregai messer Simplicio di collocare colle sue proprie mani una moneta; poi, una dopo l'altra, collocai le punte del fazzoletto sopra la moneta in maniera che non la rimanesse nascosta che dall'ultimo angolo della stoffa. Messer Simplicio potè ancora avere la compiacenza di toccare e sentire colle sue mani la moneta. Allora, prendendo il fazzoletto per uno degli angoli, lo spiegai, lo agitai, lo volsi e rivolsi per ogni parte; eh, sì! la moneta se n'era andata!

Messer Simplicio s'era data tanta pena a sbarrare inutilmente i suoi occhioni, che ora vogliamo aiutare perchè indovini il nostro secreto.

Disposto il fazzoletto in forma quadrata dinanzi il prestigiatore, questo incomincia col collocare sulla moneta l'angolo più vicino sia di destra che di sinistra. A quell'angolo ei pose una pallottola di cera molle, la quale, mercè una impercettibile pressione del pollice, farà aderire la moneta a quell'angolo. Poi unisce a caso

gli altri angoli collocandoli come abbiam detto sulla moneta. Ciò fatto, uno degli angoli del fazzoletto deve avere la punta rivolta verso il prestigiatore; egli la prende colle due mani ravvicinate, e, se la discosta prestamente facendola scorrere sulla stoffa, avrà quasi all'istante in ognuna delle stesse una delle punte del fazzoletto colla moneta sia a destra che a sinistra. In tale posizione egli potrà scuotere e rivolgere per ogni verso il magico tessuto, e per meraviglia anche di Messer Simplicio, il quale sarebbe assai confuso se dovesse rilevare per dove è passata la sua moneta.

IL NUOVO CORNO DELL'ABBONDANZA.

Anticamente l'Abbondanza, divinità allegorica, aveva il suo cornucopio dal quale faceva a volontà scaturire ogni possibile e desiderabile ben di Dio. Al dì d'oggi anche Madama Abbondanza va alla moda e, quando vuole, per mezzo de' suoi discepoli, dar prova del suo potere creativo, si serve bonariamente anche del più semplice cappello che copra zucca d'uomo. Ne volete una prova? Ebbene, signor X, favoritemi il vostro cilindro. Spero di potervelo rendere incolume; non posso però assicurarvelo, sapete? Ciò che è certo si è che dal vostro cappello mediante la mia magìa, io estrarrò una quantità di oggetti curiosi ed utili.

Per eseguire questo giuoco, il quale è di grande effetto, bisogna servirsi per la massima parte, di oggetti preparati e disposti in guisa che possano venire o ripiegati sopra sè medesimi o compressi in modo da occupare il minore spazio possibile. Tali oggetti sono svariati, ma quelli che meglio si prestano a questo giuoco sono le palle formate da una molla a spirale che incomincia con piccole spire, le quali man mano si allargano poi si restringono ancora sino a prendere forma di palla. Coprite questa specie di palla con una stoffa leggera a varî colori, ed avrete una palla che parrà massiccia e pesante, mentre sarà leg-

gerissima e contrattile così, che una mano grande potrà tenerne una dozzina: terrete queste pallottole nascoste nella mano in cui usualmente tenete la bacchetta del mago. Dapprincipio comprimete bene queste pallottole l'una sull'altra tenendole legate strette assieme con uno spaghetto e ponetele così sulla tavola di sussidio.

Volgetevi poi ai vostri spettatori e chiedete all'uno o all'altro di essi un cappello, possibilmente un cilindro; mostrate in giro che esso è perfettamente vuoto e ponetevi dietro la vostra tavola da giuochi. Da qui tornate a mostrare che l'interno del cappello è vuoto, tenendolo sollevato in alto colla mano destra. In questo frattempo, colla mano sinistra prendete destramente e senza essere veduti, il pacchetto delle pallottole compresse insieme e con moto affatto naturale coprite col cappello la mano sinistra; poi rivolgete il cappello colle pallottole che vi avrete poste, in guisa che rimanga col fondo in giù e la parte vuota volta all'insù. Fate quindi mostra di voler eseguire, col cappello che avete davanti, qualche altro giuoco di prestigio; prendetelo in mano e, come a caso, guardatevi dentro... Mostrate stupore nel vedere come il proprietario abbia l'abitudine di portare in testa dei giuocattoli da bimbi; prendete il cappello colla mano sinistra e, colla destra togliete lo spaghetto che lega assieme le palline, le quali così libere si estenderanno in dimensioni mercè la molla a spira con cui sono fabbricate; estraetele così l'una dopo l'altra, deponendole in un canestro, senza però lasciarle toccare dagli astanti. Ad aumentare l'ilarità si potrebbe anche involgere le pallottole con un corredino da neonati, cioè la camicina, il pannicello, la fascia, tutto però in dimensioni lilipuziane.

In tal caso si estrae dal cappello l'intero pacchetto e, capo per capo, lo si mostra agli spettatori, dolendosi di dover così rivelare gli affarucci famigliari del proprietario del cappello. In tal modo si possono produrre molti oggetti svariati; debbono però essere tutti preparati e contrattili.

Crediamo far cosa grata indicando il migliore tra i pochi fabbricanti di tali oggetti da prestigiatori cioè il signor *Popp — Ross-Strasse* N. 10, Lipsia.

LA MONETA CHE SCOMPARE DALLA MANO.

Attaccate un po' di vischio oppure qualche altra materia attaccaticcia all'unghia di uno dei diti medî nelle vostre mani. Sulla palma della mano, il cui medio è munito della materia suddetta, fatevi porre dall'uno o dall'altro degli spettatori, una piccola moneta; occorre sia piccola, affinchè il suo peso non le impedisca di stare attaccata all'unghia del medio. Ricevuta che abbiate la moneta, fatela vedere in giro; indi chiudete a pugno la mano, in modo che il dito medio munito della materia appiccicaticcia venga a porsi e premersi sulla moneta, la quale così si attaccherà all'unghia.

Stendete poscia il braccio a pugno chiuso. Di lì a poco riaprite il pugno e mostrate che la moneta è scomparsa.

Volendo, potrete promuovere stupore ed ilarità facendo apparire ladro il nostro Simplicio, e ciò frugandolo nelle maniche e scuotendole in modo che la moneta scomparsa sembri cadergli dalle maniche.

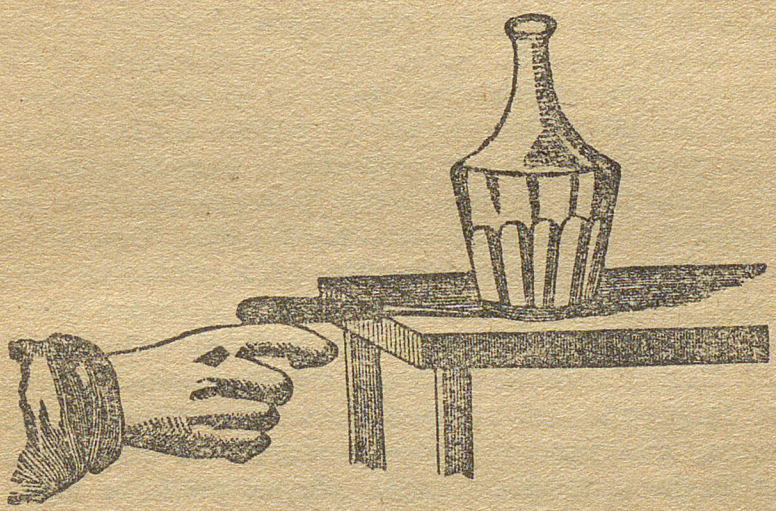
MODO SEMPLICISSIMO, DIVERTENTE DI OCCUPARE IL TEMPO FRA IL CACIO E LE PERE.

Il coltello nella caraffina.

C'è a tavola un momento in cui, essendo soddisfatto l'appetito, non rimane più che a ricrearsi, in attesa del pospasto. In quel frattempo, chiedete o prendetevi da per voi una caraffina d'acqua, che collocherete dinanzi a voi presso l'orlo della tavola; poi fra questo orlo, e il di sotto della caraffina, introducete la punta della lama arrotondata di un cotelllo da frut-

ta, ma solo quel tanto che basti per essere tenuto in equilibrio orizzontalmente fuori della tavola.

Tutti gli occhi allora si rialzano a voi come tanti punti interrogativi. I vostri piccoli apparecchi hanno suscitata la curiosità, ma voi risponderete alle domande che v'indirizzeranno, dichiarando che, in una o più volte, con un solo dito farete entrare quel coltello nella caraffina.



Essendo questa e quello collocati nel modo da noi spiegato, con un colpo secco, dato coll'indice, al di sotto, e in cima al manico del coltello fate fare a questo dal basso in alto un mezzo giro nel senso dell'apertura della caraffina. Il coltello slanciato in quel modo con una destrezza che vi procurerete con qualche prova, cadrà perpendicolarmente col manico entro la caraffina.

LA MONETA LIQUEFATTA.

Il vedere andarsene in fumo e scomparire il proprio denaro è la cosa, pur troppo, più comune e antica del mondo, ma non esistono mani, nemmeno quelle di un prodigo o di un giuocatore, che realizzano questo

fenomeno tanto rapidamente quanto il *fazzoletto magico* di cui ancora ci serviremo.

Uno degli astanti ha posto una moneta nel mezzo del nostro fazzoletto.

Onde dimostrare che quella moneta vi starà ben racchiusa, prendiamo il fazzoletto pei quattro capi, dandogli così la forma di una lunga borsa. Quindi, con l'altra mano lo pigliamo per la parte inferiore; in tal maniera il fazzoletto assume l'aspetto di una puppatola, e la moneta più prigioniera che mai, ne rappresenterebbe come la testa, che avrebbe per abito i larghi capi che svolazzano sotto la nostra mano.

Ora, chi potrebbe negare il potere della magìa bianca, se giungesse in un secondo, a far dileguare la moneta e fonderla in modo che potesse passare per l'impercettibile tessuto che la racchiude? Ora daremo ai più increduli questo esempio della potenza quasi illimitata... Voi, signora, sembrate desiderare che la moneta sia ravvolta ancora più solidamente di quanto lo è? Bene, ecco la moneta strettamente imprigionata sotto le pieghe del magico fazzoletto. Volete ordinargli, signora, che faccia il suo dovere? O meglio ancora, prendetelo e tenetelo nella stessa guisa e sito in cui io lo teneva. Voi la sentite, è vero, la moneta?... La è proprio sempre dentro la sua prigione di seta, eh?... « Sì! » O Dio, bella signora, già rispondeste troppo tardi: la moneta si era già liquefatta, scomparsa, e aveva attraversato il fazzoletto, perchè eccola qui coniata di nuovo, tornata palpabile che esce dalle pieghe entro cui me l'avevate fatta ben attortigliare... Donde mai è venuto?

Il lettore, che abbiamo incominciato iniziare ai nostri secreti, forse già lo capisce. Quella moneta viene semplicemente dalla nostra saccoccia, dalla quale, chiaccherando l'abbiamo abilmente levata per attortigliarla *esternamente* in vece e luogo della moneta chiusa dentro il fazzoletto. Quando abbiamo pregato la signora di tenerla, abbiamo fatta scorrere, colla moneta la nostra mano al di sotto di quella che stava per sostituirla, e scendendo pian piano fino al fondo

del fazzoletto, naturalmente aperto come una veste, ci abbiamo, senza che alcuno se ne accorga , ritirata la moneta che si liquefa.

LA MONETA CHE SCOMPARE DA UNA MANO E VA NELL'ALTRA.

Preparatevi al giuoco umettando con cera di trementina le due unghie delle dita medie delle vostre mani; dopo d'aver applicato sull'unghia del dito medio sinistro una moneta di due centesimi, ponete una moneta perfettamente eguale sul palmo della mano destra aperta e presentate amendue le palme aperte agli spettatori, affine di persuaderli che la moneta si trova nella mano destra. Fatto ciò ponetevi colle braccia tese orizzontalmente o, come si suol dire in forma di croce, avvertendo di far osservare ai vostri spettatori che le vostre due mani non si toccano tra loro.

Tese che abbiate le braccia, chiudete a pugno le mani e, nella maniera descritta qui sopra, fate sparire dalla mano destra la moneta, mentre, in pari tempo, con un movimento rapido ma impercettibile, vi togliete dal medio sinistro l'altra moneta che presenterete agli astanti dopo un discorsino adatto alla circostanza.

Potrete poi ripetere varie volte questo giuochetto, facendo passare successivamente le monete da una mano nell'altra.

LA DANZA DELLE MARIONETTE.

Buona sera, signori!... Indovinate mo' qual meraviglia meccanica io voglia mostrarvi questa sera! Nientemeno che un ballo mascherato in miniatura ; un ballo, insomma, di figurine, o marionette, come le vogliate chiamare ; colla differenza però che le mie figurine hanno la magica virtù di reggersi in piedi da sè

e di ballare a tempo anche al semplice battito delle mie dita sul tavolino. Se invece qualche signore favorisse suonare qualche ballabile, di bene in meglio; i miei artisti minuscoli hanno un orecchio musicale a tutta prova e degno di qualunque teatro. Attenti e vi prego di non far rumore per non confondere il loro udito!

Per eseguire questo giuoco di prestigio, prendete due figurine di carta che, dopo averle ritagliate ben bene, incollerete sopra cartone alquanto forte e ritaglierete anche questo seguendo il contorno delle figurine. Praticate ad ognuna di esse, e precisamente ad ogni guancia e ad ognuno degli occhi una incisione, la quale deve restare invisibile per i vostri spettatori. Così ogni testa delle due figurine avrà due intagli od incisioni correnti dalla guancia all'occhio corrispondente. Potrete mostrare agli astanti le figurine e lasciarle esaminare per convincerli che non vi è apparecchio di sorta.

Intanto che la loro attenzione è occupata delle figurine procedete, facendo le viste di occuparvi di tutt'altro, a preparare il così detto scenario per i vostri ballerini. Già prima d'incominciare il giuoco avrete avuto cura di tingere in nero o nerastro un filo di refe grigio sottile ma forte; questa operazione dà al filo il colore dell'aria e fa sì che diviene invisibile a chi nè è a qualche distanza; abbiate cura che *dietro* la tavola ove fate i vostri giuochi corra uno sfondo oscuro e che *davanti* alla tavola sia posta forte luce e il vostro filo sarà affatto invisibile. Dicendo e facendo mostra di osservare da vicino un quadro appeso alla parete prospiciente uno degli angoli del vostro tavolo, attaccate ad un chiodo (che sia abbastanza alto e postovi precedentemente) l'uno dei capi del vostro filo preparato; fate in guisa che questo filo corra per traverso sopra la tavola all'altezza precisa della statura delle vostre marionette. L'altro capo del filo datelo in mano al vostro aiutante nascosto dietro il paravento. Costui lascierà dapprima il filo assai rallentato in guisa ch'esso giaccia in isbieco sulla tavola

Preparato tutto ciò, ridomandate le figurine; colla massima destrezza e rapidità piegate alquanto all'indietro le parti intagliate delle figurine, e fatevi entrare il filo, quindi raddrizzate le parti come prima. Ordinate ai vostri ballerini di disporsi alla danza, e il vostro aiutante dia in pari tempo una leggera tirata al filo, quel tanto che basti per far che le figurine si rizzino sui piedi e stiano come aspettando la misura del ballo per mettersi in moto. Se vi è nella stanza un istrumento musicale ed un suonatore che eseguisca qualche ballabile, l'effetto sarà migliore; il vostro aiutante nell'agitare il filo non avrà che seguire il tempo del ballabile; se la musica manca, potrete far ballare le figurine sia cantando o zufolando, sia battendo colle unghie sul tavolo o meglio in altro sito vicino (per mostrare che le figurine sono libere) un ballabile qualunque.

Verso la fine del ballo potrete pregare uno degli astanti a sparare un fuciletto da bimbi sulle figurine; fatto ciò, il vostro assistente rallenti la tensione del filo; le figurine cadranno sul tavolo come colpite; staccatele prestamente e fate in modo che appaiano intatte là dove furono appese, e presentatele ai vostri spettatori da esaminare.

SCAMBIO DI MONETE.

E' questo un giuochetto facilissimo e semplice benchè assai divertente. Ponete sopra un piatto o un vassoio una mezza lira d'argento ed una moneta di rame da due centesimi. Fate passare in giro il piatto affinchè i vostri spettatori veggano bene le due monete.

Prendete quindi la mezza lira dal vassoio, invitate una persona a presentarvi aperta la palma della mano; fate mostra di mettervi la mezza lira, ma in luogo di questa vi porrete destramente una moneta di rame da due centesimi che avrete avuto cura, già precedentemente, di assicurarvela in guisa che non si veda, nella mano o tra le dita. Pregate quindi la persona che crede tenere in mano la mezza lira, di voler tosto

chiudere la mano che voi coprirete con una pezzuola. Colla scusa di accomodare la mano chiusa a pugno introducete la destra vostra sotto la pezzuola e nascondete, come sopra è detto, la moneta d'argento. In ugual modo operate per la moneta di rame che fingerete porre in mano ad un'altra persona mentre in realtà le porrete la mezza lira. Coperta anche questa mano, agitate la bacchetta magica, comandate lo scambio, facendo dei ghirigori colla bacchetta sulle due mani chiuse. Fatto ciò, ordinate di aprire le mani e gli astanti stupiti vedranno lo scambio.

ALTRO GIUOCO DI PRESTIGIO FATTO CON DELLE MONETE.

Prendete 12 monete alquanto piccole, p. es. da due centesimi e ponetele sulla tavola; tenete però nascoste nella mano destra due altre monete uguali alle 12 prime. Invitate poscia il caro messer Simplicio a prendere 10 delle monete che stanno sulla tavola ed a porle in un piattello, in una sottocoppa od altro recipiente. Fatto ciò, col pollice e l'indice delle due mani, prendete il recipiente che contiene le monete e pregando la persona che vi sta più vicina, di porgere la sua ove voi verserete le monete scelte da messer Simplicio; pregate indi questa compiacente persona di chiuder ben bene la sua mano. Essa certamente crederà d'aver ricevuto 10 monete; in quella vece ne ebbe 12, giacchè, mentre versavate il contenuto del piattello, avrete avuto l'avvertenza di far scivolare dalla vostra mano destra anche le due monete che destramente vi tenevate nascoste. Fatto ciò, tornate davanti al vostro tavolo; prendetevi le due monete lasciate da messer Simplicio, ponetele sulla punta del dito medio e indice della vostra mano destra e passate sulla palma aperta della vostra mano sinistra come se voleste gittarvi le due monete. Ciò non deve essere che apparente, giacchè appena avrete poste le monete sulla punta delle due dita, chiuderete subito la mano destra che nasconderà in sè le due monete.

In pari tempo avvertite di chiudere bene anche la mano sinistra, che è quella in cui apparentemente stanno le monete. Per dare poi alla mano destra un'apparenza di disinvoltura, prendete con questa mano la bacchetta magica, colla punta della quale toccherete la vostra mano sinistra chiusa, ordinando alle due monete di riunirsi alle 10 altre che stanno in mano della persona sopra nominata. Dopo alcuni minuti pregate questa persona di aprire le mani e di verificare se l'ordine sia stato eseguito; del che non v'ha dubbio.

LA MONETA SCOMPARSA.

Bagnatevi la punta dell'indice con una materia glutinosa o meglio vischiosa e invitate Simplicio od altri a sporgere la sua mano aperta, ove voi porrete una mezza lira d'argento o una moneta da due centesimi di rame. Pregate poi questa persona ad alzare questa mano alla maggior altezza possibile, pur tenedola aperta orizzontalmente; con ciò si ottiene che nessuno più potrà vedere ciò che porti questa mano. Intanto, colla scusa che, alzando il braccio a tanta altezza la moneta che sta sulla mano potrebbe scivolar giù, tenetevela ferma colla punta del dito bagnato di materia vischiosa e calcate ben bene il dito sulla moneta in discorso, Dopo un po' di tempo levate via il vostro dito al quale rimarrà appiccicata la moneta. La persona che tiene la mano in alto, sentendo tuttora la forte impressione avuta, crederà di aver in mano la moneta. Infine, agiterete la bacchetta e ordinerete alla moneta di sparire.

Fate abbassare la mano e, con generale stupore la moneta sarà scomparsa.

VOLETE GUADAGNARE UNA SCOMMESSA FACENDO RIDERE QUELLO CHE PERDE?

La moneta nel bicchiere.

Quanto a me, salta a dire messer Simplicio udendo tale proposizione, io non faccio un solo tiro senza che

tutti gli spettatori non si pongano a ridere. Ho eseguito non ha molto quello che mi fu insegnato, *della caraffina e del coltello;* al primo colpo ho rotta la caraffina, il che produsse una grande ilarità; ma la seconda volta fui più fortunato, ruppi il coltello... Eh! si diedero a ridere fino a sbellicarsi.

— Se non temessi abusare della vostra compiacenza, messer Simplicio, vi pregherei ci deste una nuova prova della vostra abilità.

— Abusate, signore, abusate. Di che si tratta?

— Ecco qua. Io colloco, come già vedete, questa moneta in un bicchiere da liquori. Volete scommettere che voi farete uscire la moneta dal bicchierino senza toccare nè questo nè quello?

— In fatto di simili tiri scommetterei dei milioni.... Signori, chi vuole scommettere due soldi con me che io faccio il giuoco della moneta e del bichiere?

— Vada per la scommessa.

— Allora, incomincio.

— Ah! Dio buono!... Che cosa fate?

— Che faccio?... Dò un calcio alla tavola in modo da far cadere il bicchiere: questo si romperà, e la moneta ne uscirà fuori.

— Ah! caro signor Simplicio, non bisogna poi romper tutto! I bicchieri, le caraffine, i coltelli... Cospetto! Si vede che voi siete fautore dei mezzi energici!

— No, signore, io sono negoziante di cristalli.

— Ah! me ne congratulo, ma permettete che noi adoperiamo un mezzo meno speditivo del vostro.

— Sopra la moneta io ne colloco semplicemente un'altra dello stesso valore. Ora, abbiate la compiacenza di soffiare entro il nostro bicchierino con forza, messer Simplicio.

— Eccomi pronto... Oh! Oh! come? La moneta mi saltò proprio sul naso, ed eccola qui sulla tavola senza ch'io abbia toccato nè il cristallo nè la moneta!... Ma, se invece di questa se ne avesse posta una di dieci soldi?

— Diamine! sarebbe stato lo stesso!

IL BICCHIERE DI BORDO' CANGIATO IN PIOGGIA DI FOGLIE DI ROSA.

Per quanto sia semplice questo divertimento noi lo indichiamo così di volo, perchè non manca mai di produrre un effetto assai gradevole.

Un domestico, o meglio il vostro assistente, entrerà con un vassoio dove si trovano parecchi bicchieri, nei quali, giungendo, egli verserà assai ostensibilmente una bottiglia di certo vino di Bordò che, secondo



dite, vorrete far assaggiare agli astanti. Quando tutti i bicchieri sono pieni, voi per primo ne prenderete uno. Poi, con un dato gesto od esclamazione attirerete verso di voi la generale attenzione, e, come cedendo ad un impulso irreflessivo, gettate il contenuto del bicchiere contro gli spettatori. Le signore mandano un grido di sgomento per tema dei loro abiti eleganti, e i signori son pronti a chiedervi ragione di simile inconvenienza. Ma tutti gli sgomenti e le ire si spengono in un riso generale, quando la compagnia, anzichè sentirsi bagnata dalle goccie del bordò, vede cadere una pioggia di foglie di rose.

Infatti, nel vassoio avevate fatto disporre un bicchiere doppio fra le pareti del quale fu introdotto un po' di vino mediante una stretta apertura che tosto dopo si chiuse. Nel mezzo di questo bicchiere che sembrava, come tutti gli altri, ripieno di bordò, trovavasi quella raccolta di foglie di rosa di cui avete profumati gli spettatori.

BELLA SCUSA E PRODIGIOSA, CHE SI PUO' RIVOLGERE DOPO COMMESSA QUALCHE GOFFAGGINE.

Le noci moscate che passano sotto il tondo.

Sopra uno di quei tondi eleganti, trasparenti, di porcellana, tutto a fregi dorati, figurati, vi si presenta qualche gelato, qualche sorbetto d'ananas, o checchessia, ma, troppo premuroso per una vostra vicina di tavola, rovesciate con un movimento maldestro il contenuto del piatto, e tosto vi par sentire d'ogn'intorno correre su ogni bocca la parola di balordo. E sovente accade di trovare un convitato maligno o sciocco, che vi richiede in modo da farsi credere che vuol cacciarvi una spilla sul dosso: « come mai vi è accaduto? » Quale risposta, soddisfacente per l'amor proprio trovare in tal circostanza? Se bramate accettare un nostro consiglio, vi consigliamo rispondere coraggiosamente, che se il vostro gelato di ananas od altro si versò sulla tovaglia, ciò significa che il vostro tondo è talmente sottile che il suo contenuto passò attraverso la porcellana. Gli è probabile che un riso d'incredulità accolga questa vostra dichiarazione, ma è certo che indi a poco tutti terranno da voi se lor proporrete di dar la prova di quanto asserite, e farete quel che segue:

Ponete dinanzi a voi quattro noci moscate (oppure quattro pallottole di pane grosse come noci moscate); porrete quindi alla vostra destra e alla sinistra un tondo rovesciato, e direte che è possibile di far passare attraverso l'uno e l'altro le noci moscate o le pallottole di pane.

Sollecitato di venire al fatto, prenderete, tenedolo sempre rovesciato, un tondo per ogni mano, col pollice di sopra e le quattro altre dita di sotto, vale a dire nel concavo del tondo. Col tondo che *avrete nella mano destra* coprite una delle noci o pallottole poste alla vostra sinistra (anzichè lasciarla sotto il tondo, come lo credono gli astanti, prendetela prestamente fra due delle quattro altre dita di sotto, che si trovano naturalmente discoste intanto che tenete il piatto). Con questa mano afferrate, sempre col pollice sopra e le altre dita sotto, il tondo che tenete colla mano sinistra e ponetelo sopra una delle pallottole di destra (lasciate sotto questo tondo la pallottola custodita fra le vostre dita; nessuno se ne accorgerà, perchè sono nascoste come precedentemente). Prendete allora colla destra una delle pallottole che rimangono sul tappeto, fate le viste di porla nella sinistra (mentre la conserverete fra le due dita della destra, e dite che fate passare quella pallottola sotto il tondo di destra, che levate quindi colla destra medesima per provare che infatti si trovano due pallottole (perchè riponendo il tondo ci lasciate dentro la pallottola che avevate serbata fra le vostre dita). Fate quindi assolutamente lo stesso per l'ultima pallottola ancora visibile. Poi finalmente fingete di prendere la quarta che si crede sia rimasta sotto il piatto a sinistra, e di gettarla sotto quello a destra. Nell'alzare via il tondo di destra voi mostrerete che le quattro noci o pallottole si sono realmente riunite.

UNA RAGAZZA ARSA VIVA.

Apparato. Un tavolo in mezzo ad una specie di alcova, formata di una lastra di specchio inclinato nel fondo, per modo che fra il tavolo ed il fondo vi sia uno spazio per dove possa sottrarsi una personcina.

Il tavolo è un mezzo rotondo con due sole gambe, posto in modo che il pubblico vede l'altra metà nello specchio. Al dissopra del tavolo vi è una carrucola che sostiene un sacco di tela incombustibile, come

devono essere le pareti dell'alcova: la bocca del sacco resta aperta per mezzo di un cerchio in modo che, appeso alla carrucola, si possa per mezzo di una corda farlo calare sulla persona che si vuole abbruciare. Intorno al tavolo si dispongono dei fuochi d'artifizio, pronti per essere accesi al momento opportuno. Prima di eseguire il giuoco, si mostra il sacco agli astanti, per far vedere che non ha nessun preparato.

Per meglio ingannare l'occhio dello spettatore, si può mettere qualche oggetto sotto il tavolo, due vasi p. es. che vedendone quattro per mezzo dello specchio, il tavolo semzra più staccato dal fondo.

Salita la persona sul tavolo, si fa discendere il sacco in modo di coprirla; ma questa scivola per di dietro e prontamente mette sotto il sacco, sul tavolo delle ossa ed un teschio, e, ad un colpo di fucile, tirato verso il sacco, vien dato il fuoco ai preparati artificiali, che, come fu detto, stanno disposti intorno al tavolino. Consumati questi, si leva il sacco, e gli astanti non vedono più che il teschio e le ossa della vittima abbruciata.

La disposizione degli oggetti per far questo giuoco non è cosa difficile, essendo chè possono venir disposti nel modo che il prestigiatore crede migliore seguendo sempre le indicazioni suesposte, L'effetto è sorprendentissimo.

SECRETO PER DIVERTIRE MOLTA GENTE SOLO CON UN BOSSOLO DI CARTA.

Pila o Piuolo.

— Con un bossolo di carta!... Ah! sì, lo conosco! esclama il nostro bietolone di messer Simplicio, colla sua abituale asseverenza. Ne ho mandati a spasso e abbindolati io con quella burla!

— Permettete, messere, di farvi notare che la frase non è troppo civile; il mandare a spasso e l'abbindolare non è ufficio della magia bianca, ma sì quello di divertire...

— Ebbene; io li abbindolava senza divertirli, e mi davano anche un brodo eccellente.

— O di che mai parlate?

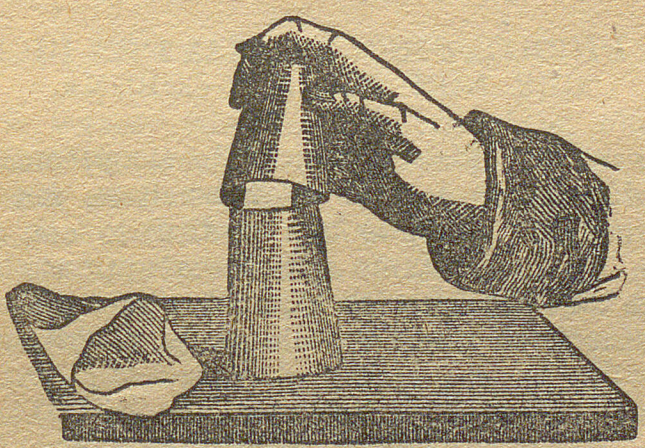
— Perdiana! Vi parlo dei corvi che io mi pigliava con un cartoccio di grosso cartone spalmato di visco.

— Ah!!

Per buona sorte vennero in quella a chiamare messer Simplicio.

Durante la sua assenza, che il cielo, speriamo, vorrà prolungare, guardiamo qual partito potrete tirare per divertire una geniale brigata ben diversa dai corvi, con un semplice cartoccio simile a quello che qui vedete.

Traete di saccoccia un piccolo piuolo come questo, alto come un dito e con una base di tre centimetri



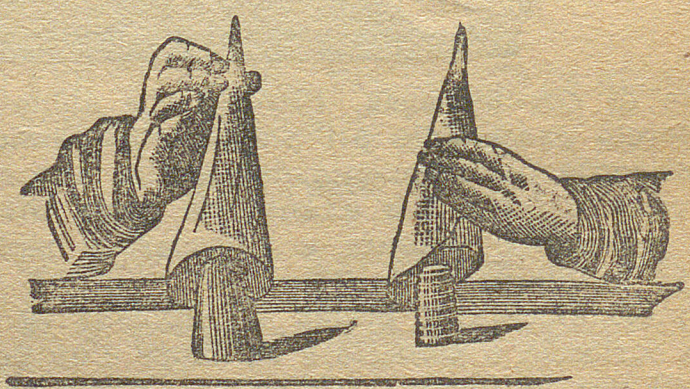
circa di circonferenza. Provato che abbiate il vostro cartoccio passandolo pel piuolo, onde assicurarvi che lo si copre perfettamente dal vertice alla base, sarete al caso di farlo, per quanto ciò possa divertire i vostri spettatori, passare e ripassare e ricorrere tutto lungo la tavola.

Spieghiamoci: Il piuolo si compone di due parti; una corteccia o astuccio e un ceppo d'un pezzo, affatto simili per la forma e pel colore, e che perfettamente entrano l'uno nell'altro, cioè il secondo nel primo. Dopo aver posto il vostro cartoccio sul piuolo, come per provare se vi calza bene, lo alzate su stringendo un

poco le dita, il che basta perchè lo sdrucciolevole astuccio sia entrato nel cartoccio. Pigliate allora il ceppo rimasto scoperto e lo passate sotto la tavola dicendo agli astanti che farete in guisa da fargliene attraversare lo spessore. Intanto lo tenete sulle vostre ginocchia o deporrete sulla seggiola, quindi, allorchè vorrete dimostrare che il giuoco è fatto, sollevate per la punta il cartoccio, e l'astuccio, producendo una completa illusione, rimarrà in piedi sulla tavola. Ricuoprite poscia di nuovo l'astuccio, annunciando che fate ripassare la tavola in senso inverso dal piuolo che ripigliate da dove lo avete deposto. Riponendolo sotto gli occhi dello spettatore sollevate il cartoccio come la prima volta e ne tenete compresso internamente l'astuccio.

PILA O PIUOLO, GIUOCO ASSAI PIU' RICREATIVO CHE NON TESTA O CORONA.

Questo ultimo giuoco, chiamato volgarmente anche *pari* o *dispari*, non è da conversazione, ma ecco qui una ricreazione che può ben sostituirlo con maggiore successo. Ve lo facciamo conoscere appunto in questa occasione che abbiamo fra mani il nostro piccolo piuolo e un cartoccio di carta a bella posta fabbricato.



Formiamo una pila o mucchietto di monete, per esempio, meno alto di un terzo circa del piuolo. Incomincieremo col deporre il cartoccio su quest'ultimo,

sotto pretesto di vedere se lo cuopre sempre esattamente, ma in fatto per levarne l'astuccio o fodera.

Ora, teniamo con una mano il piccolo ceppo, che passiamo disotto la tavola, cuopriamo le monete col cartoccio, e *scommettiamo* arditamente, che secondo la domanda *pila* o *piuolo*, rivolta dagli spettatori, questo piglierà il posto di quella, e viceversa, fino a che la brigata si stancherà di perdere ad ogni scomparsa. Se uno chiede *piuolo*, noi alziamo il cartoccio per la punta lasciando la fodera o astuccio che nasconde le monete; se vogliono *pila* o *mucchio*, solleviamo insieme al cartoccio anche l'astuccio premendo leggermente il primo corpo più in giù colle dita, e le monete rimangono scoperte. In tal modo noi guadagneremo ad ogni alzata.

LE TAZZE DA CAFFE'.

Il nostro messer Simplicio inseparabile, che ci ha veduti più volte fare di questi giuochi, pranzando un giorno presso certa famiglia, ruppe in pezzi una bellissima tazza o chicchera, nella quale eraglisi versato un bollente ed ottimo moka.

— Non fa nulla, diss'egli sorridendo alla padrona di casa; io debbo appunto vendere un servizio di porcellana assai più ricco di questo; io vi offro volontieri l'opportunità di comperarlo onde completare il vostro che ora è mancante.

— Ma io amava il mio, rispose la dama poco consolata da quella orazione funebre della sua chicchera da caffè.

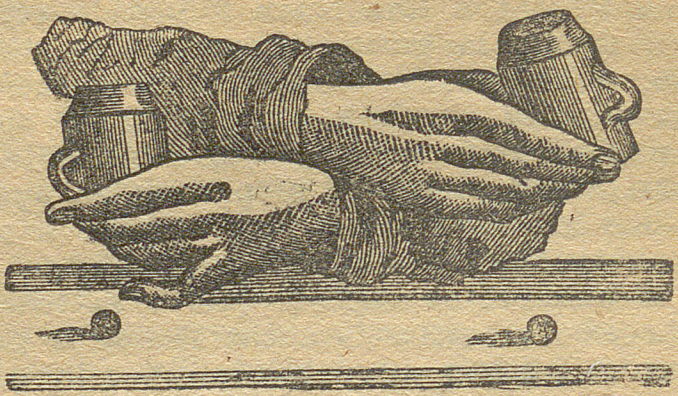
— Anche tosto, signora, risponde imperturbabile Simplicio, il quale, ricordandosi il giuoco dei tondi, credette dovere, per giungere al suo scopo, far intervenire la magia bianca e soggiunse: Le vostre chicchere già da lunga pezza se ne fuggivano!

— Che diavolo di scherzo mai dite?

— E vel proverò, madama, se vi compiacerete ordinare che si rechino due tondi.

— Ma come?...

— Facendo passare delle pallottole di pane attraverso quei tondi.



— Ma codesto non proverà punto che le mie tazze fuggivano, esclama la padrona di casa, che temeva la proverbiale goffagine di messer Simplicio.

Quest'ultimo rimase interdetto, e accusò aspramente *in petto* la magìa bianca che non era buona da nulla.

Ma la vostra intelligenza, lettor caro, avrà già protestato contro simile accusa. Anzichè domandare dei tondi, Simplicio non poteva infatti, eseguire il giuoco delle pallottole di pane anche colle tazze? Evidentemente, sì, perchè le stesse combinazioni e gl'identici mezzi riusciranno in bene tanto in un modo come nell'altro. Chiudiamo pertanto questo capitolo, cui la vostra sagacia aggiungerà facilmente tutti i dettagli che converrebbero specificatamente ripetersi, se si avesse ad esser compresi da messer Simplicio.

MANIERA CIVILE E GRADEVOLE DI FAR CESSARE UNA PARTITA DI TRIC-TRAC.

I piccoli dadi.

Tempo fa m'imbattei in un amico, sul di cui volto l'abituale manifestazione di buon umore trovavasi dissipata da una di rammarico e noia, che incontanente mi rese inquieto e dispiacente. Chiesi all'amico se i suoi progetti di matrimonio (essendo egli fidanzato con

una ricca ereditaria) avessero improvvisamente inciampato contro qualche ostacolo.

— Niente affatto, mi rispos'egli, e sarei il più fortunato dei fidanzati presenti e futuri, se non avessi la disgrazia di trovare insopportabile il giuoco del tric-trac.

— Ebbene, risposigli trattenendo uno scroscio di riso, m'immagino che tu non sposerai mica una scatola di tric-trac?

— No, ma debbo sposarmi colla figliuola e nipote di due stimabilissimi possidenti, la cui passione per quel giuoco è tale che non possono passare una sera senza giuocarne una di quelle eterne partite, che mi fanno male ai nervi e mi mettono il pel d'oca alla pelle. Da ciò risulta che, ogni sera, anzichè riuscire amabile e galante vicino alla mia futura sposa, io le rivolgo degl'insulsi complimenti e le faccio le orribili smorfie. Tu che sei un po' fattucchiere non potresti soccorrermi?

— Forse sì, risposi dopo aver riflettuto alquanto. Vuoi presentarmi al tuo futuro suocero?

— Certo. Verrò a prenderti questa sera stessa, e ti condurrò meco.

— Siamo intesi.

Il mio sventurato amico fu di parola, e alcune ore dopo io venni accolto cortesemente nella sua futura famiglia. Il papà e lo zio sedettero tosto al loro tric-trac. Il povero fidanzato mi rivolse un'occhiata tutta supplichevole e straziante. Io lasciai una o due volte cadere nel bossolo i dadi.

— Signori, dissi rivolto ai due giuocatori, in quella che il papà stava per ripigliarli, voi vi servite di un paio di dadi ben singolare?

— E mi pare rispose tosto lo zio, che guadagnava, non abbiamo nulla di straordinario.

— Permettete vi faccia mutar d'opinione?

— Volentieri.

— Qual è il punto che ora diedero i vostri dadi?

— *Cinque* e *due*.

Presi allora i due dadi orizzontalmente fra il pollice e l'indice, di maniera che formando una parallela

con queste dita e nel mezzo di esse presentassero, come sulla tavola, le loro due faccie di sopra, coi punti *cinque* e *due*.

Alzai allora il polso onde far vedere quali fossero i punti marcati dalle faccie di sotto, e mi fu risposto: *tre* e *quattro* (poco monta se anche questi numeri variassero). Ripiegai quindi la mano facendo notare che i numeri *cinque* e *due* stavano sempre di sopra. Pregai uno dei due vecchi passasse il suo dito sotto i dadi: mostrai di nuovo le faccie inferiori, ma invece di *quattro* e *tre* portavano *cinque* e *due*. I due miei spettatori mi guardarono ridendo, e chiesero ripigliassi il giuoco. Il che feci come nel modo precedente, con 6 e 3 di sopra: 4 e 2 dapprima al di sotto quindi 1 e 4 pure al di sotto. Il papà e lo zio vollero indovinare il mio giuoco, e per quella sera non pensarono più alla loro partita. All'indomani dimenticarono di nuovo il loro bossolo onde pregarmi rivelassi loro il secreto, e così passarono le sere successive a divertirsi coi loro vari amici.

Pertanto, se mai avete ad assistere a qualche lunga partita di tric-trac che vi annoia, servitevi del suddetto segreto che consiste, allorchè alzate, per la prima volta, il polso onde mostrare la faccia inferiore dei dadi, di cambiarla con un movimento impercettibile dal basso all'alto del pollice, e dall'alto al basso dell'indice; di maniera che le faccie di sopra piglino il posto di quelle sotto. Abbassando poscia il polso onde constatare che i numeri superiori siano sempre gli stessi, li riponete al loro posto con un movimento delle due dita contrario a quello che avete fatto per girarli a sinistra. Allora i dadi si troveranno nella loro naturale posizione, e voi farete vedere le faccie che corrispondono veramente coi punti di sotto, perchè avranno ripreso, di sotto, il posto di quelle che avrete testè mostrate.

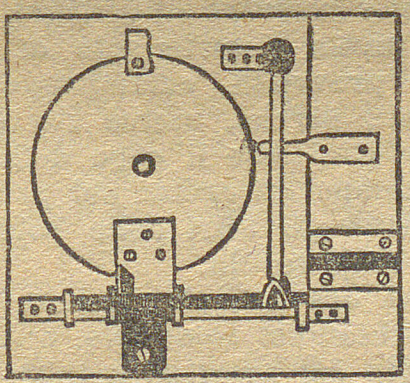
LA GRANDE MAGIA BIANCA.

Descrizione della tavola del mago.

Per qualsiasi profano che non sia iniziato nei suoi

misteri, la magìa bianca è una vera dea. Come per le antiche divinità, che per il compimento dei loro grandi misteri avevano pubblici templi, anche ad essa abbisognano i suoi onde mostrarsi in tutto il bagliore della sua potenza, e d'ordinario solo nel mezzo dei prestigî di una vasta e gremita sala da teatro, essa rinnova fra le mistiche scene i suoi prodigî abbaglianti con infinita fecondità e varietà. Nonpertanto, come appunto le antiche divinità possedevano, in certe dimore, le loro are speciali, essa può diventare il genio famigliare della vostra abitazione. Ma se volete che le più svariate sue opere e le più meravigliose paghino la vostra ospitalità, riserbatele un sito della vostra casa dove riunite si trovino le illusioni della scena. Colà potrete piantare e far muovere in ogni verso le molle, suste ed ordigni che costituiscono una gran parte del potere della magìa bianca. Nulla però vi riescirà più indispensabile ed utile di una tavola: con essa soltanto voi siete già per metà un mago di prim'ordine; chè quello è l'altare della divinità. Cosa mai ha di straordinario questa tavola? domanderete. Null'altro che un numero maggiore o minore, più o meno equabilmente o sapientemente distribuito di botole o trabocchetti, e di pedali: codesto è tutto. Ma i servigî poi ch'ella saprà rendere noi ve li spiegheremo a tempo e luogo.

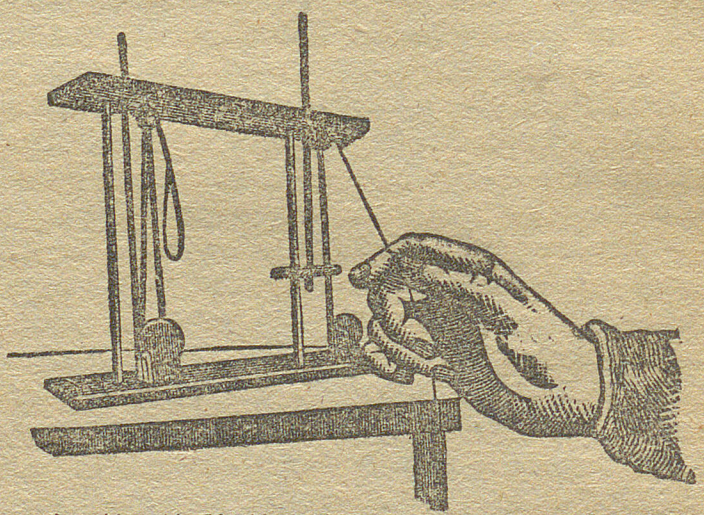
Le *botole*, come già lo indica il vocabolo, sono certe parti mobili della tavola, vuoi grandi o piccole, rotonde o quadre che si aprono, si abbassano, e senza



romore alcuno portano seco e nascondono l'oggetto che loro si sovrappone. L'apertura per la quale è sc

parsa immediatamente si chiude, o per sè medesima o in virtù di qualche molla segreta.

Quanto ai *pedali*, vi sono da notare due parti affatto separate e distinte; da un lato i tasti posti generalmente sotto i piedi di un pezzo; alla minima pressione essi pongono in moto una interna molla che fa agire e muovere, come spontaneamente, una parte apparente dell'oggetto o pezzo, oppure eseguisce quanto da loro si aspetta. Dall'altra parte poi è un piccolo apparecchio che si adatta non ostensibilmente sulla tavola, e si compone di uno o più piccoli steli o gambi o piuoli sottili, che fanno muovere un numero di spa-



ghi leggeri attortigliati intorno a carrucole, che all'opportunità si fanno muovere ed operare. Basta pertanto disporre sulla tavola quest'oggetto di maniera che i tasti, di cui è provvista, corrispondano esattamente agli steli o fusti, perchè, mercè l'*assistente*, il quale nel suo nascondiglio tiene il capo dello spago, eseguisca a modo e tempo gli ordini del prestigiatore. Questi spaghi, nonchè gli altri delle botole passano per entro le zampe della tavola.

Non ci rimane ora più che toccare di ciò che con vocabolo d'uso chiamasi *comodino*, o come chi dicesse *tavola di sussidio* del prezioso mobile di cui abbiamo

biamo data la descrizione; è questa infatti un'altra piccola tavola bassa, poco larga, collocata dal lato opposto a quello dove si trovano gli spettatori, che non debbono punto vederla, anzi nemmeno sapere che colà si trova, e sulla quale il prestigiatore lascia cadere quegli oggetti di cui vuol liberarsi con prontezza, o pigliarsi su quelli che gli occorrono.

Tale è la tavola degli apparati del giuocoliere coi suoi relativi accessori e sussidi.

LA TREDICESIMA FATICA DI ERCOLE.

Il forziere pesante.

Ercole eseguì dodici delle più tremende fatiche che nell'antichità lo fecero innalzare al rango dei semidei. Malgrado la sovrumana sua forza però c'è una impresa che forse egli non avrebbe potuto mandare a fine, se il destino gli avesse riserbato questa tredicesima prova.

Non crediate che qui si tratti di sterminare una nuova idra colle teste che sempre rinascono; di combattere un secondo leone Nemeo, no; non si sarebbe trattato d'altro che di sollevare questo forzierino che ora io tengo alzato con un dito. Questo forziere infatti possiede una singolare proprietà, cioè di essere talora di un'estrema leggerezza, e talora di tale pesantezza che, lo ripetiamo, il figliuolo di Alemena non avrebbe potuto farlo muovere dal suo posto, se non avesse conosciuto il secreto di mutarne il peso. Vediamo un po' se, mercè la mia scienza, non avrei anch'io potuto aspirare almeno ad un decimo di divinità. Io depongo il forzierino sopra questo piccolo piedestallo, da cui ognuno potrebbe facilmente portarlo via. Un fanciullo potrebbe farlo senza fatica. Tocca a voi, se vi aggrada, signore. O che? Il forziere resiste? Via, metteteci ambo le mani. Non temete, no, di adoprarvi tutte le vostre forze; vedete, siete già spossato, e il nostro forziere non è peranco spostato di una linea. Il vostro vicino del pari, malgrado tutta

la forza che ci adopra e l'energia che spiega, non è più fortunato. Ma io non voglio avere secreti per voi, e vi dirò semplicemente che basta soffiare sul mio forzierino per restituirgli tutta la sua leggerezza. Vi avete soffiato, eh? Or bene, vedete, adesso potreste sollevarlo con un filo.

Alcuni spettatori, certo, non crederanno all'erculea potenza del loro soffio, ma siccome non avranno osservato che al disotto del nostro forziere è una lastra di ferro, e siccome d'altro canto non possono sapere che l'estremità superiore del piedestallo è una calamita elettrica, voi vi sorprenderete molto rendendo a vicenda facile e impossibile il sollevare quel forzierino. Il che avrà luogo, secondo che, dal luogo dove non lo si può vedere, il vostro assistente, mediante un filo di ferro che passi sotto il tavolato, ponga o meno in comunicazione l'elettro-calamita con una pila elettrica. Ercole stesso ci avrebbe spezzata la sua mazza.

LA DANZA DEGLI SCHELETRI.

Il palco scenico di un teatro, od una cosa simile in una sala, deve essere preparato con fondo, pareti o suolo coperti di velluto nero o carta nera vellutata; due lampade dalle parti laterali, con riverbero, devono essere collocate in modo che la luce si porti verso gli spettatori, lasciando la scena in oscurità, in maniera che un oggetto nero non possa essere veduto, anche moventesi, sulla scena stessa.

Alcune persone, vestite a nero, devono avere, sul di dietro, disegnate le membra, in bianco, di uno scheletro, presentarsi rivolte dalla parte nera sulla scena, e non saranno vèdute dagli spettatori.

Il direttore del ballo, od il prestigiatore, può essere vestito all'uso comune, e, ad un suo cenno, mediante una musica lugubre nel retroscena, ordinare agli scheletri di mostrarsi a fare la danza .

Allora le persone vestite a nero, voltandosi d'un tratto, mostreranno lo scheletro e si metteranno a danzare stranamente, voltandosi, aggirandosi ed ab-

bracciandosi; ora scomparendo ed ora ricomparendo, facendo lazzi d'ogni maniera, mettendo lo stupore tra gli spettatori.

Con questo giuoco si possono far comparire e sparire molti oggetti, mediante qualche semplice congegno far risorgere morti dalle sepolture, far comparire demoni, ecc.; bastando che questi oggetti sieno neri da un lato e con colori chiari da un altro, come è cosa facilissima da comprendere.

Si comprende che la faccia e le mani devono essere coperti di nero. Per la faccia si farà uso di una maschera di velluto e di guanti per le mani.

UN GIARDINO E UN ARSENALE DENTRO UN CAPPELLO.

Palle e fiori che escono da un cappello

Non vi è mai accaduto di porgere talvolta il vostro cappello ad un prestigiatore, da cui faceva uscire ogni sorta di oggetti? Forse che da quel momento vi siate meravigliati di scuoprire che senza nemmeno sospettarlo, portavate in capo un vero corno di abbondanza. Questo capitolo pertanto, se lo giudicherete degno di esser letto, vi dirà il mezzo di cagionare a molte persone, per lo meno altrettanta sorpresa che a voi.

Per esempio: avete promesso di dare una serata di magìa; i vostri invitati sono numerosi, e voi pregate il più incredulo della compagnia di prestarvi il suo cappello, sotto il pretesto, suppongo, di passare da parte a parte il feltro colla vostra bacchetta e senza farvi il menomo buco.

Voi allora prendete semplicemente il cappello, e lo passate dietro la vostra tavola, dalla quale prospettate i vostri spettatori. Avrete allora l'avvertenza di tenere il cappello (un momento anche colle due mani se vi pare che ciò sia necessario) in maniera che le sue falde non sieno, nè più alte, nè più basse della superficie della tavola dove trovasi collocata, assai innanzi, una palla di latta, concava, piena di piccoli mazzolini di fiori, e sforacchiata da un piccolo buco.

Intanto che state intrattenendo alquanto gli spettatori circa il tiro che volete far loro, passate un dito nel buco della palla, e la fate entrare nel cappello; poi, in quella che volete colla vostra bacchetta far le viste di sforacchiare il cappello, vi mostrate meravigliato di trovare una inattesa resistenza, guardate nel cappello per conoscerne la causa, e tosto potete esclamare che sarebbe assai doloroso disordinare il giardinetto che il proprietario di quel cappello sembra abbia l'abitudine di portar sul capo; poscia distribuite in mezzo le risate i mazzolini di fiori che traete dalla palla uno ad uno.

Quando sieno esauriti e tutti credono che il cappello sia propriamente vuoto, voi ne farete uscire, non senza cagionare una generale sorpresa, la sopraddetta palla che incaricherete il vostro assistente di portar via come se l'oggetto fosse pesantissimo, onde darci completamente il cambio.

Tornando alla vostra tavola direte che ora sperate poter eseguire il tiro sopra enunciato. Introducete una palla di legno piena, che allora vi lascierete cadere a terra con fracasso, il che svia il sospetto relativamente al primo proiettile.

OGGETTI CON CUI IL PRESTIGIATORE PUO' PRODURRE FERITE APPARENTI.

Ve ne sono parecchi; i più usati però si riducono ai pochi seguenti:

Una *lesina* la cui parte d'acciaio sia posta in comunicazione con una molla a spirale situata entro il manico della lesina, il quale naturalmente deve essere vuoto; questa disposizione fa sì che colpendo sè od altri con quest'arma, la parte offensiva della lesina retrocede nel manico e ne esce tosto appena viene ritirata dal colpo ch'essa ha l'apparenza di ferire.

Un punteruolo di ferro, curvo nel mezzo in modo da poter porre in questa curva un braccio, una mano,

una gamba od altro membro a forma curva. Così operando pare che il punteruolo (od altra lama simile) penetri nella carne.

Un coltello la cui lama è tagliata in guisa da potervi praticare un incavo nel mezzo. Si usa come il punteruolo su mentovato.

Questi strumenti si adoperano o sopra di sè o sopra l'assistente, infine sopra una persona che conosca il giuoco e vi si presti senza che le altre persone della compagnia dubitino di tale connivenza. Sarà poi prestigio maggiore se la persona che apparentemente viene ferita, mostrerà dolore all'atto del ferimento. A compiere l'illusione converrà far in modo di fingere anche lo spargimento di sangue. Ciò si potrà ottenere applicando alla parte destinata a venir ferita, una bollicina fatta di pellicola sottile e ripiena di un liquido rosso cupo imitante il colore del sangue. Nel ferire si squarcia questa bollicina, ne esce il liquido mentre il ferito si contorce per dolore e l'illusione è completa. Fatto il male convien pensare a rimediarlo; bisogna dunque risanare la ferita. A ciò servirà una polverina che vanterete magica e direte aver ricevuta in regalo da qualche famoso mago, ecc., e mediante la quale in un battibaleno si guarisce qualsiasi ferita. Naturalmente una polvere qualunque può servire a ciò. L'applicherete sulla parte apparentemente offesa, ve la lascierete qualche istante, poi pulirete via tutto con una pezzuola bagnata. Mostrerete poi agli astanti la parte risanata e nessuno potrà sospettare la verità. E' inutile dire che non bisogna lasciar vedere alla compagnia i predetti strumenti, ma bensì degli altri simili, non preparati.

L'AUTOMA SOFFIATORE, FUMATORE E CHE FISCHIA.

Ecco un omicciatolo, alto appena mezzo piede, e che nondimeno consuma tanto tabacco quanto il gran turco o un tedesco: siate certo che il solo rispetto gl'impedì finora di chiedere la sua pipa; noi saremo indul-

genti e gli permetteremo l'inciviltà che ha tanta voglia di commettere.

Benchè sia facile portarlo sulla palma della mano, lo deporremo su questa tavola. Ecco che precisamente gli esce di saccoccia il bocchino della sua pipa, ch'è già rimpinzata di tabacco; non rimane dunque altro che portarlo alla bocca. Ma prima accendete queste due candele, affinchè se il vento ne spegne una e che la pipa venga a smorzarsi, non ci troviamo, nell'imbarazzo.

— Piuttosto dite che sarà perchè ci vediamo almeno del fuoco se non del fumo! esclama messer Simplicio con voce fortissima e ridendo della sua arguta malizia.

Ma gli scoppî di riso del degno dabbenuomo vengono interrotti da fischi così acuti, precipitati e umiliantissimi; egli allora si guarda attorno facendo un certo cipiglio, e interrogando dello sguardo quale sia la persona che ardisce fischiarlo in tal modo. Gli spettatori senza pensare di reprimere una ilarità, che egli però crede della sua dignità non condividere, si chieggono quale e chi mai possa essere costui che fischia.

Finalmente si viene a rilevare che l'autore di questo scandalo è precisamente l'automa. Difatti, egli tiene fra le labbra un fischietto, con cui fa più strepito di un arrabbiato serpente a sonagli. Affrettiamoci pertanto di levare di bocca al nostro piccolo automa quell'inconveniente strumento. Ahimè! noi non ci riusciremo innanzi che il biricchino non rivolga all'indirizzo di messer Simplicio una nuova e più formidabile fischiata.

Se le candele non fossero già bell'e pronte, puniremmo quest'impertinente, privandolo del suo favorito piacere della pipa; ma poichè avemmo il disturbo di accenderle... Eh! che dicemmo?... Eccone una di spenta; per buona sorte che ci rimane l'altra... Come! Anche essa spenta!

— Sareste voi, bricconcello, che le avete spente? (L'automa accenna più volte di *sì* col capo). Volete dunque che vi riponga in saccoccia la pipa senza che

possiate fumarla? (L'automa risponde vivamente col capo *no, no!*) Orsù, io voglio perdonarvi anche questa, sotto condizione però che abbiate miglior giudizio (risposta affermativa e ripetuta dell'automa), per questa volta basterà solo un lume.

Collocherò quindi la pipa in vostra bocca.. Ecco del fuoco; soddisfate pure il vostro gusto. (L'automa fuma). Avete finito? State buono, *sì*, io vi riporrò in saccoccia la pipa. E poichè sapete così bene spegnere la candela soffiate anche contro questa... benissimo! Salutate tutti questi signori: è tempo, ritornate a casa vostra. (L'automa saluta, poi lo si leva dalla tavola).

Che abbisogna pertanto per animare questo grazioso omaccino di legno? Un soffietto nel corpo dell'automa, s'è abbastanza grande per contenerlo, oppure nel piedestallo su cui era stato collocato; con un pedale, che, conforme alle intenzioni del prestigiatore, faccia funzionare opportunamente il soffietto.

SCHERZO DELLE PUPILLE CONTRO I BARBARI TUTORI.

Il cucchiaio dei viglietti.

Sono alcuni mesi che rappresentavasi a Firenze quella eterna commedia di un tutore tirannico e odiato, di una pupilla oppressa e astuta, di un giovane intraprendente e amoroso, nelle persone del signor Lambino, della graziosa Flamina e del bel marchese Rinaldo Lamberti. Poco scrupoloso quanto ai mezzi, purchè servissero ai suoi interessi, l'odiato tutore era, mercè una buona ed ingegnosa calunnia contro la sua pupilla, riuscito a far prendere al marchese la risoluzione di non pensar più a Flamina. Siccome l'amore del gentiluomo era la sola egida che potesse proteggere la ragazza contro i disegni del vecchio barbogio, e dare alla giovine la forza onde resistere ai pertinaci assalti del suddetto tutore, quest'ultimo erasi trovato alla vigilia di vedere già diventata sua moglie e così farsi possessore di quei beni, dei quali egli era solo l'am-

ministratore. Pur, sobbarcandosi a questa violenza, da cui erale impossibile sottrarsi, la povera ragazza sospettava già che il Lambino avesse ricorso a qualche grave malignità per allontanare da essa Rinaldo, che le aveva ispirato un amore propriamente serio. Scusata a' suoi propri occhi dalle circostanze, era giunta a poter gettare in carta alquante righe rivolte al giovane marchese, senonchè avea dovuto rinunciare alla speranza di poter fargliele giungere. Era giunto il giorno degli sponsali; Lambino, che temeva un ultimo tentativo di resistenza per parte della sua pupilla, risolvette di darle, per rallegrarla e stordirla, una piccola festa di famiglia, cui pertanto non invitò per prudenza che qualche vecchia pinzocchera, e alcuni amici più vecchi ancora di lui.

Trovavasi allora in Firenze un prestigiatore; certi affari di commercio lo avevano posto in relazione col signor Lambino, questi andò a sollecitarlo gli accordasse una serata di magìa, pregandolo contribuisse in tal maniera alla festività data a Flamina. Il prestigiatore acconsentì, e fece recare in casa del vecchio parecchi oggetti meccanici.

Al giorno prestabilito la seduta ebbe luogo. Dopo alcuni giuochi, il francese annunziò che la magìa gli comunicava il potere di far rinascere un foglio di carta dalle sue ceneri e, affinchè nessuno ne dubitasse, consegnò una matita e un foglio bianco a Lambino, invitandolo a scrivervi sopra ciò che volesse, e quindi, lo piegasse ermeticamente in quattro; quella carta doveva rinascere dalle sue ceneri, dopo essere stata bruciata, e senza che, per conseguenza, fosse possibile rappresentarne un'altra in sua vece. Intanto che Lambino chiudeva e piegava accuratamente il suo autografo, il prestigiatore disse che, non volendo si sospettasse la menoma soperchieria, non toccherebbe il foglio neppure colla punta delle dita, e che non si perderebbe un solo momento di vista, fino a che non fosse ridotto in cenere; prese allora, per raccogliere quel foglio, una specie di cucchiaio col manico lungo come una canna. Ma in quella che Lambino stava per

deporvi dentro la sua carta, Flaminia ne gettò rapidamente un'altra dicendo: « Ve ne prego, signore, fate l'esperienza per me e con questo foglio! » Lo sguardo della ragazza era così doloroso e supplichevole, che tosto il prestigiatore si allontanò col proprio cucchiaio, malgrado le esclamazioni del vecchio tutore che gli gridava dietro: Signore, porgete, porgete quello scritto... io sono in casa mia in mezzo ai miei amici, e, dovessi pure impiegare la violenza, non lo lascerò nelle vostre mani! — Calmatevi, mio caro ospite, ripigliò tranquillo il prestigiatore, mercè la magìa bianca io posso darvi questa soddisfazione, come pure alla vostra graziosa pupilla. Io deporrò in questo vassoio lo scritto ch'ella mi ha confidato, e siccome non voglio serbarlo vostro malgrado, lo avvicinerò a questo zolfanello acceso e lo abbrucerò. — Date qui quel piatto, insistè Lambino, perchè io vegga se l'impertinente viglietto della mia fidanzata non faccia solo le viste di ardere.

Il prestigiatore porse il vassoio all'italiano, il quale non vi trovò più che delle ceneri ancora rosse e fumanti; ma siccome gli parve affatto impossibile che il viglietto, da cui non avea alzati i suoi occhi d'argo geloso, potesse ricomporsi con tali materiali, il nostro barbogio mandò un sospiro di soddisfazione.

Ora, lo scritto deposto da Flaminia nel cucchiaio di prestigiatore era una lettera scritta per il suo cugino ed amante, il marchese Rinaldo Lamberti. Due ore dopo, quella lettera, così ardentemente divorata dal fuoco, giungeva, perfettamente intatta nelle mani di Rinaldo; che oggidì è lo sposo della bella Flaminia.

Per porvi quindi nel caso di potere, quando che sia, formar la felicità di qualche oppressa Rosina, o semplicemente far rinascere dalle ceneri qualche carta per divertire i vostri amici, basterà che vi descriviamo il cucchiaio adoperato dal nostro prestigiatore.

Quell'arnese, come dicemmo, si compone di un manico lungo 80 o 90 centimetri, più o meno, e termina con un recipiente di legno della forma di un libro mezzo aperto, e col dorso rotondeggiante. Disposta

come sarebbe un foglio entro un volume, un'asse sottilissima, mobile, trovasi applicata ad una delle pareti perpendicolari al manico, e vi trattiene invisibile, compresa fra l'asse e la parete, una carta postavi in precedenza. Quando il foglio su cui si fece scrivere fu posto nel cucchiaio, una molla, obbedendo alla pressione di un bottoncino, che il prestigiatore ha dietro la mano, fa passare l'asse da una parte all'altra in modo che viene a chiudere la carta da doversi restituire allo spettatore, e lascia libera quella di cui abbisognate. Egli è, come capirete, quest'ultima che deporrete sul tondo e che brucierete. Quanto all'autografo, il vostro assistente lo trova nel cucchiaio che porta seco, e ne dispone, secondo le vostre intenzioni per farlo ricomparire.

IL PESCE ROSSO IN UN BICCHIER D'INCHIOSTRO.

La chimica magica ha constatato il fenomeno che l'inchiostro fosse popolato come l'acqua dei fiumi e del mare, anzi forse più ancora; perchè si potrebbe scommettere, che, in questo bicchier d'acqua ch'io qui depongo in tutta evidenza, avvi almeno un bel pesce. L'inchiostro nero essendo il meno limpido dei liquidi, non è posibile che voi lo vediate, ecco tutto. Ora, io immergo nell'inchiostro questa dama di quadri e com'ella è per metà annerita, voi non vedete più che una parte della figura, la quale non pertanto è tuttavia tutta intera sulla carta; poi su questo tondo io verso un cucchiaio dell'inchiostro attinto dal bicchiere, sì che il fondo del piatto diviene invisibile. Ne conchiudiamo che se giungessimo a chiarificare il vero contenuto del bicchiere, vedreste il pesce sollazzarsi dentro deliziosamente.

Rendere istantaneamente l'inchiostro puro come cristallo, non c'è che il fazzoletto magico di seta capace e possente tanto da compiere un tale prodigio: io lo faccio passare sul bicchiere e... la trasformazione è fatta, in esso non v'ho più che un contenuto liquido

più trasparente dell'acqua di roccia, in mezzo al quale, lo vedete, nuota un bel pesce dorato.

Il giuoco è fatto; se il prestigiatore vi desse il fazzoletto di cui si è servito, ci trovereste una tela di *cauciuc* tuttavia inzuppata, e osserverete ch'è tagliata in maniera da foderare, per così esprimerci, tutta la interna parte del bicchiere. Quando lo si porta sulla tavola, la tela è al suo posto, e impedisce di vedere l'acqua limpida che ci è dentro, nonchè il pesce che vi si trova, dando al bicchiere l'apparenza di contener dell'inchiostro. La carta che il mago fa le viste di immergervi rappresenta d'ambi i lati la medesima figura, e ne ha uno per metà annerito previamente che egli mostra dopo la finta immersione; finalmente l'inchiostro che si versa sul piatto, esce non già dal bicchiere ma sì dal manico del cucchiaio. Non era quindi occorso, per fare il bel giuoco, che levar via la tela di *cauciuc* mediante il sotterfugio del fazzoletto; tela che formava completa la illusione e nascondeva il mistero.

FAR BALLARE UN FANTOCCIO.

Si prenda un fantoccio, od anche più, di cartone o legno, tutto snodato nelle membra, in modo che nessuno possa farlo stare in piedi: lo si mostri agli spettatori che non saranno capaci di farlo star ritto. Il fantoccio deve avere nella sua costruzione, vicino alle spalle, una parte che possa appoggiarsi sopra un filo e sostenersi, ma fatta naturalmente e che non possa essere osservata da chi lo esamina.

Il giuocatore si farà passare da un ginocchio all'altro una crine nera di cavallo, fermata ai calzoni. Siede sopra un poggia-piedi, allarga i ginocchi in modo che la crine resti tesa; prende il fantoccio, lo assesta alla crine e starà in piedi. Prende colle due mani un bastone, e, sopra il fantoccio lo alza e lo abbassa in modo da mettere in movimento leggermente le ginocchia; così il fantoccio, alzandosi ed abbassandosi il filo della crine, salterà movendo braccia e gambe come fosse vivo.

E' un giuoco di somma facilità che si può eseguire, sempre però di sera, perchè la crine non sia veduta, in qualsiasi luogo, anche il più ristretto e divertire la società, che non saprà comprendere l'artifizio.

CHI HA BISOGNO DI PENNACCHI?

Pennacchi fatti uscire da un fazzoletto

Per averne, e anco dei più belli, basta scuotere il rosso! Scuotiamolo ancora, eccone uno bianco! Si continui, ne esce uno azzurro! Orsù, un altro... questo poi è tricolore!

D'onde esce questa valanga di pennacchi? Dalla manica del prestigiatore, dove è impossibile sospettare che siano tenuti nascosti, se si ha la precauzione di non servirsi che di quelli fatti con penne di avvoltoio. Stretta, questa penna, occupa pochissimo spazio ed è assai elastica, nè si sgualcisce, e rigonfia naturalmente tosto che cessa di essere compressa.

LA PESCA COLLA RETE SOPRA UNA MENSOLA.

— Messer Simplicio, avete mai provato di pescare sopra una mensola?

Il nostro buon pastricciano, dopo essersi assicurato con uno sguardo inquieto, che l'automa fischiante fu di nuovo portato in salotto, risponde con tuono alquanto risentito.

— Mio caro signore, voi mi vedrete ogni sera *pescare* con qualche successo, sopra certe tavole di marmo, se bramate di venire a prendere il vostro caffè all'ora in cui io faccio la mia partita di domino.

— Ma io, caro signor Simplicio, non parlo di questo modo di pesca, e benchè sembri, a motivo dell'automa, che voi serbiate qualche rancore alla magìa bianca... Via, via... non ci pensiamo più. Guardate qui, ho precisamente in questo scialle il mio amo che gitterò e spero che faremo una buona pesca. Avviciniamo la

mensola. Infatti, io ritiro lo scialle, ed ecco una gran coppa ripiena di pesci vivaci che nuotano nella più bell'acqua del mondo.

Quest'ultimo giuoco vi parve forse avere analogia con fenomeni delle tavole semoventi, parlanti, danzanti, ecc., ecc., ma così non è; la parte rappresentata dalla mensola, o tavolino, è affatto passiva. Acqua, vaso, pesci, il prestigiatore ha tutto sotto la falda dell'abito allorchè annunzia che sta per pescare sur una tavola. Ora comprenderete come ciò sia possibile. Il vaso, o boccale, o nappo di cui si serve, meno alto che largo, ha la forma di una coppa sparsa, che trovasi ermeticamente chiusa con una tela foderata di *caucciuc*, flessibile, e meno grande dell'orifizio del vaso, dove è solidamente mantenuta, non solo dalla tensione che vi dovete darle per adattarvela, ma sì anche mercè un cordone che passa per apposito canale. Così turata, la coppa e il suo contenuto si portano entro una saccoccia di tela incerata tenuta da una cintura stretta intorno la vita del prestigiatore, il che lo lascia libero interamente de' suoi movimenti. Ora conoscete quindi il secreto della commedia che si rappresenta sotto lo scialle.

GIUOCHI DEL CAPPELLO.

L'operatore deve essere provveduto di un mezzo dito, due o tre mezze dita, di carta pesta; vale a dire le falangi superiori, in fondo alle quali sarà fissato un ago sottile da poter forare un cappello, che si farà prestare da qualche spettatore, dicendo di voler fare un giuoco qualunque. Nascosto nella mano sinistra terrà il mezzo dito ed entrerà colla destra nel cappello mostrando di esaminarlo. Intanto pianterà colla sinistra il mezzo dito nell'esterno e con quattro chiacchiere farà vedere che il cappello è rotto; mentre prendendo colla destra l'ago internato nell'interno, farà fare al finto dito dei movimenti come se fosse il dito vero che dall'interno esca per il cappello forato. Quando punta l'ago nel cappello, questo dovrà essere mostrato agli

spettatori dalla parte interna per non mostrare il giuoco. Si può eseguire questo giuoco anche con altri oggetti simulati come il mezzo dito.

Mettendoli quindi in posizione opportuna, dietro il suo tavolo, cambierà il mezzo dito o gli altri oggetti di cui si fosse servito, con un nastro lungo di carta ben rotolato il quale avrà pure un ago nel mezzo da poterlo puntare nell'interno del fondo del cappello. Punterà il rotolo di carta, fingendo sempre di esaminare il cappello e chiedendo al proprietario se quel cappello gli fosse troppo largo, od altra cosa simile; ed intanto farà uscire la striscia di carta un poco alla volta in tanta quantità, che pare impossibile l'abbia potuta contenere il cappello. Quei rotoli di carta che si adoperano nei telegrafi sono opportunissimi per eseguire questo giuoco, per il quale si può pure servirsi di nastri di seta o cose simili. S'intende da sè che il cappello deve essere maneggiato in modo che gli spettatori non abbiano da poter scorgerne l'interno; e ciò dipenderà sempre dall'agilità dell'operatore, il quale, dietro queste norme potrà pure fare con facilità altri giuochi.

QUALMENTE DUE E DUE FACCIANO OTTO.

Il piatto della moltiplica.

Da quando esiste l'aritmetica, ed è qualche tempo, tutte le tavole di moltiplicazione dimostrarono e ripeterono che due e due facevano quattro, e ciò fu detto le tante volte che tutti finirono col crederci. Nulla è più falso..., però nella scienza magica. Ora noi lo dimostreremo, non colle colonne di cifre che vi annoierebbero al pari di noi, ma semplicemente con fatti luminosi più del giorno.

Abbiate la compiacenza di prestarmi quattro monete: prima due. Ponetele, ve ne prego, su questo tondo, affinchè tutti veggano bene che io adopro esattamente il numero delle monete indicate. Sta bene. Io verso, nel modo maggiormente ostensibile, le due

monete in questo sacchetto che potete esaminare a vostro bell'agio... in esso non v'ha nulla; volete ora colla vostra mano medesima collocare le altre due monete nel piatto?... Benissimo; ora, come le altre due io le ripongo nel sacco. Quante monete credete voi che esso contenga?

— Eh! Quattro! — Bah! Io vi aveva prevenuto che se calcolate secondo il vecchio sistema delle tavole di moltiplica v'ingannereste... Or via, vuotate il sacco voi stesso; — Difatti, racchiude precisamente otto monete. — Bene, ora direte ancora che due e due facciano quattro?

Nei vostri calcoli, caro lettore, continuate pure a far le moltipliche come per il passato. Se il giuoco che testè abbiamo eseguito avesse scossa la vostra fede sulle tavole di moltiplicazione, guardate ben davvicino il nostro tondo di forma oblunga, il quale ha un doppio fondo, assai poco apparente, è vero, ma abbastanza largo per contenere quattro monete. Quel fondo è aperto da un lato, di maniera che alzando il lato opposto, ho fatto cadere nel sacco con quelle che mi avete prestato le monete che per un momento furono causa della vostra illusione.

LA POSTA MIRACOLOSA ED I FATTORINI ALATI.

La cassetta uccellifera.

Avete un viglietto urgente da inviare allo sciah di Persia? Prendete la mia cassettina d'ebano! Un invito a pranzo dal gran Mogol? Prendete la mia cassetta! Volete domandare un casimiro proprio ad un fabbricatore delle Indie? Prendete la mia cassetta! Non appena ci avrete gettato dentro la vostra lettera, che vedrete partire a volo spiegato i fattorini più agili e pronti che si possano desiderare.

Fatemi il piacere, signore, di mettere alla prova la mia cassetta da lettere: se non avete alcuno da mandare, affidategli pure la vostra carta da visita che noi indirizzeremo, se lo volete, alla regina Pomarè,

prendete voi stesso la cassetta, ve ne prego; eccola, è spalancata. Ponetevi entro la vostra carta; non c'è duopo d'indirizzo. I miei fattorini non sanno leggere, ma indovinano le volontà. Benissimo... tenete pure la cassetta, se vi pare, e chiudetela. Ora, levatene il coperchio... O che? Ecco i fattorini alati che ne escono e si pongono in via fendendo l'aria. Davvero..., sono dei superbi uccelli delle isole.... Ma guardate bene nelle scatole; la vostra carta di visita non c'è più; fu portata via dai fattorini che vi si trovavano invisibili per voi, poco fa, e ai quali ora avete spalancata la porta.

Esaminiamo la cassetta meravigliosa sotto il punto di vista pratico o reale: l'interno è nero, e l'occhio non vi discerne alcuna irregolarità; nondimeno quando vi deponete la carta o la lettera, ciò che vi sembra essere il vero fondo della cassetta non è che un asse posto nella cerniera e la cui superficie eguale a quella del di sotto forma con essa un angolo sufficiente perchè fra quell'asse e il fondo reale si trovi uno spazio dove possono agevolmente collocarsi uno o più uccelli. Nell'abbassarsi, il coperchio fa scattare un saliscendi che fa prestamente scorrere dal basso in alto l'asse sulla cerniera. Questo fortemente aderendo ad uno dei canti della cassetta, si prende, come in un portafogli chiuso solidamente, la carta o la lettera e libera gli uccelli, che se ne svolazzano via in quello che gli spettatori stupefatti aprono la scatola o cassetta, che pur tuttavia non avevano mai abbandonata.

COME DARE IL CALORE AD UNA PALLOTTOLA DI CRISTALLO BIANCA FACENDOLA PASSARE, MALGRADO IL SUO VOLUME, PER IL COLLO DI UNA CARAFFINA

Portiamo qui in mezzo senza preamboli, la caraffina, di cui sto per servirmi, e la quale assai bene a proposito si trova per metà ricolma di vino, e col collo alquanto lungo, ma per compenso un po' troppo stretto per farci passare la pallottola di cristallo che ho qui

presente, senza il soccorso della magìa. Proviamoci prima a diminuire il volume della pallottola stringendola fra le mani. Pare che ora dovrebbe pur passare. Difatti, sì, eccola nella caraffina. Lo credereste? Basta che la vi sia entrata che il vino tosto la colorò interamente. Ma ora trattasi di estrarnela. Forse ci giungeremo premendo la parte bassa della bottiglia; il mezzo è eccellente, e tanto che potete ora vederla in mia mano. Soltanto, come già ve l'avevo detto, la pallottola cangiò di colore; era bianca, ed ora è rossa.

Ho io eseguito questo giuoco con abbastanza compiacenza per lasciarvi vedere, che fingendo di stringere per diminuire il volume della palla bianca l'ho fatta cadere in una secreta della tavola, e che premendo la parte inferiore della caraffina, ne ho presa una rossa che trovavasi nel fondo di questa?... Sì? Ebbene allora passiamo ad un nuovo esperimento.

LA SPARIZIONE D'UNA SIGNORA.

Tre persone si vestono di un medesimo costume; una però, sopra questo costume, veste un abito leggero di donna, fatto in modo da poterlo levare a pezzi. Due di queste persone, ugualmente vestite, (ammettiamo da domestici in livrea) si mostrano alla società e, supponendo di attendere una signora, vogliono prepararle un gabinetto per riposarsi e lo fabbricano sopra un tavolo semplicissimo, senza alcun apparato che nasconda le gambe per maggiormente sorprendere gli spettatori. Fatto il gabinetto ed adattatavi una tenda all'apertura, vanno ad incontrare la signora ch'entra in scena (ed altri non è che il terzo domestico vestito da donna) l'accompagnano, con caricatura di rispetto, presso il tavolo e la fanno salire nel gabinetto. Vanno quindi e vengono varie volte, mostrando di portare qualche rinfresco alla signora, e frattanto la spogliano un po' alla volta dell'abito femminile, sino che resta vestito come gli altri, trasportando nascostamente le parti dell'abito. Questa

manovra deve essere fatta in modo che gli spettatori non si accorgano, entrando ora due insieme, ora uno solo, sino che il terzo possa uscire senza essere scoperto.

In ultimo, nell'affacendarsi, i due domestici fanno cadere tavolo e gabinetto, con sorpresa degli spettatori, che non vedono più la signora.

Per questo giuoco può servire la maschera.

PROCESSO INFALLIBILE E CURIOSO PER ESSERE BEN CERTO DI BERE IL PROPRIO VINO SENZ'ACQUA.

Le piramidi.

Chi può essere sicuro che nel suo vino non vi sia acqua? Nessuno forse, eccetto quello che lo fabbrica, e ancora, s'è negoziante di vino, si potrebbe scommettere che l'abitudine gli avrà fatto battezzare, come si dice, persino la bibita che si è riserbata per sè medesimo. Colla sola magia si può andar certo di non bere dell'acqua tinta in rosso anzichè del buon vino, e il processo consiste ne' separare, in un secondo, il vino dall'acqua, e noi godiamo insegnarvelo.

Versiamo del vino in una bottiglia, e per maggior precauzione, aggiungendovi un bicchier d'acqua. Io depongo la bottiglia in questo piedestallo, da ogni lato del quale collocheremo un bicchiere. L'operazione sarà fatta però quando avremo coperto il tutto con tre grandi bossoli. Onde rendere più notevole l'esperienza, vi lascieremo designare a vostra scelta il bicchiere nel quale bramate che passi l'acqua da un lato e il vino dall'altro... Volete che la prima passi a sinistra e il secondo a destra? Bene: io già lo sento al calore dei bossoli: l'opera incomincia, si compie, è terminata! Leviamo via i bossoli: la caraffina è vuota; secondo i vostri ordini, l'acqua passò nel bicchiere di sinistra e il vino in quello di destra. Avviso agli amatori del vino puro!

Quanto ai nostri lettori, dobbiamo prevenirli che,

per compiere una tanto curiosa separazione del vino dall'acqua debbono servirsi di una caraffina forata di sotto con un buco turato con una pallottola di cera che leveranno, affinchè l'acqua tinta scenda nel piedestallo sul quale è collocata la caraffina, quando lo coprirono col bossolo, che del resto è semplicissimo. I bossoli destinati a cuoprire i bicchieri sono comuni sino circa alla metà della loro parte inferiore; ma la parte superiore d'ognuno d'essi forma una specie di scatola conica divisa in due scompartimenti che hanno entrambi un buco alla loro base. Quella scatola, mercè la sua divisione, può contenere, e infatti contiene, del vino e dell'acqua in ogni bossolo. Per lo stesso fenomeno fisico della pesantezza dell'aria che costringe, quando si voglia trar del vino da una botte ricolma a foracchiare il recipiente in due parti, il liquido non uscirà da uno degli scompartimenti o dal foro di cui testè parlammo, che al momento in cui sturerete una corrispondente apertura sia in alto che sulla parete del bossolo. Anche questa parete è otturata con cera molle. Dopo che lo spettatore ha espresso il desiderio che il vino o l'acqua passi a destra o a sinistra, non dovete far altro che levare, a destra o a sinistra, sia la pallottola che chiude lo scompartimento riservato al vino, sia quello che impedisce all'acqua di colar nel bicchiere.

FAR ENTRARE UN OROLOGIO IN UN PANE.

Per eseguire questo giuoco bisogna essere provveduti di una cassettina fatta in modo che, premendo il coperchio, si apri uno dei lati. Avrà la sua chiave da poterla aprire e chiudere come d'ordinario.

L'esecutore del giuoco si farà prestare un orologio e lo farà deporre nella cassettina dal proprietario dell'orologio stesso, il quale chiuderà la cassettina e se ne tratterrà la chiave.

Tornato al suo tavolo, l'operatore premerà il coperchio della cassettina in modo che l'orologio cada nella sua mano; metterà a suo luogo il lato aperto, e

nessuno si sarà accorto che la cassettina sia stata aperta quando la porrà sul tavolo.

Va quindi a prendere due pani, uno dei quali avrà un'apertura invisibile, e vi introdurrà l'orologio. Mette i due pani sul tavolo e chiede agli astanti in quale dei due pani si trovi l'orologio.

Se gli viene indicato quello in cui l'orologio si trova, dirà che l'indicatore ha indovinato: se al contrario, rompendo a pezzi il pane, mostrerà che ha sbagliato e che l'orologio deve trovarsi nell'altro: infatti, rompendo il secondo pane, vi troverà l'orologio, e facendo aprire la cassettina dal proprietario dell'orologio, la troverà vuota.

Si può pur chiedere se si vuole c' e l'orologio sia nel pane posto a destra od in quello posto a sinistra sul tavolo. Essendo l'operatore in faccia agli spettatori, avrà a sua disposizione la parte destra o sinistra di questi, e la sinistra o la destra sua, per cui in qualsiasi maniera troverà l'orologio nel pane che si troverà nella parte indicata.

Questo giuoco si può eseguire con un anello, una spilla o qualsiasi altro oggetto simile che possa venire facilmente introdotto in un pane.

DOVE SI VEDRA' CH'E' MENO DIFFICILE FAR DEL VINO PURO ANZICHE' BERLO.

Il bicchiere del diavolo.

Il vino veramente puro è una bibita così preziosa e rara, che non sarebbe un fargli onore se lo si bevesse da un bicchiere ordinario. Eccone uno in bellissimo metallo di forma elegante, e poichè, mercè alla magìa, abbiamo la contentezza di possedere del vino senz'acqua, lo assaggeremo adesso in questa graziosissima coppa, nella quale io lo travaso con tutto il rispetto che devesi a così eccellente trovato. Vi prego di passare sopra un vassoio il bicchiere a quel signore che mi sembra se ne intenda. Insomma offritelo a qua-

lunque persona mostrasse desiderio di bere del vino puro... O che?... Mi riportate il bicchiere ripieno?... Nessuno, mi rispondete, poter accostare il prezioso liquore alle labbra... Difatti ecco proprio un bicchiere di singolare fattura, con quest'orlo ricamato al giorno, in tutta la sua circonferenza, e dell'altezza di un centimetro. Ciò veramente lo rende assai elegante, ma incomodissimo per bere, poichè il liquido si spande innanzi di giungere alle labbra... Forse che non avete nemmeno provato di bere senza alzare il piedestallo del bicchiere... Ah! pretendete che nulla sia più impossibile? Gli è pertanto ciò che avrò l'onore di fare, per insegnarvelo. Osservate... Lo vedete? Ho bevuto sino all'ultima stilla senza spanderne goccia, e il bicchiere è vuoto. Non dimenticate, veh! la lezione.

La quale però non approfitterebbe a colui il quale non sapesse come il bicchiere ha un doppio fondo dove il vino lentamente discende mano mano che il prestigiatore sorbe il liquido per uno dei quattro condotti paralleli alla parete del bicchiere, e la cui estremità inferiore giunge sino al fondo. In tal modo egli può vuotare il bicchiere, e potrebbe bere, l'una dopo l'altra, dieci bottiglie, senza incorrere nel rimprovero di avere alzato il gomito.

UN POCO DI MAGIA BIANCA PER UN' OPERA MERITORIA.

La scatola dell'orologio.

Il prestigiatore, di cui ora parliamo, si recava la state scorsa al castello del barone... dove era stato soventi volte invitato a passare alquanti giorni della bella stagione. La possessione, benchè nel mezzo della contrada, era situata quasi in mezzo un deserto, talchè l'opulenta dimora non era abitata che durante la state. Ma, in virtù dei numerosi inviti del barone, ci si trovava sempre numerosa compagnia. Il prestigiatore fu accolto cordialmente e trovò al castello un bravo giovinotto suo compatriotta, ch'egli avea raccoman-

dato e fatto accogliere come domestico. Ma quest'ultimo, che chiamavasi Giuseppe, avea perduto quel fare noncurante e giovialone di un tempo. Giuseppe, interrogato più volte e con grande interesse dal suo protettore, finì col fargli la confessione seguente:

— Voi, signore, vedete la profusione di cose ricche che qui vi sono, ma di cui nemmeno una tentò la mia cupidigia, perchè...

— Perchè sei onesto, Giuseppe.

— Non dite questo, signore... In mezzo a tutte queste belle cose una ne ho veduta da ultimo, di sì poco valore che imaginai non ve ne fosse almeno in questo luogo dove tutto è sfarzoso... Era una semplice tabacchiera di radice, ma siccome rassomigliava a quella della mia povera madre che trovasi in cielo, mi fece venir voglia di possederla; parevami che, possedendola, avrei come una ricordanza di quella cara defunta; e, dopo aver molto esitato... signore sì... la ho rubata... » I singhiozzi interruppero alquanto Giuseppe, il quale proseguì: — Il giorno medesimo venni spedito per certo negozio fuori del castello e vi rimasi assente parecchi giorni; seppi soltanto nel ritorno che il padrone aveva fatto cercare dappertutto la sua tabacchiera di radice, perchè anche per esso era una cara rimembranza... Io non osai confessare il mio fallo... nè riporre al suo posto la tabacchiera, perchè sarebbe stato un accus rmi... La possedo ancora e non vi sarebbe che un miracolo che potesse farla tornare fra le mani del mio padrone senza ch'io morissi di vergogna.

— Consolati, mio povero Giuseppe, disse il prestigiatore, dopo aver riflettuto, il tuo pentimento merita ch'io faccia questo miracolo; va a prendere quella tabacchiera.

All'indomani l'indovino offerse agli abitanti del castello una seduta di magìa bianca.

Dopo varî giuochi si terminò la seduta con uno nel quale mostrò certa scatola, la quale, a suo detto, aveva il potere di far comparire un oggetto in luogo di un altro, ed anche di sostituire il presente con un og-

getto perduto. Aperse q indi la scatola e pregò una persona che ci collocasse dentro un orologio.

Chiusa la scatola che conteneva quell'orologio, egli rivolto al barone, gli chiese se non avesse perduto qualche oggetto che bramasse ardentemente ricuperare. — Mio caro indovino, rispose questi, poss'io realmente rispondervi senza porvi nell'imbarazzo? — Anzi vi sarò obbligatissimo di porre senza riguardo alla prova il potere della mia magìa. — Ebbene, replicò il barone, pensando che il prestigiatore, al postutto si leverebbe d'impiccio con qualche stratagemma ingegnoso, sì, ve lo confesso: ho perduto una tabacchiera che sarei ben riconoscente se voleste restituirmela.

— E' forse questa? domandò l'indovino aprendo la scatola, dove, in luogo dell'orologio scorgevasi la scatola di radice consegnatagli da Giuseppe.

Il barone ancora non si è riavuto dalla sua sorpresa.

Però se voi siete curioso di conoscere quale specie di scatola avesse in tale circostanza adoperata il prestigiatore, vi diremo che questa si compone di un coperchio che imbocca un primo scompartimento mobile e libero, posto sopra un secondo, mobile del pari e tenuto da una molla che sta nascosta nel piede del vaso o scatola. Si incomincia col levare il coperchio per far deporre l'orologio nel primo scompartimento. Quando quell'oggetto è riposto, si chiude la scatola; poscia aprendola di nuovo, si stringono un poco le parti del coperchio col quale stavolta si leva via anche il primo scompartimento. Il secondo, non essendo più compresso da questo e spinto dalla molla, viene a pigliarsi, coll'oggetto sostituito al primo e che prima vi fu collocato, il posto di questo primo scompartimento.

I BOSSOLI RAPACI.

A misura che vengono presentandosi noi facciamo conoscere ai nostri lettori gl'istrumenti, oggetti, macchine, ecc., adoperati dalla magìa bianca e coi quali può variare, moltiplicare i giuochi che loro indichia-

FU... ION JUAN MARCH EX-LIBRIS

mo, e imaginarne di ogni sorta. Parleremo qui dei bossoli rapaci, che la loro imaginazione farà essi adoperare sovente nella società. Più grandi dei semplici bossoli questi ne hanno, in generale, l'apparenza e configurazione. All'intorno sono provveduti di una specie di cucchiaio da ponce senza manico, ovvero di una conchiglia assai concava, la quale, adoperandosi come una mano che sta afferrando qualche oggetto, si affibbia alla parete interna del bossolo, al sommo del quale si trova un bottone che basta toccare perchè il macchinismo funzioni. Il prestigiatore cuopre questo ultimo col bossolo che in precedenza fu arcuato (è la parola tecnica), preme il bottone, e il cucchiaio, descrivendo un semicerchio viene a pigliare e nascondere l'oggetto, il quale, in tal maniera sembra scomparso in modo meraviglioso quando l'indovino alza il suo bossolo.

Basta quindi aver mostrato al lettore questa specie di bossoli rapaci perchè egli ne abbia riconosciuto il partito che ne può trarre.

RISURREZIONE DEGLI UCCELLI NEL FARLI CUOCERE.

La casseruola infernale.

Prendete e spennate parecchi uccelli ai quali sia stato torto prima il collo o tirata una schioppettata; poi poneteli entro una casseruola collocandola al fuoco.

Capisco che voi incominciate a sentir compassione di queste innocenti creaturine che Dio certo non aveva create così gioconde e miti per essere poi strangolate e cotte in casseruola. La magìa bianca, signore mie, sarebbe indegna di ricrearvi co' suoi prodigî, se uno solo di questi vi cagionasse un solo minuto di tristezza. Di quel fuoco che arde e consuma, la sua bacchetta magica, per compiacere a voi sarà una fiamma di vita e di risurrezione. Onde accrescere il caldo rigeneratore di cui abbisognano per rinascere, cuo-

priamo la casseruola dove, senza la vostra benevola compassione, stavano compiutamente per arrostirsi. Non vi par già di udirli ringraziarvi colle loro grida gioconde? Affrettiamoci, via, a levar il coperchio. Vi ho mantenuta la parola? Eccoli che escono tutti dalla casseruola, battendo lietamente le ali, e svolazzando da ogni parte.

Vi diremo però assai sottovoce, e per non affliggere le buone signore, che gli uccelli sp'umati sono rimasti nel fondo della casseru la, dove, fortunatamente, i loro occhi sensibili non potranno più vederli. I volatili viventi stavano racchiusi nel coperchio; benchè la forma di questo non abbia nulla di straordinario, permette nondimeno di dissimulare nel suo interno una specie di piccola cameretta. Un'asse piatta, rotonda, mobile e libera, serve come di pavimento a questa cameretta e la chiude ermeticamente. Premendo alcun poco, quando si chiude la casseruola, un bottoncino posto nell'alto del coperchio, si fa cadere l'asse rotonda, la cui caduta ha il doppio risultato di mettere in libertà gli uccelli vivi e di cuoprire interamente i morti.

LA BOTTIGLIA INESAURIBILE.

Chi di voi non ha, fra la generale ammirazione, chiesto un bicchierino di cognac o di rumme, di curacao o di kirsch, di anisette o di assenzio a quella meravigliosa bottiglia, la quale in un quarto d'ora e per una buona mezz'ora versa all'istante e ad ogni spettatore il liquore ch'ei preferisce? Nessuno forse. Ma coloro che non hanno veduto un simile prodigio ne hanno certamente udito parlare in cento conversazioni e dar origine a molti commentarî e supposizioni, e molti curiosi ne hanno cercato il secreto di questo miracolo senza poter trovare una spiegazione proprio soddisfacente; speriamo quindi che ci sapranno grado se gl'illuminiamo interamente circa il mistero in discorso.

La bottiglia di cento liquori contiene cinque ben

separati scompartimenti, ad ognuno dei quali serve di condotto un piccolo tubo alquanto meno lungo del collo ch'ei segue parallelamente. La bottiglia verso il mezzo è traforata da altrettanti piccoli fori che corrispondono a queste separazioni. Fino a che i fori rimangono turati il contenuto dei cinque compartimenti non potrà uscirne. Nei quattro primi si pongono quattro specie di liquori di quelli che danno un più particolare sapore, o che si prevede sieno i più richiesti, e nel quinto semplicemente dell'acqua inzuccherata. Nel mezzo della bottiglia rimane un certo spazio che si empie di vino, e quando lo si ha vuotato al cospetto degli spettatori, essi si mostrano meravigliati udendo l'indovino che dichiara come sta per far uscire da quella bottiglia, di cui ha versato il contenuto, altrettanti bicchierini di differenti liquori quanti se ne potrà desiderare.

Tuttavia, nulla è di più certo: il nostro prestigiatore prende la bottiglia in maniera da tenere colle sue cinque dita i fori di cui abbiamo parlato, i quali sono disposti al detto scopo, e che per precauzione, egli ha classificati nella sua memoria per ordine alfabetico in rapporto colla prima lettera dei liquori posti secondo lo stesso ordine negli scompartimenti; per esempio: Anisette corrispondente al primo foro turato dal primo dito, o pollice, ecc. ecc. Ogniqualvolta gli si chieda uno dei liquori contenuti negli scompartimenti, egli alza il dito che chiude la piccola apertura necessaria per l'uscita del liquido, e rintappa il foro, per aprirne un altro a seconda del bisogno. Nel caso in cui si nomini un altro liquore che non si trovi nella bottiglia, si ricorrerà all'acqua inzuccherata. Bisogna però avere per norma che certi bicchierini perfettamente classificati hanno subito una preparazione, vale a dire, che s'introduce in ognuno di essi un po' di varie essenze, le quali danno a quest'acqua, quando è versata, il sapore del liquido designato. Per finirla, concludiamo, che, per la loro forma questi bicchierini sembrano contenere più di quanto in fatto sieno capaci, il che fa sembrare la bottiglia dai cento liquori veramente inesauribile.

TONDO DI SCAMBIO.

Eccovi un altro apparecchio, il quale, porgendovi il mezzo di fare un giuoco gradevole, vi sarà utilissimo per eseguirne parecchi altri di varia natura.

Gli è questo un tondino, nel mezzo del quale è praticata una cavità rotonda, della grandezza e del contenuto di un tallero. Voi ci fate deporre entro una moneta segnata, un uccello, ecc., di cui bramate impadronirvi senza che alcuno ne dubiti. L'oggetto da scambiarsi trovasi entro un canaletto che basta far muovere perchè la moneta e l'anello vengano sostituiti con tanta rapidità, che non si ha tempo di notare la sostituzione da un altro simile oggetto introdotto nel canaletto. Per far ciò non rimane altro che tirare un uncinetto facile da trovarsi col dito sotto il tondo, e, per l'apertura lasciata all'estremità del condotto o canale interno, mercè una semplice inclinazione, si viene ad avere in mano l'oggetto che sembra essere rimasto nel sito dove lo ha deposto lo spettatore.

LA CASSETTA DELLE SPARIZIONI

Poichè abbiamo incominciato a parlarvi degli apparecchi che possono servire a parecchi giuochi, diversi gli uni dagli altri, esaminiamo anche in questo capitolo la cassetta delle sparizioni.

Questa cassetta, più o meno grande, secondo che si voglia far scomparire una carta, una moneta, un fiore, un uccello, un mazzolino di fiori, un pulcino, un coniglio, ecc. ecc., contiene un doppio cassettino, vale a dire, un tiratoio ordinario, sul quale può incastrarsi un falso tiratoio. Il lato dinanzi, dove si trova il bottone che serve a far uscire l'uno o l'altro, è loro comune, ma il lato opposto (del fondo) manca al secondo di questi tiratoi, affinchè possa, come abbiamo detto, scorrere lungo il primo, senza rimuovere l'og-

getto deposto nel primo, del che nessuno può accorgersi se non gli estrae interamente dalla cassetta; il disotto della quale ha, nel senso contrario a quello dove s'apre, un ripostiglio, nel quale, mercè una semplice pressione si trattiene internamente il tiratoio ordinario, intanto che si tira e fa correre il falso cassettino. L'oggetto o l'animale destinato a scomparire sta quindi collocato nel cassettino ordinario (per farci comprendere dobbiamo necessariamente ricorrere a ripetizione di parole che preghiamo ci sieno perdonate) che si tira naturalmente. Si rinchiude quindi la cassetta; poscia, riaprendola, si preme sul ripostiglio del fondo, di cui abbiamo parlato, onde non tirar fuori altro che il falso tiratoio, e la sparizione è compiuta.

DOVE SI DIMOSTRERA' QUALMENTE GLI OROLOGI SON FATTI PER ESSERE TRITURATI IN UN MORTAIO.

— Ah! ah! ecco messer Simplicio di ritorno, dopo un'assenza abbastanza lunga.

— Sì, ho pensato che potrei riuscirvi utile in mezzo alle varie sciocchezze... Gli è il mio elemento.

— Ah! si vede; ci state mirabilmente!

— Non è vero?

— Orsù dunque incominciamo qualcheduna di queste sciocchezze che vi divertono. Potreste, messer Simplicio, favorirmi in prestito il vostro orologio?

— Volentieri, ma già so in precedenza che voi lo porrete delicatamente entro un astuccio di velluto azzurro, tutto foderato di seta; e...

— No, per questa volta lo deporremo entro questo mortaio che vedete.

— Come!... ma io...

— Deponetelo voi stesso, via... ve ne prego... benissimo...

— Scusate, ora che ho riflettuto...

— Orsù, per tagliar corto le vostre tarde riflessioni, esaminate questo pestello, e dichiaratemi se vi sembra solido.

— Anzi, solidissimo e pesantissimo.

— Bene, ora restituitemelo; grazie.

— Olà, signore, che fate adesso?

— Non lo vedete? pesto nel mortaio il vostro orologio.

— Voi pestate il mio orologio! Fermatevi, per l'amor di Dio! Se vi ci mettete sul sodo, me lo ridurrete in polvere.

— Che fa? Con quella polvere ne faremo di nuovo un altro... Guardate, io non voglio ingannarvi, eccone i pezzi triturati ch'io estraggo dal mortaio.

— Signore, gli orologi non sono mica fatti per essere pesti, e...

— Anzi vedete che è il contrario!

— Io v'ingiungo di restituirmi quello che così stoltamente vi ho confidato.

— Volete ve lo restituisca nello stato in cui si trova? Permettetemi ch'io ne raccolga i frammenti e datemi soltanto il tempo di riflettere al mezzo di fabbricare con questa polvere l'orologio nuovo che vi ho promesso.

Questo tempo noi lo impiegheremo a confidarvi come il fondo del nostro mortaio di legno sia mobile, e a vite o a leva. Per conseguenza ci riuscì facile, utilizzando quelle piccola leva, di far cadere l'orologio nelle nostre mani, avendolo deposto nella secreta della nostra tavola, dove il nostro ausiliario lo avea preso innanzi che adoprassimo il pestello.

Quello stessso pestello non è già più lo strumento pesante e massiccio che abbiamo dato da esaminare a messer Simplicio. Noi lo abbiamo scambiato con un altro la cui grossa estremità è vuota e concava formando come una scatola che avesse il suo coperchio vitato per in giù. Questa scatola contiene dei frammenti di orologio, i quali cadono nel mortaio, dopo di che, fingendo sempre di stritolar l'orologio pestato, si svita il detto coperchio, ed essendo il fondo del vaso abbastanza stretto per tenerlo afferrato tosto che si prema alquanto sul pestello, si procede naturalmente alla finzione dello stritolamento, essendochè quella parte ci rimane solidamente attaccata.

IL RISO, IL CAFFE' E I PISELLI SECCHI.

— Un po' di pazienza, messer Simplicio; già il vostro orologio si è per tre quarti rifatto nuovo. Lasciatemi soltanto ch'io mostri a questi signori i tre vasi che testè mi furono recati.

L'uno, come vedete, è pieno di caffè, l'altro di riso e l'ultimo di piselli secchi; poniamo il caffè a sinistra, i piselli nel mezzo e il riso alla destra. In ognuno di questi vasi io immergo un ferro da calzette, perch'esso ci penetri sino al fondo, convien dire sieno pieni del genere che voi pure vedete. Poniamoci sopra i coperchi, e colla nostra bacchetta ordineremo al caffè di passare alla destra, intanto che il riso verrà alla sinistra. Guardiamo se fummo obbediti. Perfettamente! il caffè ha preso il posto del riso, e questo di quello. Cuopriamo un'altra volta i vasi, ordiniamo a ciascuno di tornare al suo posto. Passate!... Ecco fatto!

— Signor prestigiatore, mi vengono a domandare l'ora che è, siccome ebbi la debolezza di prestarvi...

— Ah! ah! Voi pensate sempre al vostro orologio, messer Simplicio! Ebbene, per finirla, volete, in ricambio, accettare il contenuto del mio piccolo vaso di mezzo?

— Come! Quello che è ripieno di piselli secchi?

— Io ve li offro senza guardarci dentro.

— Ma io so quello che contiene...

— Però io non conosco altro mezzo di sdebitarmi con voi, per la semplice ragione che il vostro orologio viene a sostituire precisamente i piselli che stavano nel vaso, dove potete pure vederlo, così lucido e bello come se uscisse dalle mani dell'orologiaio.

La commozione del degno Simplicio è tale che noi potremmo mostrargli uno per uno tutti e tre li vasi senza ch'ei nulla comprendesse. Ma con voi, cari lettori, saremo meglio ricompensati della nostra buona volontà. Cinque o sei volte più alti che larghi, questi vasi si chiudono mediante un coperchio che scende giù

fino ad un quarto circa del vaso. Questo è formato di due scompartimenti. Il primo non è più profondo di quanto occorra per contenere uno strato assai fitto di grani di caffè, di riso, ecc., ecc., mentre nel fondo è graticolato per poter lasciar passare il ferro da calzette sino al fondo, in modo che non vi possono passare i grani. Finalmente viene il corpo propriamente detto del vaso, o secondo scompartimento. Nel primo si pone del caffè, e nel secondo del riso, facendo il contrario per un altro. Ora, siccome basta una piccola pressione del dito per alzare la parte alta del vaso insieme col coperchio, potete, di volta in volta, mostrar nel medesimo vaso tanto caffè, quanto riso, piselli e qualsivoglia altro oggetto.

UN DADO CHE PASSA DAPPERTUTTO.

Benchè sia dalle otto alle dieci volte più grosso di un dado ordinario, volete ch'io lo faccia passare attraverso la tavola, ovvero, come questo, nel vostro cappello? Per far codesto non ho altro che coprire il dado col suo astuccio... Sorridete?... Via, via..., mi accorgo che le mie confidenze vi hanno già ridotto abbastanza prestigiatore perchè non sia tanto facile l'ingannarvi.

Avete indovinato, non è vero, che io ho lasciato cadere nel vostro cappello il dado che aveva la presunzione di farvi cadere invisibilmente, e del pari che ora tengo in mano un dado vuoto nel quale stava contenuto il primo, e finalmente che, premendo le pareti dell'astuccio io porterei via anche l'altro vuoto, dicendovi e dimostrandovi che il dado era scomparso? Banissimo; cogliete esatto. Vediamo un po' nel giuoco seguente chi sarà più fortunato, se voi ad indovinare od io a suscitare la vostra meraviglia.

LA COLZA MIGRATRICE.

Per fare questo giuoco occorrono due bossoli perfettamente uguali, di forma cilindrica, della lunghezza di cinque cent. e di pari numero di cm. di diametro.

L'orlo inferiore di questi bossoli deve sorpassare il fondo sottostante di circa un quarto di cm. Lo spazio che tale incavo rappresenta è di circa un mm. e viene riempito di semenze di colza (volgarmente detto ravizzone); queste semenze però devono venir appiccicate mediante una soluzione di adragante o di gomma arabica in modo che non abbiano a staccarsi maneggiando i bossoli e non presentino al tatto sensibili ineguaglianze alla loro superficie. Oltre questi due bossoli ne occorre un terzo che non sia distinto dai due primi se non nell'orlo inferiore che, in questo, non deve oltrepassare il fondo e perciò non può portare lo strato di semenze come gli altri. Questo bossolo non serve ad altro che ad esser presentato e fatto esaminare dagli spettatori al fine di render più viva l'illusione; sarà da noi disegnata con *a*; gli altri due con *b* e con *g*.

Ed ora facciamo il giuoco. Attenti! Ponete sul tavolo i bossoli *a* e *b* in guisa che la parte spaziosa dei bossoli sia rivolta all'insù. Ponete lì presso un sacchetto pieno di semenze di colza, ma dopo avervi nascosto dentro il bossolo *g*. Porgete ai vostri spettatori il bossolo *a* affinchè si convincano ch'esso nulla ha in sè di speciale nè contiene apparecchio di sorta. Quando lo avrete di ritorno aprite il sacchetto e dite di volerlo riempire di semenza, ma in realtà, destramente intrattenendo i vostri uditori, voi scambiate il bossolo *a* col bossolo *g* estraendo questo e lasciando quello nel sacchetto, ma lo estrarrete in modo che apparisca volta all'insù la colza appiccicatavi.

Gli astanti crederanno senz'altro che il bossolo, che, tenendolo in mano, loro mostrerete, sia pieno di semenze.

Dopo aver posto anche questo bossolo sul tavolo, a qualche distanza dal bossolo *b* chiedete due cappelli e coprite con questi i due bossoli chiaccherando cogli spettatori. Però nel coprire i bossoli abbiate l'avvertenza di rivolgere in fretta i vostri bossoli in guisa che quello che aveva l'apparenza d'esser pieno, presenti la sua parte vuota e l'altro presenti la superficie piena. Raccoglietevi per un momento; agitate so-

lennemente la bacchetta magica e comandate alla semenza di mutar posto. A completare l'illusione, il vostro aiutante nascosto sotto il tavolo potrebbe versare da un recipiente in un altro della semenza appena voi avrete profferito il comando. Togliete quindi i cappelli e mostrate agli spettatori i bossoli senza levarli dal tavolo. Potete ripetere varie volte questo giuoco; poi, prima che gli astanti abbiano tempo di esaminare più davvicino i bossoli, poneteli nel sacchetto che il vostro aiutante s'affretterà a far scomparire.

LE PRECAUZIONI INUTILI, OVVERO IL FORZIERE INCANTATO.

Abbiamo qui, proprio opportunamente, un grazioso forzierino che ha il vantaggio di chiudersi perfettamente a chiave. Abbiate la compiacenza di trovarmi in prestito un anello... Ponetelo voi stesso nel recipiente... Ora, chiudetelo a chiave, e serbate questa.

Dovete già comprendere che, senza un poco d'incanto, di magìa, mi sarebbe affatto impossibile il ripigliare sotto a' vostri occhi, il piccolo oggetto che testè qui racchiudeste. Ma, col soccorso della magìa ogni cosa diventa facile, e noi anzi accresceremo davvantaggio le difficoltà di questo esperimento. Ecco un altro forzierino che si chiude del pari con doppio giro di chiave. E sarete pur voi, se non vi dispiace, che chiuderete il forzierino in questo secondo astuccio; date pure, per maggior precauzione un doppio giro di chiave... Benissimo, serbate ogni cosa; io prenderò l'anello da qui dove sono. Scuotete alquanto il forzierino per accertarvi che vi si trova tuttavia l'oggetto in esso rinchiuso... Lo sentite risuonare nell'interno della sua carcere? Sì! Allora io afferro la mia bacchetta, e siccome li due recipienti sono incantati, il che rende inutile ogni vostra precauzione, io comando all'anello di venire in mio possesso...

Prendetevi il disturbo di aprire entrambi gli oggetti, astuccio e forzierino, giacchè ne avete le chiavi.

Il gioiello che avevate racchiuso a doppia chiave è scomparso.

Però lo ritroveremo tosto; ma siccome stavolta non avete forse indovinato punto il nostro segreto, dobbiamo, innanzi di proseguire, rivelarvelo.

In uno dei lati o angoli inferiori del forzierino dove si fece deporre l'anello trovasi una specie di porticina, perfettamente dissimulata, e che con un movimento del pollice si socchiude e prontissimamente si chiude.

Gli è per quello che il prestigiatore, cui basta per ciò un solo secondo, tira, innanzi di consegnare l'astuccio più piccolo da rinchiudersi nel grande, il gioiello già posto sotto chiave. Il rumore inteso dallo spettatore e dagli astanti, quando si agita il forzierino, onde accertarsi che l'anello è sempre fra le sue mani, è prodotto dal lieve moto di un pezzetto di rame che esce dal coperchio del forzierino in quello che si abbassa, e che rientra quando si alza. Questo movimento, battendo sopra uno stemma di cui è ornata la parte superiore del forzierino, è cagione della illusione la più completa e assicura il successo di questo bel giuoco.

NASCITA SUBITANEA DEI FIORI MEDIANTE SEMI ELETTRIZZATI.

Collochiamo in evidenza il vaso che ci servirà a dimostrare con quale sorprendente rapidità si può, in ogni stagione, far nascere i fiori più varî e graditi. Vedete com'è riempito fino agli orli di terra. In questa terra io getterò una manata di semi che ho testè elettrizzati colla mia bacchetta; chiediamo loro che tosto ci porgano un mazzolino di fiori scelti a caso, per esempio: delle rose, dei garofani, delle margheritine, delle campanelle... La vostra scelta è finita?... Ebbene... Il mazzolino germoglierà certo in minor tempo di quello che occorre per designarne la composizione.

Soltanto gli è necessario concentrare un po' di caldo sul piccolo campicello che or ora abbiamo fecondato. Con questa intenzione cuopriamo per un momento il vaso... Già già... sento che si riscalda... I semi elettrizzati debbono aver prodotto maraviglie. Leviamo dunque il coperchio... Ah! non mi era ingannato! La è una vera messe di fiori... Ecco tutti quelli che avevate chiesti, e... molti altri. Questa terra, così nuda non ha guari, è divenuta in breve un vero giardino.

Oh! bella! Che veggo mai risplendere su questa rosa? Per bacco! E' l'anello che voi avevate posto così prudentemente sotto chiave... Può essere che io l'abbia, senza pensarvi, seminato coi semi elettrizzati. Affrettiamoci, per evitare qualsiasi altra distrazione, di restituire, su questo profumato astuccio, il bel gioiello che n'era stato affidato.

Dovrò ora confessarvi che i miei semi elettrizzati non vi entrarono per nulla, come voi lo avrete agevolmente indovinato, nella nascita dei fiori che vennero ad un tratto a coronare il mio vaso di latta dipinta? A che servirebbe il negarlo, poichè lasciandovi, come mi sono impegnato per tutti gli altri oggetti che adoprerò, esaminare anche questo, vedreste, che levando il coperchio del vaso di fiori ho in pari tempo sollevato una superficie liscia coperta di uno strato di terra (quella, come già imaginate che ho testè esaminata) e che si chiude esattamente col coperchio? Vedreste ancora che il mio giardino improvvisato è portato sopra un secondo ripiano, dove, allontanando la terra assai poco profonda che lo nasconde, si scoprono alcuni piccoli steli secchi già traforati, e che io in antecedenza aveva piantati i fiori che feci le viste di farvi scegliere, scegliendo io stesso fra quelli che mi si domandavano le piante di mia convenienza. Finalmente quello che non vedreste, ma che pure sospettereste, gli è che il secondo ripiano è collocato sopra una molla a pressione che lo fa risalire alla superficie del vaso, quando giunga il momento in cui debbono nascere i fiori.

FAR NASCERE DEI FIORI.

L'operatore si presenta agli astanti con una cassettina di latta in mano, nella quale dirà esservi delle sementi di varî fiori, dicendo: — Io non ho bisogno di terra, di acqua nè d'altre cose per far germogliare i miei fiori; tutto nasce istantaneamente ad un solo mio cenno. Se non vi fidate di questa cassetta, prenderemo un bicchiere di vetro; esso è trasparente ed ognuno potrà vedere il fatto suo; un cappello, che qualcuno mi favorirà, servirà di coperchio, poichè la magìa vuol essere sempre un po' all'oscuro. Ciò è tutto quello che mi occorre e come si vede non vi è alcun artifizio.

La rosa alla bottoniera.

Si avrà una rosa artificiale di mussolina, senza stelo, e sarà attraversata da un filo di seta nera ben forte, fermato da un nodo; a questo filo dalla notata lunghezza, 10 o 12 centimetri, viene attaccato un altro filo di gomma elastica pure ben forte e raddoppiato al bisogno. L'estremità di questo secondo filo attraversa la bottoniera sinistra nel rovescio dell'abito, poi un piccolo occhiello praticato per dissotto dell'abito stesso; facendo in seguito il giro del petto e passando dietro la schiena, il capo viene ad attaccarsi ad uno dei bottoni di destra della cintura dei calzoni.

Quando l'operatore si mostra, la rosa la tiene sotto la sua spalla destra serrando il braccio; al momento voluto, leva la sua bacchetta verso la destra, guardando nella stessa direzione, al fine di attirare gli sguardi da quella parte; ma nello stesso tempo, allentando il braccio, la rosa viene d'un tratto a mostrarsi al suo posto.

I fiori nella cassettina.

Una cassettina cilindrica di latta, nella quale si semina i grani; un'altra cassettina del diametro un po' più grande, ma rovesciata, in tutto eguale alla prima che ricopre completamente; sul fondo viene fissato un piccolo mazzo di fiori artificiali. Chiudendo leggermente verso il basso il coperchio, si solleva la cassettina con entro il mazzetto. Se al contrario la si lascia sulla tavola, lo spettatore non si accorge della sostituzione operata e pensa di veder sempre la prima cassettina dalla quale crede siano usciti i fiori.

Il mazzetto nel bicchiere.

Il bicchiere dal quale devono uscire i fiori deve essere stato coperto qualche tempo prima con un cappello, indicando che intanto che l'operatore fa il giuoco della rosa, i fiori nasceranno nel bicchiere. Ma sollevando il cappello non si trova nulla. L'operatore mostrerà sorpresa e si metterà ad esaminare il bicchiere per tenere a questo rivolto lo sguardo degli spettatori, ed intanto introdurrà destramente nel cappello i fiori legati insieme in modo da far entrare nel bicchiere il mazzetto, come se si fosse formato da sè nel bicchiere stesso. Mostrerà di aver dimenticato di mettere le semenze; ce ne metterà alcune e coprirà di nuovo il bicchiere. Farà alcune chiacchiere sulla sua dimenticanza, e quindi con un suo comando ordinerà ai fiori di uscire e, levando il cappello dal bicchiere, i fiori si mostreranno.

I piccoli mazzetti nel cappello.

Intanto che gli astanti osservano i fiori, che stanno nel bicchiere, l'operatore farà entrare nel cappello alcuni piccoli mazzetti, legati insieme con un filo di cotone facile a rompersi; quindi, mostrando sorpresa,

dirà che alcune sementi, si saranno sollevate nel fondo del cappello e che avranno germogliato; romperà con la destra il filo di cotone per modo che i mazzetti si sciolgano, e gli offrirà alle signore della società.

Insegnato il modo di agire, resta all'operatore di prepararsi e di usare la destrezza voluta, per occultare agli spettatori le sue operazioni.

VIAGGIO INVISIBILE DI UNA CARTA INCOGNITA CHE SI TROVA ENTRO UN UOVO FRESCO.

Uno degli astanti ha scelto una carta fra quelle del giuoco di picchetto, l'ha posta egli medesimo e senza che il prestigiatore l'abbia veduta, entro un cassettino che tosto richiuse e che è rimasto in evidenza al cospetto di tutti gli astanti; poi si recò un uovo fresco. Tosto che l'uovo fu collocato nel suo vasello, il prestigiatore stese la mano verso la cassettina; fece, bene inteso senza aprirla, il movimento o l'atto di prendervi fuori la carta incognita e di slanciarla entro l'uovo.

Si rompe quindi il guscio dell'uovo e vi si trova dentro la carta; si apre il cassettino, ma la carta da giuoco non si trova più.

In queste poche linee, convenitene, c'è bene del meraviglioso. Però non ci abbisognerà di molta carta per ridurre questo grande prodigio alle proporzioni di un fatto naturalissimo.

Difatti, l'assistente del prestigiatore ha portato già senza che l'abbiate veduto, il giuoco da cui avete estratta la carta. Entrato nelle quinte, o in qualche altro ripostiglio egli vide senza troppa fatica e d'un colpo d'occhio la carta che avete presa. Ne tolse quindi una simile di un altro giuoco, la rotolò per lungo e la fece entrare, comprimendo una piccola molla entro un canaletto longitudinale praticato nell'interno del piedestallo alquanto lunghetto del vaso dell'uovo.

Il prestigiatore, nel frattempo che ben ha calcolato, fece deporre la carta scelta nel cassettino, diede ad esaminare l'uovo nel quale deve passare, e, onde provare a tutti, ch'è proprio un uovo e non un guscio, ne franse una delle estremità.

In quel mentre si reca il vaso già bell'e preparato come abbiamo descritto. Il prestigiatore ci depone l'uovo, avendo l'attenzione di rivolgere la parte rotta all'ingiù. Poi, premendo un bottone collocato nel piedestallo del vasello, muove la molla a pressione, la quale fa salire la carta rotolata, che, trovando una apertura dell'uovo, agevolmente vi penetra. E una! Quanto poi alla carta collocata nel cassettino, dove più non si trova, non abbiamo più nulla da aggiungere dopo quanto abbiamo specificato nel capitolo della *Cassettina di sparizione.*

UN COLPO DI SPADA INNOCENTE E CHE PERO' NON E' UN COLPO TIRATO IN ACQUA.

La spada della carta.

Avete senza dubbio udito parlare di un maestro di scherma guascone, il quale possedeva una spada, di cui così abilmente servivasi da non essere colto, anche sotto il più grande acquazzone, da una sola stilla di pioggia.

Bene, questa nostra spada noi l'abbiamo comperata da un altro guascone, cugino ed erede del celebre schermitore, perocchè pensavamo profondamente che doveva questa essere un'arme magica; vogliamo quindi darvene subito una prova incontrastabile, non però giuocando di scherma con delle goccie di pioggia.

Fate, vi prego, di estrarre una carta da questo giuoco, mostratela, se v'aggrada, al vostro vicino intanto che andrò a pigliare la spada del guascone... Eccomi; state pur buoni, se mai passerò qualcuno da banda a

banda, non sarà altro che un personaggio di carta. Proviamoci! Riponete nel giuoco quella che avete levata fuori, poi mescolate insieme, se v'aggrada, e, anzichè restituirmi colla mano il mazzo, gettatelo in aria, al di sopra del mio capo, quando avrò contato sino alle tre... Incomincio: uno, due, tre...

Benissimo colpito!... poichè con un colpo della mia spada ho infilzato il sette di picche in mezzo a quella vera pioggia di carte.

Sarebbe anche per avventura la carta che avete levata fuori dal mazzo? — Precisamente!... — Ora io vi domando, chi potrebbe vantarsi o lusingarsi di essere così destro con una spada ordinaria?

Nessuno al certo. E difatti l'arme che adoperiamo possede qualche cosa che non hanno le altre, e questo è una specie di recipiente rattenuto da una molla a spirale, adattato all'impugnatura della spada, e coperto di una piastra quadrata della grandezza di una carta, apparecchio in sè di poco volume e che viene agevolmente nascosto dalla mano. Un filo fortissimo è assicurato alla molla è teso fino alla punta un po' arrotondata della spada, dove passa per un piccolo foro che, malgrado la forzata tensione della molla, la impedisce di tornare indietro; aggiungiamo che in capo al filo è attaccata la punta (lunga circa due centimetri) di una spada. Prima di fare il giuoco si fissa una carta a quella estremità del filo al disotto della punta di cui ora parlammo; poi, premendo la molla, lo si fa discendere dal lato opposto a quello in cui si svolge, fino all'elsa dell'arme; colà, si colloca la carta sul piatto del recipiente e la si tiene ferma col pollice, fino al momento in cui si finge di tirare il colpo di spada nel mazzo delle carte slanciato in aria dallo spettatore. Allora non rimane altro che lasciar partire il filo che rapidissimo risale alla sommità della spada dove si ferma colla carta che sembra essere stata realmente colpita fra quelle che furono gittate in aria.

Perchè poi questa carta sia realmente il sette di picche, cioè quella che fu estratta dal mazzo, devesi supporre che la sia stata tolta da un mazzo interamente

composto di sette di picche, che poi venne immediatamente scambiato, affinchè gli spettatori non osservino quest'ultima indispensabile soperchieria.

LA CASSETTA DELLE SCOMPARSE, APPARIZIONI E RESTITUZIONI.

Indicare e descrivere questa cassetta gli è dar la chiave di molti e diversi scherzi che si possono sotto varie fogge rinnovellare o imaginare.

Si compone questa di tre scompartimenti o cameretta poste allo stesso piano, l'una di fianco all'altra, aprendosi ognuna dall'alto mediante un coperchio a molla simile a quella di certe tabacchiere. Di questi tre scompartimenti due, o le camere contigue di destra a sinistra, o quelle di sinistra a destra sono mobili e riposano sopra un canaletto che fa ricorrere a volontà un ordigno posto sotto la cassetta.

Supponiamo che ci abbiate nascosto un uccello e che vogliate mostrare che la cassetta nulla contiene.

Prendendo la destra per punto di partenza avrete dovuto collocare l'animale nell'ultima delle due camere contigue e mobili a destra. Prima di alzare il coperchio di questo scompartimento farete scorrere il canaletto che trasporterà il detto scompartimento nel mezzo e lascierà vuoto quello che voi mostrerete. Per passare alla camera del mezzo ricondurrete il canaletto verso la destra e così riporrete a suo posto lo scompartimento, e potrete allora far vedere la seconda camera e la terza, che non esiste che per dare il posto necessario al movimento delle piccole macchine. Finalmente per venire ad una conclusione, fate che l'uccello comparisca nello scompartimento di mezzo. Già s'intende che, agli occhi dello spettatore, non ci deve essere stato che un solo coperchio alla volta alzato.

Nascita di frutta, di fiori o di uccelli, riapparizione di oggetti fatti scomparire, sono i menomi servigi che vi possa rendere questa cassetta veramente preziosa.

L'UCCELLO RISUSCITATO CON UN COLPO DI PISTOLA E SULLA PUNTA DI UNA SPADA.

La spada dell'uccellino.

La spada del maestro di scherma guascone ci viene una seconda volta a proposito: chiediamole un nuovo prodigio; una simile arme non dev'essere avara di miracoli.

Prendete con ogni precauzione come se fosse realmente vivo questo uccellino impagliato, e porgetelo ad una signora pregandola di usar gran cura per non soffocare la gentile bestiuola... Oh! Che grido è questo?... E' sfuggito alla signorina, la quale crede di avere ucciso il nostro uccellino... Affrettiamoci di rassicurarla dicendo che l'animaluccio è soltanto svenuto, ma per farlo rinvenire, la più breve e sicura sarebbe di collocarlo in questa pistola che caricate voi medesimo, perchè una tale operazione non va a genio alle signore.

Pregate poscia uno qualunque, abile o no che sia, di pigliare e armare la pistola, poi di tirare al più presto possibile, mirando la punta della spada che tenete con mano sicura... Il colpo parte e l'uccello già svolazza in cima alla magica spada.

Rispettiamo la dolce e generosa illusione delle nostre spettatrici, che credono o si sforzano credere alla risurrezione del nostro piccolo protetto. Sapete al pari di me che l'uccellino è rimasto nel fondo della pistola e che il colpo è partito non dalla canna, ma sì da un secondo cannoncino posto sotto l'arme da fuoco. Sapete pure benissimo che l'uccello, il quale sta in cima alla punta della vostra spada è uscito dall'elsa, la quale, sull'impugnatura ha sostituito la sinistra che cuopriva nel giuoco anteriore il recipiente, e dove io aveva collocata la carta innanzi di farla salire alla punta, come vi è salito il volatile; dividiamo quindi e serbiamo entrambi il secreto.

UN MUSICO IN UNA MONETA.

— Messer Simplicio, prestatemi, vi prego una moneta.

— Eccola, signore...

— Dio buono! caro messer Simplicio, che v'ha mai nella vostra moneta?

— Oh bella! nella mia moneta v'hanno venti soldi!

— No, ci dev'essere ancora qualcos'altro; un qualsiasi strumento, oppure un qualche cantore che produce dei suoni armoniosi...

— Io non odo nulla, risponde ingenuamente messer Simplicio.

— Perchè non avete peranco l'orecchio magico; del resto, ora lo sapremo, costringendo l'invisibile abitatore di questa moneta a sloggiare dalla sua carcere di argento.... e siccome sarebbe difficile di mandare un formale congedo al nostro piccolo cantore, così incomincieremo col privarlo d'aria e di luce.

A tale effetto porremo la moneta in questo astuccio. Eh! per bacco! gli è proprio largo quanto basta perchè ci possa entrare la moneta. Prendete, messer Simplicio, ponetevi entro voi stesso la vostra moneta. Vedete bene come sia perfettamente vuoto, e la vostra moneta che va fino in fondo? Bene; richiudiamo l'astuccio per intercettare la luce e l'aria come abbiamo deliberato. Abbiate ora la compiacenza di riaprirlo, onde lasciare, se gliene viene il capriccio, che sloggi il singolar abitatore di cui ci occupiamo... Eh! Che vi ho detto? Eccolo che se ne vola via a volo spiegato dall'apertura... Dunque era proprio un musico? Guardate! E' il più bel canarino che abbia mai veduto.

— E la mia moneta?

— Eh! Non dovete chiederlo a me, caro messer Simplicio, dacchè l'astuccio non è uscito dalle vostre mani dopo che vi avete deposta la moneta.

— Ma, signore! l'astuccio è assolutamente vuoto!

— Io non capisco!... Riconoscereste la vostra moneta?

— Oh! perfettamente, l'aveva segnata.

— Bene, poichè vi piccate di magìa, prendete la mia bacchetta e ingiungetele che vi faccia ricuperare la vostra moneta. Ecco, voi la tenete per un capo.

— Sì, e l'impongo...

— Ecco qua, i vostri ordini sono obbediti. La vostra moneta esce dall'altro capo della bacchetta incantata.

L'ingenuo messer Simplicio volge uno sguardo trionfante su tutti gli spettatori, come se il giuoco fosse fatto veramente da esso, e vuole, da intelligente qual si professa esaminare la nostra bacchetta: voi però preferite che vi mostri il mio astuccio? Bene volentieri.

Il coperchio, e l'astuccio o vaso propriamente detto, sono presso a poco della stessa lunghezza e, per chiudere il vaso, entrano esattamente l'uno nell'altro. Essi contengono poi un terzo astuccio, il quale, secondo si stringa o meno la parte del coperchio, si leva con questo ovvero rimane nel campo principale del vaso; gli è in quest'ultimo interno scompartimento che fu collocato il canarino. Per far deporre la moneta nell'astuccio, si apre alzandoli, l'uno contemporaneamente all'altro, il coperchio e la parte dove si trova l'uccello. Lo spettatore non vede quindi più che un astuccio vuoto, sotto il quale, benchè glielo consegnate in sue mani, tenete la vostra destra; perchè questo scompartimento ha un fondo mobile assai poco aderente, che il peso della moneta socchiude e fa, insieme ad essa, che cada nella vostra mano. Voi richiudete allora prestamente l'astuccio e pregate la persona che lo tiene sempre in mano di aprirlo ella stessa. Ora siccome essa lo fa naturalmente, non alza che il solo coperchio, e per conseguenza lascia lo scompartimento dell'uccello girare attorno l'astuccio ed aprirsi. Per il che il canarino approfitta e ripiglia la sua libertà.

Allorquando poi trattasi di ricuperare la moneta perduta voi fate tenere, come potreste di qualunque altro oggetto, in mano allo spettatore l'estremità della vostra bacchetta, e tenete l'altra estremità colla mano in

cui racchiudete la moneta, che il proprietario ricupera con altrettanto piacere che grata sorpresa.

FIORITURA DI CARTE DA GIUOCO.

La *fioritura di carte da giuoco* è forse fra i nuovi giuochi uno dei più graziosi che si debba alla magìa bianca. Questo ci darà del resto occasione di farvi conoscere un arnese meccanico dei migliori e più ben combinati.

Gli è questo un arbusto coperto di foglie e che immerge le sue radici in un vaso elegante da fiori.

Il prestigiatore lo fa collocare sulla sua tavola, pregando parecchie persone di estrarre dodici carte da un mazzo; poi quando queste sono ben conosciute dagli spettatori, ognuno depone la sua sopra un tondo o vassojo, ovvero la fa immediatamente bruciare. Le loro ceneri insieme unite vengono allora seminate attorno l'arbusto, al sommo del quale se ne vedono sbucciare d'improvviso sei come fossero fiori; poi una seconda fioritura fa comparire le altre sei in luogo delle prime.

Passiamo ora dietro le quinte per imparare il secreto dell'arbusto meraviglioso. Sollevando alquanto il piedestallo del vaso, noi vediamo che fu collocato sopra un triplice pedale: il primo fa salire fino ai tre quarti circa dell'arbusto un fusto che il tronco e le foglie hanno impedito di far vedere. Questo tronco si compone di sei scodellette chiuse, tenute come le stecche di un ventaglio, in capo ad ognuna delle quali trovasi un piccolo apparecchio, che presenta una delle sei carte *fiorate* che il prestigiatore ha dato da scegliere. Quando il fusto è giunto al punto da noi indicato, un secondo pedale fa allargare i rami del nostro ventaglio, gl'imprime un secondo ascendente e le carte vengono a coronare il fogliame dell'albero.

Senonchè sono fiorite sole sei delle dodici carte e

sei spettatori chiedono di vedere le loro. Il terzo pedale soddisferà anche questi interamente. Nel mezzo di ciascuno dei piccoli apparecchi posti in cima alle scodellette, è posto sur una cerniera un ventaglio che può girare da destra a sinistra, come farebbe il foglio di un libro aperto. Ora, nel ritto e rovescio di questo foglio sono due metà di carte le cui metà corrispondenti si trovano sulla piastra dove sta fisso; di maniera che facendolo passare da un lato all'altro, si chiude, in certo modo qui, un libro che nasconde agli occhi la prima carta, e là se ne apre un secondo, che ne lascia vedere una nuova. Tali sono le funzioni del terzo pedale.

DOVE L'AUTOMA FARA' VEDERE CHE UNA GIOVANE E BELLA SIGNORA HA LE MANI PIENE DI ROSE INVISIBILI.

Noi non vi abbiamo mai lasciato vedere l'interno delle nostre scatole magiche che allorquando vi abbiamo confidati i nostri secreti. Questa volta però non la sarà così.

Noi scomporremo interamente questa che è fatta espressamente per ciò. Vi sarà quindi facile convincervi che non contiene altro che un grande e *semplice* cassettino che potete volgere e rivolgere in ogni senso, così che il vostro sguardo può scrutare tutti gli angoli della mia nuova cassetta... Non ci vedeste nulla che vi sembrasse sospetto?... No!... Bene, ricomponiamo sotto ai vostri occhi la scatola esaminata in tutte le sue parti con tanta attenzione... Ora, poneteci il cassettino che richiuderete nell'ultimo istante... Ora io lascio la cassetta nelle vostre mani, nè la tocco più.

Forse, caro lettore, vi siete talora domandato, dopo avere avvicinate le labbra alla mano di una giovane e bella signora, perchè quella sì bianca e rosea manina fosse così profumata, e vi sarete senza dubbio risposto, che doveva esser piena delle rose invisibili

della gioventù. Ma queste rose, che così presto si sfogliano, sono mai state visibili? Noi non lo pensiamo, ma spetta alla magìa bianca il provarci che quelle rose non sono metaforiche.

Chiudete pertanto il cassettino della nuova scatola meravigliosa, sopra la quale pregherete una bella donna che passi la sua mano... Il prodigio è operato... Fate pure uscire il tiratoio: vedete? E' pieno di rose di ogni colore e profumo!

La menoma spiegazione relativa alla nostra scatola sarebbe un attentato di lesa galanteria. Voi potete, se v'aggrada supporre, riflettendovi, che la forma elegante della parte superiore della scatola è assai favorevole per dissimulare un certo spazio che sarebbe chiuso da un'assiccella di una superficie presso a poco eguale a quella del fondo, e che in quello spazio non sarebbe stato impossibile collocare, massime premendole un poco, gran quantità di rose. E vi è permesso di continuare le vostre supposizioni e imaginare che il cassettino, chiudendosi, può spostare una delle bacchette che squadrano l'assiccella superiore e farla cadere nel fondo del recipiente, che così viene riempito di fiori. Ma noi non accettiamo per nulla la responsabilità di tale supposizione, perchè preferiamo dire e pensare che la mano di una bella signorina può, senza il soccorso della magìa, realizzare il prodigio delle rose.

NASCITA PRODIGIOSA DI FIORI E FRUTTA DAL-L'ARANCIO O ROSAIO MAGICO.

Tutti gli sguardi si fissano sull'arancio magico. I suoi rami non sono tuttavia carichi che di un folto fogliame. Però alcuni piccoli punti biancastri incominciano a macchiare qua e là quella bella verdura; poco a poco ingrandiscono e scintillano da ogni parte come stelle che poco a poco sbocciassero. Ma, quasi d'improvviso, quella polvere argentea si dilegua sotto

dei raggi d'oro; dei dischi di un giallo lucido successero alle bianche stelle, dalle frutta ai fiori; l'arbusto si coperse di begli aranci.

Cogliamo una di queste poma dorate... Io l'apro e... che veggo? Sta in esso racchiuso quel fazzoletto che mi fu prestato da una bella signora e che io aveva tagliuzzato a pezzettini.

Perchè mo' distruggere l'effetto incantevole prodotto da questo singolare meccanismo, parlandovi dei pedali, di cui l'uno col suo movimento sposta certe parti mobili del fogliame che mascherava dei bottoni di fior d'arancio in ferro dipinto, e chiusi dapprima, di cui l'altro spingendo un fusto fa aprire lentamente i petali di quei boccioli, e di cui un terzo scosta nuovi gruppi di foglie che si aprono per lasciar vedere degli aranci o delle rose, sia per far comparire un amorino o nascondere i fiori o i bocciuoli da cui pareva uscissero veramente le frutta ed i fiori? Per questa volta è meglio tacere.

LE MONETE AEREE.

Il tripode magico.

Io sono un eterno accattone; chieggo sempre a prestito; ma siccome pago esattamente i miei debiti, calcolo sulla vostra inesauribile indulgenza e vi chieggo di prestarmi otto lire in moneta sonante. Intanto che si stanno raccogliendo, io sospendo al soffitto, mediante due corde, questo tripode, dove vedete che non c'è proprio nulla. Poichè il mio assistente ha deposta sulla tavola una sull'altra le monete da cui i vostri occhi non si sono mai scostati, nessuno, spero, vorrà accusarmi che io gliele voglia carpire. E siccome potrebbe diversamente accadere se io le tenessi in mano, le verserò in questo bel calice di vetro trasparente che ho quì... Vi chieggo scusa del rumore che hanno fatto cadendovi, ma io volli farlo a bella posta perchè le udiste cadere.

Egli è però che il mio calice possede una qualità meravigliosa cui non potreste credere; egli rende il denaro che vi si pone entro così leggero e trasparente quanto l'aria... Comprenderete quindi che l'esperienza costerebbe alquanto cara se, per l'opposto, il tripode sospeso al soffitto non avesse il potere di attirare le monete volatilizzate e restituirle nel loro stato primitivo. State bene attenti: voi le vedrete risuonare una ad una a misura che vi cadranno. Ecco che vengono; incominciamo a numerare: una, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto... Il mio calice è vuoto; tutte le monete passarono nel tripode; ma non basta che voi le avete udite, bisogna anche che le vediate. Io dunque staccherò dal soffitto la piccola macchina... Neppure una sola lira ci manca.

Ciò per altro è buono da dirsi agli spettatori, perchè le monete chieste a prestito dal prestigiatore vennero intercettate da una botola in quello che faceva le viste di prenderle dalla tavola e gittarle nel calice. Il romore calcolato ad arte e che pareva essi facessero cadendo, fu prodotto tra le quinte mercè delle altre monete gittate con forza sul fondo di un altro vaso.

Quanto poi alle monete raccolte sul tripode, esse cadevano dal piccolo cappello che gli sovrasta e che parve non fosse colà per altro che per tener sospeso il tripode alle corde. Prima che si approntasse la macchina, le monete erano già al loro posto. A misura che il prestigiatore numera uno, due, ecc., una scossa elettrica fa cadere una moneta, mercè il combinato sistema di anello, da catene e cordoni che ora esporremo.

Le due anella dal soffitto cui si sospende il tripode hanno comunicazione con un canaletto facilmente dissimulato, e che, seguendo il soffitto e una delle pareti, giunge sino al punto stabilito dove trovasi un assistente. Quel canaletto racchiude un filo di rame, il quale, allorchè è posto in contatto colla pila elettrica, fa agire una piccola molla di cui sono provveduti i detti anelli. La molla ne spinge parimenti un'altra ch'è nascosta

sugli uncini superiori delle corde di sospensione per le quali passa un nuovo filo, il cui movimento dà moto a certe molle poste sugli uncini inferiori. Questi allora fanno colle anella che sostengono il tripode la medesima funzione di quelle che si reggono al soffitto. Le monete nascoste nella cavità del cappello che copre il tripode mediante quest[illegible]n combinato congegno, vengono per conseguen[illegible]re una ad una nel calice di cristallo dal mon[illegible] il prestigiatore incomincia, come dicemmo, a [illegible]visibi[illegible] uno, due ,ecc.

COME SI POSSA RIACQUISTARE INTATTA UNA SCRITTURA ABBRUCIATA.

Per far ciò apparecchiate della carta come segue: sciogliete in alquanta acqua un po' di nero da stampa e lasciatelo asciugar bene; oppure prendete questo nero da stampa in polvere.

Mescolate insieme 20 gr. di grasso di manzo con 5 gr. di petrolio, facendo fondere il grasso ed il petrolio assieme sopra il fuoco sino ad ottenere completa mistione. Prendete quindi un foglio di carta velina e stendetela ben bene sopra una superficie piana avendo l'avvertenza di porre tra la superficie piana e la carta velina un foglio di carta consistente e di dimensioni maggiori della carta velina. Passate su questa carta velina uno strato ben uguale del grasso sopra detto e ciò con una pezzuola od un cuscinetto di bambagia. Col medesimo cuscinetto prendete della polvere menzionata più sopra e passatene uno strato uniforme sulla carta velina unta di grasso. Poscia voltate il foglietto di carta velina e date anche all'altra parte lo stesso preparato, avvertendo di strofinare ben bene ambidue le superficie affinchè non rimangano eccessivamente unte; lasciate quindi asciugare per qualche giorno.

Venuto che sia il momento di fare il vostro giuochetto che eseguirete con somma facilità adoperando

a tal uopo un bossolo di latta che abbia nel coperchio praticata una lastrina mobile parimenti di latta, la quale abbia le precise dimensioni del fondo del vostro bossolo.

Prendete quindi un quinternetto di carta bianca usuale, non troppo sostenuta, e senza farvi scorgere, introducete sotto il primo foglio un pezzo della vostra carta preparata che prenda quasi tutta la pagina del quinternetto.

Fatto ciò, presentate all'altra persona della compagnia il quinternetto con discorso ed una matita ben dura affinchè la persona che se ne serve sia obbligata a calcare ben bene sulla carta per vedervi la scrittura che la pregherete di farvi sulla prima pagina del quinterno. Questa scrittura, com'è ben naturale, si riprodurrà fedelmente sulla seconda pagina, la quale è coperta dalla carta preparata all'uopo di copiarvi le parole mentre si scrivono sulla prima pagina.

Eseguito ciò tornate al vostro tavolo e tagliate fuori con taglio preciso i due primi fogli del quinterno e precisamente il quadratello che contiene la scrittura. Avvertite però che i vostri spettatori devono credere che voi tagliate fuori soltanto il primo foglio. Per ottenere ciò con più facilità ed anche per impedire allo scrivente di alzare per qualche ragione un lembo del primo foglietto, potrete incollare leggermente i due foglietti insieme *nei loro margini*, così, anche i ritagli sembreranno essere fatti da un solo foglietto.

Ottenuti così due quadratelli di carta identici per forma e per contenuto, ne farete destramente e senza che niuno se ne avveda passare uno nel coperchio del bossolo tra il disco mobile e il fondo del coperchio. L'altro quadratello verrà, dietro vostro invito, ostensibilmente bruciato da chi lo scrisse o da chiunque altro della compagnia; avvertite di far porre la cenere di questo quadratello nel vostro bossolo.

Coprite quindi il bossolo col suo coperchio, in guisa

però che il disco mobile scivoli al fondo insieme al quadratello di carta che vi si celava.

Quando aprirete il bossolo farete inarcare le ciglia a messer Simplicio, che ne estrarrà intatta la carta che si credeva ridotta in cenere.

LE DODICI SCATOLE UNA DENTRO DELL'ALTRA.

Far passare invisibilmente un oggetto entro una scatola vi parrà, al punto in cui siamo giunti, un giuoco da scolaretti o da fanciulli. Ma forse che non vedreste senza meraviglia il prestigiatore, che, preso a prestito un anello od una moneta, la sappia far attraversare sull'istante dodici scatole ben chiuse, contenute le une nelle altre, in maniera che l'oggetto prestato si trovi nella più piccola, vale a dire in quella di mezzo o dodicesima. Eseguiamone dunque il giuoco, e vi assicuro che produrrà un grande effetto.

Noi chiediamo quindi a prestito un anello, che facciamo tosto deporre sopra un tondo o vassoio di scambio (come quello già da noi descritto). Ritornandoci alla nostra tavola, apriremo tosto lo scambio; poi, lasciamo cadere il gioiello così scambiato sulla secreta della tavola da cui viene a prenderlo il nostro aiutante o ausiliario.

Alcune parole che rivolgiamo agli astanti daranno ad esso più tempo di quanto gli occorra per adempiere quanto deve. Il suo officio consiste nel collocare subito l'anello nel sito dove si deve trovarlo. Si comprende agevolmente che, se dovesse schiudere dodici scatole e introdurle l'una nell'altra, egli impiegherebbe un tempo troppo lungo e distruggerebbe il prestigio. Ma così non è: le scatole i cui coperchi da un lato sono disposti in modo da non formarne in certa guisa che uno solo, e dall'altro, i fondi, che non ne rappresentano che uno solo, queste scatole, diciamo, si accomodano siffattamente che riunendo i fondi ai coperchi si trovano tutte chiuse in uno stesso colpo e così presto come fossero una sola.

Dietro nostra domanda dunque l'assistente le reca. Noi prendiamo dal tondo o vassoio l'oggetto sostituito e facendolo destramente sparire, facciamo le viste di riporlo nella scatola multipla che diamo altrui ad aprire. Ma benchè esse si possano chiudere in una sola volta, è impossibile giungere all'ultima, senza aprirle ad una ad una, e lo spettatore che di ciò è incaricato non è compensato della sua fatica che dalla gradita sorpresa di trovare l'oggetto nell'ultima scatola.

ANELLO SOSPESO IN ARIA.

Per ottenere questo giuoco curioso abbiate cura di preparare un filo di lino di media grossezza, ponendolo per ventiquattr'ore in una soluzione d'acqua salsa. Lo lascierete asciugare perfettamente. Quando vorrete servirvene fatevi dare da uno della compagnia un anellino non troppo pesante; fatelo attaccare al filo con un nodo e assicurate questo filo ad un chiodo, distante però da qualsiasi oggetto infiammabile. Fate quindi appiccare il fuoco a questo filo, senza però muoverlo; esso brucerà ma non cadrà in cenere; diverrà soltanto invisibile e sosterrà l'anello *finchè questo non venga mosso.* Quando vorrete far cadere l'anello basterà dargli una piccola scossa, la quale toglierà al filo la sua proprietà di resistenza e l'anello perderà la sua apparente proprietà magica. Qualunque altro oggetto di metallo di piccola dimensione ed avente un buco qualunque attraverso il quale far passare il filo, potrà servire a questo giuoco di prestigio tanto semplice e divertente in pari tempo.

LA PEZZUOLA FATTA A PEZZI E RAGGIUSTATA.

Signori, «marito mia figlia,» diceva una sera il famoso Abencer, quel tale che divertiva il Califfo di Bagdad e ne aveva in ricambio tanto poco cibo che

era costretto a chiedere ciò che gli occorreva alle persone doviziose che si divertivano ai suoi giuochi. « Marito mia figlia; vi prego dunque di provvedermi il suo piccolo corredo. » La leggenda poi narra che in quella sera memorabile quel povero diavolo di Abencer fece tanto ridere il Califfo e compagnia bella, che per non pigliarsi qualche malanno da quella ilarità cresciuta al massimo grado, la compagnia cacciò fuori Abencer gittandogli dietro borse, borsette, borsettine piene di quattrini, tanto che se non divenne ricco addirittura deve essere stato il re dei minchioni.

Abencer, signori miei, aveva idee grandiose, caspita! maritava sua figlia! Io che, malgrado le mie scarselle vuote, ho qualche velleità di distinguermi con qualche raccolta originale nella prossima esposizione universale, chiedo a tutti voi il regalo, cioè, no, solo il prestito, a tempo indefinito però, della pezzuola che avete in tasca. Dopo l'esposizione, state certi che ve la rispedirò ad ognuno ben marcata da qualche bollo o bolletta e potrete dire anche voi « Ho esposto la mia pezzuola alla internazionale ammirazione! » Signor Simplicio, date dunque il buon esempio e gettate la vostra pezzuola in questa servietta che, per il momento, fa l'ufficio della bisaccia dell'accattone. (Il prestigiatore passa quindi a raccogliere le pezzuole, tra le quali vi deve essere quella di una persona che sia cognita del giuoco e vi si presti senza che gli altri se ne accorgano. La servietta deve avere una specie di tasca interna. Naturalmente il prestigiatore deve possedere due o tre pezzuole indentiche a quella del suo compagno in discorso, altrimenti potrebbe poi, per quelche caso fortuito, trovarsi mica male imbrogliato).

Benone! Mille grazie! ed ora state attenti, chè procederemo a segnare le differenti pezzuole in modo che io possa poi sapere quale ne sia il proprietario cui poi spedirla. Di grazia, signor Simplicio, aiutatemi in questa bisogna e prima di tutto favoritemi dei foglietti di carta. (Simplicio eseguisce). Mille grazie! (Il prestigiatore sciorina sul tavolo le pezzuole in modo

d'avere davanti a sè la pezzuola della persona che si presta al giuoco). Così!... Ora procediamo a marcare ogni pezzuola con un segnino di riconoscimento. Tagliamo tanti quadratelli di carta e postivi i singoli nomi, li attaccheremo sulle rispettive pezzuole con degli spilli che certo qualcuna tra queste gentili signore vorrà favorirci. (Qualcuno presenta degli spilli; intanto il prestigiatore aiutato da Simplicio taglia i fogli in quadratelli avvertendo di tener la carta sulla tavola in guisa da poter tagliare colla carta, senza che nessuno se ne avveda, la pezzuola del compagno iniziato nel giuoco. Non deve però mostrare di accorgersi tosto dello sbaglio, ma solo quando verrà il turno della pezzuola tagliata). Ecco fatto. I quadratelli son pronti, signor Simplicio, da bravo, applicateli alle pezzuole e scrivetevi sopra il nome del rispettivo proprietario. (Si eseguisce; il prestigiatore abbia cura che la pezzuola tagliata capiti in mano a Simplicio, il quale certamente rimarrà confuso della disgrazia. Il prestigiatore, che ne segue colla coda dell'occhio i movimenti, chiede la causa di tale confusione e spiega agli occhi della compagnia la pezzuola in quistione, rimproverando Simplicio di avergli guastato uno dei suoi capi d'esposizione; chiede poi a chi appartenga la malaugurata pezzuola e domanda al suo proprietario se proprio gli rincresca assai che sia irremissibilmente guasta. Naturalmente costui, pratico del giuoco, risponde che sì ed aggiunge qualche motivo a tale dispiacere; p. es., come se la pezzuola fosse un caro ricordo, ecc., ecc. Il prestigiatore rimane sconcertato e alquanto soprapensieri. Poi si batte la fronte come chi ha trovata un'idea luminosa. (Eureka! Caro, il mio caro signor X., consolatevi. Ci ho il segreto per rendervi intatta la vostra pezzuola; non per nulla mi chiamano il mago dei salotti di conversazione. Per questa volta rimedierò io al malanno del signor Simplicio; un'altra volta glielo farò pagare e salato!) Il prestigiatore raccoglie di nuovo le pezzuole e le ripone nella servietta avvertendo d'introdurre la pezzuola guasta nella tasca invisibile della servietta e in pari

tempo fa uscire non osservato dalla sua manica una pezzuola identica a quella tagliata e la unisce alle altre, quindi lega i quattro capi della servietta. Estrae quindi una polvere di qualsiasi colore dal cassetto del suo tavolo; decanta i pregi di tale polvere magica e ne asperge la servietta facendone penetrare alquanta anche nell'interno del fagottino. Brandisce la bacchetta pronunciando parole intelligibili, indi apre delicatamente la servietta, ne estrae le pezzuole invitando i loro proprietarî a venirle a prendere. Giunta la pezzuola del compagno lo si pregherà di attestare l'efficacia della polvere magica e di mostrare l'oggetto agli astanti.

IL PICCOLO CACCIATORE.

Automa.

Permettete ch'io vi presenti un piccolo personaggio cui ogni mago, indovino o prestigiatore è tenuto a conoscere, e che ci darà prove di un'abilità e destrezza veramente notevoli.

Egli è questo gentil cacciatore non più alto di un piede; ma il merito, come sapete, non si misura dall'altezza della persona. Egli è armato del suo fucile, da cui mai non si separa. Non crediate già ch'egli lo porti per pura forma; no, egli sa servirsene perfettamente. Vediamo se è disposto a darci una prova del suo talento.

— Camerata, il vostro fucile è egli carico?

(L'automa risponde di sì col capo).

— Non avete fra gli astanti verun nemico che possa temere l'uso che vorrete fare di quest'arme?

(L'automa risponde con parecchi segni del capo negativi).

— Orbene! Mostrateci che sapete tirare un colpo di fucile... Mirate!...

(L'automa che teneva l'arme al braccio, la spiana per tirare).

— Fuoco !...

(L'automa tira un colpo e ripone l'arme al braccio).

Tutti questi movimenti sono eseguiti con precisione che tanto più sorprende gli astanti in quanto egli sembra essere isolato e agire spontaneamente. Anche qui, dunque, come già lo avrete compreso, si adopera il sistema dei pedali che non occorre più ripetere. Ora che avrete fatta conoscenza col nostro personaggio, ci rimane mostrarvi con quale successo egli può associarsi a parecchie esperienze di magìa bianca.

UN COLPO MERAVIGLIOSO DI FUCILE.

Il talento del nostro piccolo cacciatore non si limita a saper maneggiare la sua arme. Egli si compiace trarne un partito veramente prodigioso, allorquando il fucile sia caricato di altro che non sia polvere: se, per esempio, invece di piombo, vi si pose dentro una chiave, un fazzoletto, un anello od altro; siccome questi varî oggetti sono fra quelli che vi sarà più agevole il prestarci, non ne cercheremo d'altri. Abbiate quindi la compiacenza di affidarli, per un momento al nostro piccolo Nembrod.

Noi caricheremo di tutti questi oggetti il nostro fucile che ha per tale scopo la imboccatura sparsa come un trombone. Prima la chiave, poi l'anello, e finalmente il fazzoletto. Credo che mai un'arme da fuoco sarà stata tanto ben caricata. Ora vi sarebbe necessaria una meta; quella specie di parafuoco che or ora mi fu recato servirà mirabilmente. Collochiamolo però alla maggior possibile distanza del cacciatore.

— Siete pronto, camerata?

Cenni affermativi col capo per parte dell'automa

— Su dunque; mirate! fuoco !...

Il fantoccio eseguisce il comando; il colpo è partito, e la chiave, l'anello, nonchè il fazzoletto, si trovano nel bel mezzo del parafuoco.

— Benissimo, camerata, avete mirato egregiamente, e quando andrete alla caccia delle mosche io credo che ne tornerete col carniere ricolmo. Ora si restituisca ad ognuno quello che gli appartiene e chiave e anello e fazzoletto.

Vedendo che siamo giunti all'inevitabile paragrafo della spiegazione voi prendete ad esaminare il fucile dell'automa. Già avete scoperto che la batteria, posta in moto da un pedale fatto a somiglianza degli altri da noi descritti, fa soltanto scattare una capsula. La gola dell'arme vi sembra vuota, e nondimeno gli oggetti che vi ho collocati si trovano tuttavia, soltanto che una seconda molla ha spinto sov'essi un'assiccella dipinta in nero che li nasconde alla vista. Questi oggetti io aveva sostituiti a quelli che mi erano stati prestati, utilizzando per ciò la secreta della mia tavola, donde questi vennero tosto presi, e poscia sospesi ad un parafuoco incorniciato quadrangolarmente in rame e retto sur un piedestallo; dinanzi quella parete del parafuoco ce n'era stata abbassata un'altra di colore perfettamente eguale. Questa poi è rotolata sopra una carrucola a molla e non rimane tesa che per essere rattenuta in basso da un piccolo uncinetto. Qnando l'automa tira il suo colpo di fucile, un ultimo pedale rimuove l'uncino, la parete dissimulata risale rapidamente rotolandosi, e maschera gli oggetti attaccati alla sottoposta parete.

IL BERSAGLIO INCANTATO.

Avvi un'altra esperienza per la quale vi consigliamo farvi ajutare dall'automa cacciatore, benchè il prestigiatore possa eseguirla da sè, mercè la pistola magica di cui parleremo in appresso. Ma col nostro omicciattolo essa ottiene un migliore effetto: essa è il giuoco del bersaglio incantato.

Questo arnese è composto di un pezzo di legno quadrato o rotondo, più o meno grande, spianato, che ri-

posa sur un piedestallo, dipinto in bianco, con un punto nero nel mezzo, d'onde partono dei circoli neri del pari e che si sviluppano proporzionatamente. Il punto medio del bersaglio è una parte mobile, limitata dal primo cerchio a partire dal punto centrale. La detta parte è attraversata da un asse sul quale l'azione di una molla, quando è il tempo prestabilito, lo fa eseguire una mezza rivoluzione, vale a dire, che la superficie della parte di dietro viene a sostituire quella del dinanzi.

Per eseguire il giuoco in discorso, il prestigiatore prende a prestito uno o due orologi, che tosto scambia, carica il fucile dell'automa e la pistola magica con quelle e quelli che ha sostituiti, intanto che il suo assistente afferra l'oggetto veramente prestato e lo sospende dietro al bersaglio che tosto reca al cospetto dello spettatore. Questo riposa sopra un piedestallo a pedali. Sparato il colpo, il pedale fa volgere la porta mobile e vi si vede infitto l'orologio come se l'abilità del bersagliere ve l'avesse appiccato.

IL CAFFE' DI FAGIUOLI.

Mi fu or ora recato un vaso veramente prezioso per gli amatori del caffè. Non esiste filtro che possa farlo migliore, nè più presto, nè più comodamente. Per fornirvene una prova io pregherò qualcuno che si compiaccia accettare una tazzina di eccellente moka, che il mio vaso ancor vuoto, come potete vederlo, ci procurerà sul momento. Mi fu anche recato un bossoletto ripieno di... Ah! Dio buono! quale storditaggine! Invece di grani di vero moka, il bossolo contiene dei bei fagiuoli!... Eh! poichè non c'è altro ci serviranno questi!

— Bisogna allora trasformarli in garzoni da caffè i vostri fagiuoli, esclama una voce, che tosto tutti riconoscono per quella di messer Simplicio.

— E perchè?

— Diascolo! Ci offrite una tazzina di caffè, e dite che ci serviranno i fagiuoli...

— Sicuro, a farci del caffè in tutto simile al moka. Ecco, come vedete, la mia macchina ripiena di fagiuoli, che non tarderò molto ad utilizzare. Il mezzo è semplicissimo: consiste solo nel non chiudere la macchinetta; ora il caffè dev'essere già bell'e pronto per venir versato. Apriamo il vaso: che veggo? Ai fagiuoli è successo un eccellente liquido che voi tanto amate e conoscete... Presto, delle chicchere, poichè c'è anche lo zucchero...

Questo modo di offrire il caffè agli invitati è troppo originale, perchè non abbiate a desiderare di procurarvi una simile macchinetta. Se la volete eguale in tutto e per tutto, conviene che sia composta di due parti simili alle due metà di un grosso vaso rotondo, e che entrino per chiudere il vaso quasi interamente l'una nell'altra. In quella che serve di coperchio trovasi un terzo vaso, più piccolo, raffermato nell'alto mercè un uncino, e che allorquando si vuol fare il giuoco, si deve riempire di caffè bollente e già inzuccherato. L'altra parte, o vaso propriamente detto, non lascia sulle prime vedere che uno scompartimento vuoto in tutta la sua lunghezza. Ma, in quella che si versano i fagiuoli, si fa, spingendo un bottoncino nascosto inferiormente, salire un doppio fondo che impedisce a questi di riempire il vaso, benchè paia che l'abbiano ricolmo sino agli orli. Quando lo chiudete, lo scompartimento che contiene il caffè ricaccia sino alla parte inferiore lo strato di fagiuoli e il doppio fondo che sta appoggiato sopra una molla a pressione. Prima di riaprire il vaso non resta che girare un nuovo bottone di cui il coperchio è munito e che fa tentare l'uncino che custodisce lo scompartimento del caffè. Quest'ultimo, mantenuto dal suo peso specifico, scomparisce allora nella parte inferiore pel magico filtro.

LA CASCINA DELLE FATE.

Benchè trovino eccellente il vostro caffè di fagiuoli, alcune signore potrebbero, all'uopo di confondervi, domandare un po' di crema di latte, perchè non sono avvezze a bere il caffè nero. Se la vostra bacchetta è magica veramente, vi dirann'esse, le sarà facile di estrarre un po' di latte dai fagiuoli che non avete consumati per produrre il caffè. La loro malizia quindi vi fornirà l'occasione di riuscir loro gradito e mostrare a quanto si estende il vostro potere, se possedete anche il vaso del fior di latte.

Questo dev'essere un vaso semplicissimo, rotondo, entro il quale ci avrete posta della crema, però in maniera che non giunga sino agli orli. Poi avrete coperto il vaso con una specie d'imbuto il cui collo chiuso all'estremità inferiore, s'immerge nel liquido, però senza spostarne una grande quantità.

In quest'imbuto il prestigiatore versa dei fagiuoli, delle cipolle, ecc., e per far credere che il vaso ne sia tutto ricolmo, caccia dentro una bacchetta fino al fondo che naturalmente passa per il collo o canale dell'imbuto. Cuopre quindi il vaso con una specie di campana di latta, annunzia che il prestigio sta per effettuarsi, e leva da capo la campana entro la quale per la forza della pressione trovasi l'imbuto.

Allora egli può versare alle belle maliziosette il fior di latte che gli hanno chiesto coll'intenzione di porre alla prova il di lui potere.

LA PISTOLA DEL MAGO.

Non vi spaventate alla vista dell'enorme pistola di cui ora mi vedete armato, poichè le pistole dei magi e prestigiatori non hanno mai ucciso nè recato male ad

alcuno. Di più, questa non è carica d'altro che di polvere.

In luogo poi della palla noi la caricheremo di un anello che vi pregherò di prestarmi. Vogliate, vi prego, deporlo su questo vassojo o tondino, affinchè sia veduto da tutti gli spettatori fino al momento in cui passerà dentro la canna dell'arme. Eccola. Io carico fortemente colla bacchetta ed armo la pistola, colla quale, signora, vi pregherò di voler tirare contro di me, allorchè ve ne darò il segnale. Soltanto vi chieggo il tempo necessario per andar a raccogliere quel bocciuolo di rosa che io scorgo là in un angolo del mio gabinetto, poichè questo vi servirà di punto di mira... Eccomi pronto... Mirate bene, ve ne prego, e tirate senza paura.

Brava, signora! Il vostro bel tiro, colpendo nel mezzo il bocciuolo lo ha fatto pienamente sbocciare, e ne uscì una magnifica rosa, in mezzo la quale, se non mi inganno, scorgo l'anello che ci ha servito per caricare la pistola.

In questo giuoco, veramente, per il lettore non v'è altro di nuovo che il bocciuolo di rosa in mezzo al quale trovasi l'anello prestato e la cui subìta dilatazione in cima delle dita del prestigiatore merita una breve spiegazione.

Abbiamo già un'altra volta fatto uso della pistola magica per risuscitare un uccellino, e però quest'arme vi fu esattamente descritta. Dopo essere in possesso dell'anello suddetto sostituendolo con altro al momento che si trova sul tondo, di cui già conoscete gli utili uffici, si pone quest'ultimo (l'anello) nella canna apparente dell'arme, dove rimane; poscia, innanzi di recare il bocciuolo della rosa vi s'introduce l'anello che s'ha da restituire.

Questo bocciuolo, posto sopra un fusto guernito di una piccola susta a pressione, è attorniato da pedali mobili di ferro, coperti di fuori di verdi foglie, e al di dentro, di foglie color di rosa. Una pressione del dito sulla punta della molla fa aprire i petali, e la rosa, in seno a cui brilla, come un cuor d'oro, la

gemma prestata, si espande ed allargasi come per incanto.

LA FRITTATA IN UN CAPPELLO.

Non appena ho annunciato il titolo che vengo interrotto da messer Simplicio, il quale si alza e sclama gesticolando come un ossesso!

— La frittata in un cappello! Ecco il giuoco in cui non ho rivali!... E' sempre il *mio* cappello quello dove si fanno tali sorta di esperienze...; Notate bene ch'ei non contiene nulla, osservate, gli è affatto simile a tutti gli altri... Bene, ora vedrete!

Messer Simplicio, che difatti ha un cappello affatto nuovo, me l'offre con tanta premura ch'io non potrei certo ricusar di servirmi del suo magnifico feltro. Tosto però il debben uomo ripiglia senza nemmanco tirare il fiato:

— Ora vedrete: il mago or ora prenderà e romperà delle uova mescendole con alquanta acqua e della farina in quel piccolo vaso di porcellana; poi ne verserà il contenuto nel *mio* capello; lo agiterà due o tre volte e ne trarrà fuori una frittata bell'e calda od altro manicaretto giallo come l'oro!

Messer Simplicio, ciò detto, manda un grido di vittoria, perchè, non sperando più ch'ei possa tacersi, io intanto eseguiva quello che egli stava annunziando agli astanti. Vedendomi infatti estrarre una frittata dal *suo* cappello, quel buon semplicione si crede veramente il primo mago del mondo, e distribuisce a destra e sinistra delle strette di mano, che i suoi vicini non sanno rifiutare.

Siccome però potrebbe tornare infinitamente più grato ai nostri lettori il fare delle frittate nel cappello altrui, anzichè vederne fare nel proprio, ci affretteremo d'insegnare loro il mezzo. Dovranno per ciò avere una frittata bell'e pronta od una focaccia entro una casseruola o scodella di latta disposta già in prece-

denza nella secreta della tavola, dietro cui passeranno per mandare ad effetto l'esperimento. Tosto che saremo al loro posto, faremo destramente cadere nel cappello la scodella e ciò che contiene. Gli è appunto in essa che si versano le uova, l'acqua, la farina, ecc., già prima mescolati nel vaso di porcellana. Ma questo, esattamente chiudendosi entro la scodella, il prestigiatore, facendo le viste di bene sgocciare il vaso di cui cuopre la scodella, ritira prestamente e l'uno e l'altra ad un tempo, per cui nel cappello più non rimane allora che la frittata o la focaccia.

I FAVORI DI BACCO E LA GALANTERIA DI PIU' METRI.

La bottiglia dei nastri.

Vedendoci comparire colla bottiglia fra le mani, non ci accusate, belle signore, di sconoscere i vostri gusti delicati e di volervi tributare una grossolana galanteria. Sappiamo perfettamente che Bacco non era punto la divinità che voi avreste incensata, e che i suoi doni non sono di quelli che più vi piacciono.

Ci affretteremo quindi di vuotare in un attimo in questo vaso il vino vecchio di cui è colma la nostra bottiglia e di farlo subito portar via. Ecco l'affare bello e terminato.

Ora che la bottiglia trovasi vuota... no, m'inganno: è tuttavia ripiena dello spirito della divinità che abbiamo testè veduto uscire; ma questo spirito non uscirà che dopo aver presa, divenendo un corpo visibile e palpabile, una forma che vi sia gradita; la è questa una galanteria del vecchio Bacco, geloso di prodigarvi almeno una volta dei favori degni, belle signore, di voi.

Di già lo spirito è trasformato, e scappa dalla sua carcere di cristallo; ecco che dapprima se n'esce una bella fettuccia rosa, poi un'azzurra, una rossa, una verde... mi pare che non vi rimanga altro che dire qua-

le color preferite. Lo spirito di Bacco assunse tutte le gradazioni; bramate dei nastri color ciliegia, lilla, aranci? Eccoli!... Ne volete di bianchi, di grigio perla, di viola, di giunchiglia, di amaranto?... I vostri desiderî sono compiti... La galanteria di un Nume non ci bada troppo per qualche metro di più o di meno.

Speravamo, lasciando all'ombra di Bacco tutto l'onore di questo prodigio, consolarla alquanto della malattia che affligge le sue care uve da essa non più protette; ma il caso geloso fece cascar la bottiglia in mano a quell'inesorabile messer Simplicio, il quale, da vero pagano, ne ha scoperto tutto il meccanismo, che però non abbiamo ragione alcuna di tener più nascosto.

Egli ha veduto ch'era composta di una prima fiasca di latta verniciata in nero senza fondo, e che serve come di anima alla carcassa di una seconda bottiglia che è facilissimo introdurvi e far uscire dal fondo. Il nostro indiscreto ha ritirato questa carcassa per esaminare più scrupolosamente gli otto o dieci rocchetti o incannate che ne guerniscono il fondo e sulle quali si rotolano le fettuccie di ogni sorta di colore. Una estremità delle dette fettuccie trovasi fissata nell'orifizio delle bottiglie, dove, passando per un anello orizzontale, è tenuta ferma mercè un nodo. Il prestigiatore non ha quindi altro che da tirar fuori, secondo che ne viene richiesto, le fettuccie bramate dalle dame.

Nè questo è tutto: messer Simplicio vede anche come lo scheletro della bottiglia fosse provveduto di un abbastanza largo scompartimento longitudinale, ben chiuso fino in alto; però non ha indovinato che da quello appunto usciva il vino che si estrae dalla bottiglia; ma allorquando avrà penetrato anche questo ultimo mistero, certo ch'egli non mancherà di pubblicarlo.

DOPPIA SORPRESA.

Fare a venti passi di distanza invisibilmente passare un cedro e una moneta presi a prestito, invece del riso

che empieva un vaso a calice, trovare la moneta chiusa dentro del cedro, e cagionare in tal modo una doppia sorpresa agli spettatori, ecco il problema.

Ora veniamo alla soluzione.

Voi scambierete tosto la moneta segnata che prendeste a prestito. Intanto che con brevi parole preparate il pubblico a' de[illegible]co che siete per fare, il vostro assistente, fra le [illegible], insinua nel mezzo del cedro, ove ha praticata una incisione, la moneta di cui è andato in possesso. Poscia, egli colloca il frutto nel fondo di un vaso di bosso che avrà la forma dei vasi da fiori che ornano i nostri giardini; riempie quest'ultimo di riso e lo reca sulla scena.

Il giuocoliere, dopo aver mostrato che il vaso è interamente pieno di riso annunzia che sta per far passare un cedro che tiene in mano, nel luogo dove prima stava il riso, e, in pari tempo, fa sparire il primo. Parimente agisce riguardo la moneta sostituita a quella che gli fu consegnata. Quindi prende il vaso dove non è più rimasto un grano di riso, ne fa uscir fuori il cedro che vi trova, e lo taglia in due per estrarre l'oggetto segnato dagli spettatori.

La scomparsa del riso è dovuta alla cooperazione di un pedale che solleva il fondo mobile del vaso. Con ciò apresi ai grani una uscita circolare che li fa precipitare nel piedestallo dal vaso, dopo di che il fondo ripiglia il suo posto tosto che viene a usare l'azione del pedale.

IL CAMANGIARE DEI CROATI.

E' cosa nota che i Croati sono ghiotti di tutto ciò che sa di grasso e di oleoso. Si narra anzi che, del' 48, un drappello di soldati della Croazia trovandosi nella gentil patria del Rosmini, cioè nella irredenta Roveredo, andassero una notte in una farmacia e vi ingoiassero tale quantità di semifreddi e d'olio di ricino, da dover poi, per forza maggiore, mancare all'appello

per varî giorni e, quasi quasi mancarvi per sempre. Per ciò che riguarda le pomate e il purgante per eccellenza, capisco anch'io che le non sono cose da mangiarsi col pane come si farebbe d'una marmellata. Ma che il gusto dei Croati sia poi pessimo in tutto, io, per conto mio non lo credo; dirò anzi che preferisco imitarli nel mandar giù di buona voglia un bel pezzo di candela di sego, ci[illegible] per essi costituisce un vero camangiare, che no[illegible]mpastoiarmi la bocca di maggiolini, sapete bene, que' tali coleotteri o scarafaggi dorati che ne regala il Maggio e che varî inglesi trovano squisiti. Voglio anzi mostrarvi col fatto che una candelina di sego, magari accesa, non manca d'essere squisita a chi la sa gustare. Eh! tutti i gusti son gusti e « *de gustibus non est disputandum* ».

Anche in questo giuoco deve concorrere una persona iniziatavi; per dar più naturalezza alla cosa sarà bene che tal persona sia la padrona o il padrone della casa in cui si è radunata la compagnia. A questa chiederete il pezzo di candela di sego; essa vi farà portare un cilindretto tagliato fuori da una rapa, da una mela, insomma da un frutto che abbia la polpa compatta e bianca da poter esser presa per sego. Invece di stoppino vi sarà posta una sottile fettolina di mandorla ben unta di olio d'oliva commestibile. L'olio farà ardere l'apparente candela appena vi avvicinerete un fiammifero. Accesa che sia la candela potrete facilmente porla in bocca e mangiarvela con delizia, malgrado tutte le smorfie del colto pubblico che per lo meno vi darà del Croato.

NB. Qualora poi voleste mostrare alla compagnia di prendere per davvero una candela accesa in bocca, non occorre che ve ne sia una preparata, qualunque candela accesa servirà, basta che abbiate l'avvertenza di smoccolarla ben bene, lasciarla ardere un paio di minuti poi avvicinarla alla bocca senza timore di scottarvi. Non vi scotterete però se aspirerete con forza l'aria e terrete il respiro; la fiamma penetrerà diritta nella vostra bocca e non vi nuocerà finchè potrete trattenere il respiro.

LA MARMITTA DIABOLICA.

Innanzi di separarci vorrei, senza complimenti, farvi assaggiare un po' della mia cucina. Vediamo un po' quello che si potrebbe ottenere da questa marmitta sospesa, come quella dei soldati, mediante un gancio a tre bastoni posti a cavalletto.

Ahimè! La marmitta è vuota, proprio vuota, e bisognerebbe incominciare col porvi dentro qualcosa. Ad ogni modo, empiamola d'acqua. Una secchia non basta, poniamone due... anche tre.... Finalmente la è colma, cuopriamola, e, di sotto, accendiamone questo fuoco magico. Parmi che voi crediate ch'io farò bollire soltanto dell'acqua... Ma chi sa? Leviamo alquanto il coperchio onde vedere se il nostro liquido assume un diverso aspetto... Che veggo mai,... Non c'è più una stilla d'acqua, ed invece delle anitre che fuggono fuori dalla marmitta. La magìa bianca aveva dimenticato di spiumare i volatili ch'essa ci regala per pranzo.

Messer Simplicio ci ha confessato che da ben venti anni si era provato di fare un tal giuoco, introducendo nella marmitta delle anitre ch'egli privava di qualsiasi bevanda, ben quindici giorni prima, sperando che quei volatili così assetati, berrebbero l'acqua che deve tutta sparire. Ma siccome, sino al dì d'oggi ei non era riuscito che ad annegare gran quantità di questi palmipedi, vi raccomandiamo di procedere altrimenti: uno dei bastoni che sostiene la marmitta è vuoto; da un capo, egli penetra nel pavimento e dall'altro si adatta ermeticamente alla sbarra traversale del pari vuoto al di dentro, nella quale è infisso l'uncino o gancio del pari vuoto come il manico che sostiene a che si prolunga in tubo da un lato e dall'altro sino al fondo della marmitta. Una pompa aspirante forma il vuoto in questi differenti condotti, che realmente non ne formano che uno solo e l'acqua vi si precipita, fino a che termina l'aspirazione, vale a dire

quando è consumato il liquido; il coperchio poi della *marmitta diabolica* adempie per ciò che riguarda le anitre, assolutamente le stesse funzioni che quelle della *casseruola diabolica*.

IL *BOL*, O VASO DI PONCE.

Siccome non siamo riusciti a produrre una sola tazza di brodo con tre secchi d'acqua, forse ci riescirà più facile ottenere del ponce. Proviamoci.

A tale effetto prendiamo il più gran vaso che io m'abbia, e poniamoci dentro dei fazzoletti, dei ventagli, delle rose. Cuopriamolo con questo coperchio a campana. Già parmi odorare una specie di profumo di rumme.... Leviamo il coperchio... Uff! il vaso arde! Gli è un piccolo lago bollente... Presto, dei bicchieri. Ma come! Più si mesce, e meno il ponce diminuisce... Empiamo ancora dei bicchieri.... Ve n'ha sempre altrettanto! Come! Tutti avete assaggiato del mio ponce, e il vaso è sempre del pari ripieno. Se ci rinunziate vuotarlo, io pure cesserò dal versarne.

Orsù, acconsentirò rivelarvi il mio secreto, a patto però che non lo comunichiate ad alcuno. Il vaso di cui mi sono servito si compone di parti sferiche; la prima dove ho introdotti gli oggetti è rimasta nel coperchio in forma di campana che ho coperto nella parte inferiore, facendo in pari tempo muovere una certa molla o apparecchio destinato a dar subito fuoco al liquido già caldo che trovasi nella seconda parte del vaso. Fra quest'ultima e la parte interna del vaso esiste un vuoto grande abbastanza che si empie di ponce, dove il livello del liquore sorpassa quello del liquido contenuto nel vaso. Questo comunica con un terzo scompartimento mediante un nascosto recipiente che la pressione di un bottoncino fa aprire o chiudere a volontà. A misura che diminuisce il ponce che si versa, basta aprire l'adito a quel terzo recipiente,

perchè i due liquidi, posti in comunicazione, giungano ad un comune livello, sì che la bevanda in bollitura si alza e sembra come inesauribile.

IL GOMITOLO DI LANA.

Ecco una prova meravigliosa della potenza elettrica comunicata a certi metalli dalla polvere di perlimpinpin.

Per codesto pregherete uno degli spettatori di segnare una moneta qualunque, e poi di prestarvela. Questa la scambierete tosto, e intanto che il vostro assistente la porta seco, rivolgerete, onde gnadagnare uno o due minuti, alcune parole al pubblico, il quale, credendo vedere sempre in vostra mano la moneta prestata non concepisce più alcun sospetto.

Quel breve spazio di tempo basta alla persona che è in possesso della vera moneta per nasconderla entro un enorme gomitolo di lana. Si comprenderà pertanto che simile operazione non si potrebbe compiere senza il soccorso di qualche ingegnoso processo. Difatti la lana è stata da un capo raggomitolata attorno una specie di astuccio piatto, vuoto, non chiuso alle due estremità, e nel quale una moneta può agevolmente essere introdotta. Gli è in quel ripostiglio che l'assistente fa rapidamente entrare la moneta nel mezzo della lana, poi ritira l'astuccio, e reca il gomitolo al prestigiatore.

Quest'ultimo piglia allora la moneta che pretende avere eletrizzata, e annunzia che la farà passare dentro l'enorme gomitolo che ci fa le viste di avere scôrto a caso. Con uno dei soliti colpi di mano ei fa sparire la falsa moneta che ha in mano e dice che è già, in virtù dell'elettricità, giunta al suo destino.

Il gomitolo allora viene collocato entro un ampio bicchiere sforacchiato in alto da un buco per il quale si fa passare un bandolo della lana. Allora si svolge il gomitolo con un piccolo arcolajo, finito il quale la-

voro gli spettatori veggono, non senza sorpresa, rimanersene nel fondo del vaso la moneta che era nel corpo del gomitolo.

GIUOCHI DI TASCA, DESTREZZA DI MANO E DI PRESTIGIO.

Il dilettevole ed interessante giuoco dei bussolotti e delle palle.

Fra i giuochi tutti detti di destrezza, primo di tutti e notevole, sia per l'abilità che per la singolare agilità richiesta, è l'antichissimo giuoco dei bussolotti e delle palle, ch'è, si può dire, il fondamento di tutta l'arte del giuocolatore. Sebbene antichissimo ei viene prediletto anche ai nostri giorni, se viene eseguito in conformità alla maggiore e progressiva raffinatezza del gusto odierno, e si sappia perfezionare le infinite sue variazioni e abilità nel far trasformare o sparire e ricomparire i medesimi oggetti tra le mani del giuocoliere, il che viene chiamato dai Francesi *escamotage*.

Gli oggetti principali che vi si adoperano sono d'ordinario tre bussolotti lisci e semplici di forma eguale, di grandezza media, dell'altezza di circa cinque pollici, larghi quattro pollici alla bocca e due nel fondo, che si restringono dal vertice alla base in forma di cono tronco, con fondo concavo.

I bussolotti sono di latta o di ottone, muniti all'esterno nell'orlo superiore di un forte cordone, e un pollice al di sotto di un secondo simile cordone, allo scopo che quando s'introduce un bussolotto nell'altro, siavi bastante spazio tra li due fondi da poter introdurvi qualche palla senza che il movimento dell'uno o dell'altro recipiente ne tradisca la presenza, massime di quello che sta di sopra.

Per tali giuochi abbisogna anche un bastoncino lungo dodici pollici circa e grosso mezzo pollice, di bosso o di ebano, simile ad una canna da pipa sottile, che è

adorno alle due estremità di una guarnitura d'avorio, lunga un pollice all'incirca, che chiamasi la bacchetta magica.

Il prestigiatore però insieme a questa ne tiene nascosta, fra i proprî oggetti ed arnesi da mestiere, una seconda perfettamente eguale alla prima, che propriamente è una canna, forata in tutta la sua lunghezza e aperta alle estremità; la quale viene adoperata in giuochi di magìa naturale: a questa va unito un bacchettuccio di legno simile alla bacchetta magica, che corrisponde perfettamente alla canna sopradescritta, ed ha alla superiore estremità un eguale ornamento d'avorio, mercè cui si può introdurli nella canna e levarla come si fa collo schizzetto. All'estremità inferiore della canna va unita una simile guernitura incavata a somiglianza di quella dell'estremità inferiore della bacchetta magica. La punta inferiore dello stantuffo è parimente di un'aggiunta d'avorio, sottile come il bacchettuccio e che forma un tutto con essa, attalchè siffatta aggiunta empie completamente l'estremità aperta della canna, in maniera che non si può distinguere se questa seconda bacchetta magica sia formata di due pezzi.

Sì l'una che l'altra di queste due bacchette, le quali, a tenor della necessità del giuoco, vengono destramente scambiate senza che veruno se ne accorga, servono al giuocoliere, e per picchiare sul bussolotto colla loro inferiore estremità e per dare maggior espressione e forza al comando nella esecuzione del giuoco, come pure per sottrarre agli occhi degli astanti con maggiore agevolezza la palla tenuta da esso nella mano sotto le dita piegate.

Però importa che le mani sieno mostrate vuote ed aperte agli occhi del pubblico, sebbene vi si tenga celata la palla, la qual cosa si ottiene, alla distanza di alcuni passi dagli astanti nel modo seguente:

La palla, d'ordinario, vien nascosta tra il polpaccio e la palma presso il pollice della mano sinistra, piegandovi alquanto sopra il dito. O la palla vien tenuta celata inferiormente tra il medio e l'indice, e tra questo

e l'anulare, in maniera che solo una piccolissima parte di essa palla trovisi fra le due dita, al che esercitandosi si giunge in poco tempo ad eseguire con tale perizia, che si può nascondere non solo una palla, ma e due e tre ad un tempo tra le dita, mostrando a vicenda ora la palma ora il dosso della mano e comprimendo destramente la palla nel voltar la mano, verso il davanti, e verso la parte superiore se si volge il dosso.

La grande destrezza pertanto di questo giuoco sta nel nascondere con somma abilità una palla nella mano destra, e poterla a tempo debito e con abilità eguale far ricomparire fra il pollice e l'indice della mano medesima.

MODO DI FAR SCORRERE LA PALLA IN MANO.

Pigliasi la palla, e dopo averla posta nella mano destra tra l'estremo del pollice e la punta dell'indice, la si accompagna col pollice inoltrandola tra la palma della mano. Allora si separano alquanto il dito medio e l'anulare e vi si spinge secretamente la palla. La leggerezza di questa le impedisce cadere, solo che si tenga alquanto stretta fra le dette due dita. Quando vogliate farla ricomparire adoperate in egual modo col pollice. Ogni volta però si faccia nascondere o ricomparire, rivolgete sempre la palma verso la superficie del tavolo, in cui viene eseguito il giuoco. Allorchè nascondesi la palla nella mano, si fa credere che passa sotto un bussolotto o nell'altra mano; nel primo caso si fa colla mano un movimento come se la si volesse gettar dentro del bussolotto, e in quest'atto si rende invece invisibile come sopra si è detto: nel secondo poi la si fa scorrere accostando il pollice e l'indice della destra verso la sinistra ch'è aperta, facendo un leggero movimento come se la palla realmente dovesse passare (o la fosse già) nella sinistra, la quale tosto si chiude per maggiormente illudere gli spettatori.

Se fingesi d'aver posta una palla sotto un bussolo, questa deve sempre tenersi celata nella mano sinistra. Il bussolotto poi s'innalza colla destra, si apre la sinistra, entro la quale si pone il bossolo facendo finalmente sdrucciolar fra le dita la palla.

Se si vuole poi di nascosto porre una palla sotto il bossolo, deve questa trovarsi fra il pollice e l'indice della destra, colla quale anche si alza il bossolo, e mentre lo si ripone di nuovo nel tavolo, si abbandona liberamente la palla che deve trovarsi presso l'orlo e un poco sotto al bussolotto preso in mano.

Se si voglia porre in segreto la palla fra due bussolotti, devesi, in quella che si lascia libero, condurla entro il fondo del bussolotto che si ha in mano, e porre immediatamente quest'ultimo sopra il bussolotto in cui deve trovarsi. Se una palla sta fra due bussolotti e si vuol far sparire, si alzano colla destra i due bussolotti sul tavolo, si leva presto colla destra l'inferiore, sotto cui sta la palla e in pari tempo si depone colla sinistra l'altro bussolotto sotto cui si sta per trovare.

PER PASSARE UN BUSSOLO TRAVERSO UNO O PIU' BUSSOLOTTI.

Questo giuoco semplice in sè, nonpertanto assai gradevole, purchè non troppo si continui, è di assai vantaggio in una preliminare introduzione del giuoco dei bussolotti e della palla.

— Disponete sul tavolo, l'un presso all'altro, tutti e tre i bussolotti, avendo la precauzione che il detto tavolo sia coperto di un panno verdone assai ruvido affinchè le palle nei seguenti giuochi non abbiano a scorrere e cadere a terra.

Intanto che il giuocatore tiene occupata l'attenzione degli astanti con una chiacchierata di circostanza relativa ai bussolotti, ne piglia il primo colla sinistra,

lo tiene sul tavolo sotto l'altro che ha nella mano destra e passa questo attraverso il fondo del primo, e così di seguito il terzo attraverso il primo che ha pure in mano. La parte secreta di questo giuoco consiste in ciò che lo spettatore non si capacita in qual modo attraverso un bussolotto che va stringendosi alla estremità ed ha un fondo stabile, possa passare un altro bussolotto di eguale grandezza.

Però, un tale passaggio è soltanto apparente; ecco come avviene: Si tenga leggermente il primo bussolotto tra il pollice e l'indice della sinistra nell'orlo superiore, tenendolo così sopra il tavolo non perpendicolare ma in guisa che si appoggi sulle dita piuttosto obliquo. Urtando con forza il secondo bussolotto colla destra sull'orlo anteriore del primo, questo deve dalla sinistra sdrucciolare sul tavolo, intanto che con abilità e prontezza si piglia il secondo bussolotto, tenendolo obliquo del pari onde gittarvi il terzo, far cadere il secondo sul tavolo alla stessa guisa del primo e tener fermo il terzo nella sinistra.

La somma prontezza con cui s'ha da eseguire tale operazione, impedisce agli astanti di avvedersi che il primo bussolotto non è già tenuto fermo nella sinistra, e che gli altri vengono quindi fatti solo in apparenza passare attraverso quello.

SCOMPARSA IMPROVVISA DELLE PALLE.

Mentre l'artista operatore tiene distratti con chiacchiere gli spettatori intorno la singolare attrazione che hanno le palle fra loro, colloca presso tre palle i bussolotti colla bocca all'insù, e dopo un breve tempo, di cui sa astutamente trar abile profitto, li arrovescia uno ad uno, riponendo le tre palle entro il secondo bussolotto che pone sul primo, e cuoprendo col terzo gli altri due che hanno già in sè le palle. Piglia quindi la bacchetta magica, l'agita come imperiosamente

al di sopra dei bussolotti, li solleva un dopo l'altro, e mostra che le palle sono improvvisamente scomparse, nè si scorgono entro verun bussolotto.

La quale scomparsa così avvenne.

Il giuocoliere tiene fra i suoi attrezzi un pezzo di sughero simile ad un tappo da bottiglie grosso tre quarti di pollice, della forma di un cono tronco, abbastanza lungo per adattarsi pienamente sul fondo del bussolotto e starsene saldo per poco che ci sia compresso. Nella superficie inferiore del sughero stanno infitti dieci o dodici aghi di forte tempera con la punta all'ingiù, solo però lunghi quanto basta perchè le loro punte giungano sino alle palle che sono nel bussolotto e in esse penetrino allorchè il sughero è compresso entro l'altro bussolotto e questo sia con forza introdotto nel primo.

Il giuocoliere tiene già quel pezzo di sughero nella sua tasca; lo piglia tosto colla sinistra, passandolo da essa prontamente nella destra dietro i bussolotti, che di nascosto arrovescia, e lo introduce nel bussolotto quando con forza lo getta sugli altri due. Quando solleva colla destra l'uno dall'altro, e preme con alquanta forza tra il pollice e l'indice. Il cedevole fianco dell'arnese piglia il sughero colle palle unite, e senza tema può levar il bussolo e porlo sul tavolo senza che le palle o il sughero ne cadano fuori e si scopra in tal modo il segreto.

COME SI FACCIA SPARIRE UNA MONETA SUGGELLATA.

Si accolga entro un pezzo di carta, che poi verrà suggellata, una moneta qualunque, che darete ad esaminare agli astanti. Si pone quindi sul tavolo, e colle solite forme cabalistiche agitando la bacchetta senza però toccare la carta, la consegnate ad alcuno spettatore pregandolo di aprirla; ma con generale stupore la carta sarà vuota e la moneta sparita. Anche voi

incredulo, dimenate il capo e vi mostrerete imbarazzato pensando come ritornarla, e guardando qua e là da lungi. Ma ad un tratto movete verso il tavolo, vi pigliate al moneta ch'era, non si sa come, colà trasmigrata, e la presentate all'adunata comitiva.

Anche siffatto giuoco non è altro che una prova di destrezza e abilità, la quale genera nello spettatore illusione e compiacenza. Bisogna però esser sì presto apparecchiati, e avere tra i proprî attrezzi nascosto un simile involto di carta, ma vuoto e chiuso col medesimo suggello. Siccome tale oggetto dev'essere assai piccolo, potete agevolmente nasconderlo nella mano, quando andate a pigliare in un vicino tavolo la carta, la ceralacca, il suggello e il lume acceso.

Presentato che siasi l'involucro colla moneta acchiusa agli spettatori perchè abbiano ad esaminare se realmente v'è la moneta, voi prestamente ritornate dietro il tavolo, scambiando con destrezza i due involti, ponendo il vuoto sul tavolino e nascondendo l'altro sotto la bacchetta magica che tenete in mano. Allorchè poi vi voltate e andate spesso al vicin tavolo, potete aprire celatamente l'involto, finger di levar la moneta, che in apparenza fu sigillata, dal tavolo e consegnarla a chi fra gli spettatori ve l'ha data.

COME MUTAR COLORE AD UNA ROSA.

Se si voglia far diventar verde una rosa di bel colore aspergetela di sale ammoniaco, oppure tenete capovolto il bocciuolo sopra una pipa accesa fumante; se lo tenete sopra del zolfo ardente il fiore diverrà bianco. Pongasi poscia il gambo della rosa così cambiata in un bicchier d'acqua fresca e si chiuda dentro, e allora le foglie, dopo l'intervallo di circa un'ora, ripiglieranno con meraviglia degli astanti il loro naturale colore.

COME SI GETTA FUOCO DALLA BOCCA SENZA PERICOLO.

Questo giuoco, specialmente al buio, fa un singolare effetto, e lo si eseguisce nel ravvolgere un pezzo di esca o di miccia accesa in alquanta stoppa o lino, formandone una palla di tal dimensione che possa stare in bocca, ponendovela entro un ambiente oscuro, ovvero spegnendo d'improvviso il lume della stanza dove vi trovate, o altrimenti.

Col mandare il fiato fuor della bocca nella respirazione, il fuoco dell'esca si comunica alla parte interna della palla sia di stoppa che di lino, il quale subito si accende. Le parti accese ed ardenti di quelle materie si staccano dal rimanente ed escono colla emissione del fiato dalla bocca, attesa la loro leggerezza. Questo giuoco si può per tal modo continuare senza pericolo, però emettendo sempre il fiato e avvertendo di non aspirar mai nè inghiottire il fumo. Quanta più stoppa si cacci in bocca e tanto maggiormente si getterà fuoco, sino a che tutto si consuma gettando fuori dalla bocca quanto vi rimane, e facendo riapparire le candele nella stanza, caso che se ne fossero allontanate.

FAR ARDERE DELL'ACQUA ENTRO UN BICCHIERE.

Volendo attivare questo bello scherzo, fate anzitutto circolare per la brigata un bicchiere ripieno d'acqua pura, e pregando chi voglia persuadersi ch'essa è veramente fresca e non è altro che acqua; tenete però in mano celato un bicchierino di nafta di vitriuolo, e allorquando ricevete di ritorno il bicchiere e ritornate presso il tavolo onde sedervi, versate con somma prontezza inclinando alquanto la mano la nafta entro l'acqua; operazione che, se fatta con abilità, non viene

da nessuno avvertita, essendo la nafta trasparente e chiara, e soprannotante nell'acqua in guisa da non poterla distinguere. Ciò fatto, accendete un pezzo di carta, e accostatelo all'acqua; i tenui vapori della nafta subitamente si accendono, e continuano ardere lucidissimi sino a che quella materia venga consumata.

MODO DI FAR ARROSTIRE UN POLLO ENTRO UN SACCO.

Qualora sia eseguito con assai prestezza, questo giuoco è di molta curiosità ed interesse, perocchè l'animale viene ravvolto così palesemente entro il sacco che non può destare negli astanti il sospetto di un preparato artificiale.

Operate nel modo seguente:

Quando abbiate bene spennacchiato e allestito per essere arrosto l'animale in discorso, empitelo di burro, introducetelo in un recipiente di latta e fatelo per tutta la sua lunghezza trapassare da uno schidione d'acciajo arroventato; chiudete poscia il recipiente che ravvolgerete appunto entro un sacco alla presenza della assemblea. Aperto dopo qualche ora il recipiente avrete il pollo o cappone bene arrostito e atto a mangiarsi. Questo esperimento potete farlo anche con un fagiano, una starna, un colombo, ecc., soltanto avvertite di non lasciare sì a lungo i detti animali entro l'indicato recipiente.

VOLETE IMPEDIRE CHE UNO FABBRICHI BURRO?

Cosa facilissima; di nascosto di chi manipola il burro gettate entro il recipiente un pezzo di zucchero, e otterrete il vostro maligno scopo.

PREPARAZIONE DI UN'ACQUA, COLLA QUALE, SE VI LAVERETE, AVRETE AGIO DI PIGLIARE IN MANO, SENZA LA MINIMA SCOTTATURA, CARBONI ARDENTI, FERRI ARROVENTATI E TIZZONI.

Approntate una soluzione di circa mezza libbra di allume e due libbre abbondanti d'acqua mista con quattr'once d'olio di vitriuolo.

Con tale apparato voi vi garantite non solo le mani, ma benanche i capelli, le vesti, ed altri oggetti di facile combustione, in guisa che l'azione del fuoco per un qualche tempo viene paralizzata.

MODO DI LEVARE DA UN TONDO O RECIPIENTE RIPIENO D'ACQUA UN ANELLO OD UNA MONETA SENZA PUNTO BAGNARVI LE DITA.

Volendo ottenere questo scopo non avete che da spargere in sufficiente quantità la superficie dell'acqua di semi di licopodio, stendendoli con un pezzettino di legno su tutto il recipiente; indi col pollice e coll'indice in quella immersi pigliate l'oggetto che sta giacente nel fondo del piatto, e potrete estrarnelo senza punto bagnarsi le dita, attesochè il licopodio involge da sè le dita, che vi s'immergono, e queste non si bagnano sia nell'entrare che nell'uscire dal tondo.

IN QUAL GUISA POTRETE FAR PASSARE SENZA ROMPERLO UN UOVO PER UN ANELLO (ANCHE PEL COLLO STRETTO DI UNA BOTTIGLIA).

Suppongasi di voler regalare, per esempio nelle feste pasquali, di un prezioso uovo qualche persona: questo giuoco in tal caso è adattatissimo: tenete per

tre giorni l'uovo da regalarsi entro un aceto che sia del più forte, di maniera che in virtù di tale operazione possiate ridurlo come vi piace in qualsivoglia forma, a somiglianza di un pezzo di tenera argilla di eguale grossezza. Ridotto così malleabile, fatelo penetrare, però avendo cura di rivolgerlo con somma cautela, fino nel mezzo di un anellino d'oro, oppure introducetelo del tutto entro il collo di una bottiglia stretto del pari, mandandolo sino in fondo. Se quindi riponete l'anello coll'uovo entro un bicchiere d'acqua fresca, ovvero versandone nella bottiglia, l'uovo ricupererà la sua primitiva e natural forma e la durezza del guscio.

MANIERA DI RACCHIUDERE ENTRO UN BICCHIERE D'ACQUA I QUATTRO ELEMENTI.

Riempite di circa un'oncia di limatura di ferro, che sia monda, la quarta parte d'un bicchiere, che sia cilindrico e capace di un'oncia d'acqua: questa rappresenta la terra: versatevi sopra altrettanta quantità d'olio tartarico; sopra questo del tartaro puro, e quindi su quest'ultimo del petrolio rosso: in tal guisa si troveranno riuniti li quattro elementi. Qualora agitate insieme queste quattro varie sostanze, ne otterrete l'effetto di una specie di caos, come quello tenebroso precedente alla creazione, il quale però di là a poco si separa da sè, e ritorna nell'ordine primiero, attesochè nessuna di quelle quattro sostanze può assimilarsi colle altre.

TRASFIGURAZIONE DEI FIORI, O MANIERA DI MUTARE I COLORI A VARII FIORI.

Pigliate per questo bel giuoco: un quarto d'oncia di fine ambra, 2 di sale ammoniaco, 1 oncia di sale tarta-

rico, 1 di potassa, un quarto d'oncia d'olio di lavanda, 1 di calce viva e 2 castagne selvatiche ridotte in polvere.

Queste materie hanno ad essere separatamente peste, eccettuato, s'intende, l'olio di lavanda; poscia mescolate ben bene assieme; versate, nell'atto del mescere, stilla a stilla l'olio di lavanda: finita la quale operazione versate la composizione dentro un bicchiere ovvero in qualche recipiente, sia di porcellana che di majolica o di terra. Se vi vien dato di tenere sospeso su quel composto un qualche fiore, questo improvvisamente cangia il proprio in un diverso colore. Abbiate però l'avvertenza ad ogni operazione di chiudere con somma diligenza il recipiente che contiene la composizione, altrimenti ne esalano parti facilmente volatilizzabili.

SPARARE CON UNA BOTTIGLIA COME CON UNA PISTOLA.

Abbiate una bottiglia di quelle da sciampagna, empitela con due terzi d'acqua, e aggiungetevi quattr'once di limatura di ferro e once 2 e un quarto di vitriuolo, turandola poscia accuratamente.

Appena la bottiglia incomincia pigliar colore apritela accostandole con destrezza alla bocca un pezzo di carta accesa, e ne otterrete uno scoppio in tutto simile a quello di una pistola; poscia rinchiudetela. Questa esperienza potete ripeterla anche a riprese.

LA POMATA SPLENDENTE

Mescolate in un'oncia di semplice e buona pomata liquida dieci grani di puro fosforo; allorchè la composizione sarà di alquanta consistenza, strofinatevi il volto, la barba e i capelli, che — al buio bene inteso — vi risplenderanno come accesi, in maniera da mandarne sgomentati e meravigliati gli astanti.

FAR BRUTTI QUELLI CHE SONO BELLI.

Formate un miscuglio di semplice creta e di sale comune in parti eguali; aspergerete quindi in abbondanza colla polvere ottenutane della stoppa imbevuta in un alcool o acquavite qualsiasi, che poi accenderete; spegnete finalmente ogni lume, e a quel sinistro chiarore ogni persona della brigata diverrà di orribile aspetto.

MODO DI TRAMUTARE IN MORI UN'INTERA BRIGATA.

Entro un inchiostro completamente nero immergete del midollo di giunco che poscia asciugherete, ponendolo entro una lucerna a mo' di lucignolo; accendetelo poscia avendo cura di spegnere qualsiasi altro lume. Con tale artifizio anche la più candida Europea vi apparirà una Mora.

MANIERA PERCHE' IL PANE NEL FORNO E I PISELLI NELLA PENTOLA POSSANO SALTELLARE.

All'atto che impastate il pane introducete nella pasta del panetto una noce con un misto in parti eguali di mercurio, zolfo e salnitro e cuoprite bene la pasta nascondendo la noce. Quando il pane incomincia a cuocere si muoverà da sè e salterà, purchè non sia di troppa mole. Così se getterete in una pentola del mercurio, e sieno in quella posti a bollire piselli, fagiuoli o lenticchie, subito che l'acqua incomincia a bollire, i legumi vi balzeranno fuori dal recipiente.

MODO DI FAR MUGGIRE UNA TESTA DI VITELLO COME SE FOSSE VIVA QUANDO LA SERVITE COTTA IN TAVOLA.

Prendete una rana viva che collocherete nella testa di vitello all'estremità sotto la lingua, che lascerete le stia sopra di tutto peso; però avvertite di collocar la rana, il cui gracchiare ottuso dentro quella testa imiterà perfettamente il mugghio del vitello come se fosse vivo.

PROCESSO PER MUTARE IL COLOR DELLE PENNE DI UN UCCELLO O DI UN FIORE.

Per operare questa metamorfosi è d'uopo avere dei vasi o recipienti qualsiasi di vetro che abbiano qualche rilievo orlato presso la bocca; e debbono essere di grandezza sufficiente per contenervi sospeso l'uccello che vorrete collocarvi; dovete quindi munire di turaccioli di sughero di un diametro eguale all'apertura dei vostri vasi. Per far questa esperienza sopra un uccello qualsiasi, bisognerà incominciare col praticar nel mezzo di questi turaccioli un foro sufficiente per contenere il collo dell'uccello, senza strangolarlo. Ravvicinate le due parti, porrete nel fondo del vostro vaso un'oncia di calce viva e sopra due grani di sale ammoniaco. Quando scorgerete che l'effervescenza incomincierà a svilupparsi, collocherete prontamente sopra il turacciolo, dov'è adattato il collo dell'uccello, le cui penne del corpo, esposte al vapore di quell'effervescenza, si impregneranno di varî colori prodotti da quella combinazione; ritirerete poi il turacciolo e l'uccello, tosto che scorgerete che le sue penne abbiano acquistato diverse gradazioni, per ottenere il qual risultato bastano solo due o tre minuti: perchè, lasciando più a lun-

go esposto a quel vapore il volatile correreste il rischio di soffocarlo.

Facendo questa esperienza sopra un fiore, vi basterà praticare nel turacciolo un foro sufficiente per passarvi dentro lo stelo, il che vi servirà a tenerlo sospeso in aria durante l'operazione, e il fiore muterà tosto colore nello spazio anche di due o tre minuti.

LE PALLE IMPROVVISATE.

Procuratevi una cassettina rettangolare di vetro foggiata nel modo seguente: 40 cm. in larghezza su 15 in lunghezza e 15 d'altezza.

Nei quattro angoli interni, e precisamente nella parte superiore debbono venir incollati quattro quadratelli di legno (uno per angolo) forti abbastanza da sopportare una vite terminata ad anello che vi verrà incastrata. A questi anelli si attaccano quattro cordoncini di seta ben solida, mediante i quali si appenderà la cassettina o nel vano di una porta o in qualsiasi altro spazio vuoto di guisa che la cassettina rimanga visibilmente in sospensione libera. Prima di appenderla fate osservare alla compagnia che essa è perfettamente vuota; appendete in vista di tutti e, per meglio convincere il pubblico che la cassetta è vuota, fatevi trasparire la fiamma di una candela, asserendo che tra poco la si vedrà piena di palline.

Per eseguire ciò, abbiate un gran quadrato di stoffa a varî colori, che dapprima mostrerete affatto vuoto anch'esso, scuotendolo per due dei suoi capi. Abbiate cura di far capire nella vostra mano destra dieci o quindici palline; vi porrete dietro la cassettina che coprirete dal di dietro col panno, in modo che sia interamente coperta. In questo frattempo introdurrete destramente nella cassetta le palline, dopo di che allontanandovi dalla cassetta comanderete alla stessa di empirsi di palline. Aspetterete alcuni secondi; quindi leverete il panno e il giuoco è fatto.

LA FATA OVIPARA.

E' questo uno dei più belli giuochi di prestigio e non presenta certo grave difficoltà di esecuzione.

Bisogna prima di tutto procurarsi una specie di sacchetto a doppia tela, ossia un sacco di proporzioni più grandi, nel quale sia applicato, per mezzo di cucitura, un altro sacchetto di minori proporzioni; questo sacchetto interno deve avere parecchie specie di taschette da riporvi le uova e nel suo fondo un buco abbastanza grande da dar passaggio ad un uovo di gallina. Il prestigiatore mostrerà il sacco alla compagnia, volgendolo in guisa da tener celato al pubblico il sacchetto interno, operando con molta precauzione in modo da non farne cader fuori le uova ch'esso contiene. Farà quindi la narrazione di una leggenda, a piacere di fantasia, il cui soggetto però abbia ad essere un essere qualunque, una fata, ecc., tramutata in gallinetta molto feconda. Fatto il panegirico, il prestigiatore si raccolga in sè stesso, poi faccia dei segni sopra il sacco e preghi la buona fata di regalare alla compagnia alcune ova. Eseguito ciò, aspetti qualche minuto. Intanto dal disotto della tavola ove starà nascosto, l'ajutante imiti il grido della gallina dopo che ha fatto l'uovo. Il prestigiatore introduce una mano nel sacco; fa passare dall'apertura del fondo del primo sacco, più interno, una dopo l'altra (a regolari intervalli) le uova contenute nelle tasche e successivamente le estrae dal sacco esterno, al quale egli avrà davanti alla compagnia praticata un'apertura nel fondo per estrarne le uova.

LA SEMENZA DELLA FETTUCCIA.

Chi vuole fettuccia, signori? Bella fettuccia di finissima seta proveniente dalle frutta di un albero che

in tempo cresceva nel paradiso terrestre per comodo e profitto di mamma Eva quando aveva bisogno di questo articolo tanto importante nel vestiario femminino e mascolino. E' ben vero che al tempo di Eva il vestiario era ridotto ai minimi termini, però, vi prego di credere, signori, che ciò non ostante le fettuccie erano anche allora di prima necessità ; prova ne sia che mamma Eva, previdente com'era, quando il terribile angelo venne a cacciarla dall'Eden col suo povero marito che (tra parentesi) rimase lì come un grullo a contarsi le unghie dei piedi, tanto era intontito dalla dolorosa sorpresa, Eva, con qualche scusa, scappò fino alla pianta delle fettuccie, ne tolse alcuni dei semi più maturi e celatigli nei lunghi capelli, se li portò fuori del paradiso in barba all'angelo dalla spada fiammeggiante. Inutile narrarvi le vicende sofferte da questa pianta meravigliosa.

Vi basti sapere che essa non cresce altro che in una ristretta zona della Mesopotamia. Le due o tre semenze-frutta che qui vedete le ebbi da un missionario. Capirete che le sono frutta preziose e mi vorrete scusare se non ne sacrifico che una alla rispettabile compagnia. State attenti. Metto in bocca uno di questi chicchi, i quali per vero dire sono enormi ; tra pochi minuti il calore naturale della mia bocca avrà fatto maturare le fettuccie che regaleremo alla signora cui toccherà in sorte per estrazione.

Per ottenere ciò vi sono due mezzi: o far mostra di porre in bocca una pallottola qualunque e invece porvi una quantità di fettuccia sottile ridotta in piccolo batuffolo ; oppure procurarsi delle pallottole vuote di gomma elastica sottile aventi forma di ciliegia e nelle quali si introduca arrotolata per bene della sottile fettuccia di seta avente una lunghezza continuata e di varie tinte. Con questo secondo metodo la fettuccia esce asciutta dalla bocca ed è presentabile. Si mette in bocca la pallottola di cui si addenta il picciuolo che è mobile e fissato ad un capo di fettuccia mentre l'altro capo è libero. Si prende poi il picciuolo con due dita e rattenendo la pallottola al di dentro della den-

tellatura semiaperta, si tira fuori la fettuccia con somma meraviglia della compagnia. La pallottola di gomma la si cela in bocca, tra guancia e mandibola finchè venga il destro di levarla inosservati.

ESPERIMENTI FISICI.

Maniera di far aderire un vaso di piombo così fortemente ad un bicchiere di vetro che vi rimanga appeso.

Questo giuoco interessante riposa sulla legge d'adesione mediante sviluppo di calorico. Per eseguire il divertimento non avrete a far altro che a riscaldare una tazza od un bicchiere di vetro qualunque mediante carta accesa entro il medesimo; prendete intanto un vasetto qualsiasi di piombo e investitene la parte esterna con un pezzo di pelle di dante o di qualunque altra pelle morbida e sottile e bagnata, che si adatti alla vostra forma esterna del vaso, che voi porrete capovolto, così coperto dalla pelle, sul tavolino. Appena la carta accesa entro il bicchiere sarà consumata, rapidamente, per evitare che si raffreddi, applicate la parte vuota del bicchiere sul vaso capovolto. Ciò farà sì che l'aria esterna, in causa dell'interna che è rarefatta dal calore, faccia aderire il vaso al bicchiere così fortemente, che sollevando il secondo, il primo non se ne staccherà punto malgrado la sua pesantezza.

MODO D'INDOVINARE I NUMERI RESIDUI DI UNA DATA SOMMA O CIFRA PENSATA DA ALCUNO.

Fate pensare un numero a qualsivoglia persona della compagnia; pensato che sia esso numero, fatelo raddoppiare; quand'è raddoppiato, fate aggiungere un nu-

mero di vostra scelta; e quindi ritirare la somma pensata; allora vi rimane indovinata la metà della somma che avrete fatta aggiungere.

Esempio.

Supponete che la somma pensata sia 6; raddoppiatela e avete 12. Fate aggiungere 8, il che fa venti. Dividete in due la somma e avete 10; levate la cifra pensata che è 6, e vi rimane 4, che è la metà di quella somma che avevate fatto aggiungere.

MEZZO DI TROVARE SEI VOLTE 13 IN 12.

Ponete le vostre cifre nell'ordine seguente:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

quindi numerate pigliando sempre il primo numero a destra e l'ultimo a sinistra.

1 e 12 fanno 13
2 » 11 » 13
3 » 10 » 13
4 » 9 » 13
5 » 8 » 13
6 » 7 » 13
6 *volte.*

PROBLEMA COMICO DA RISOLVERSI.

Sulle sponde di un fiume trovansi un lupo, una capra, un cavolo. Avvi un barchetto così piccolo che il barcaiuolo solo può tragittare una di quelle cose alla volta. Si domanda di passarle dall'altra parte del fiume una alla volta senza che il lupo faccia male alla capra, e questa al cavolo.

Modo di risolverlo.

Il barcaiuolo incomincierà col passare prima la capra, quindi ritornerà a pigliare il lupo; ricondurrà indietro la capra che lascierà sulla sponda fino a che tragitta il cavolo, e finalmente ritornerà vuoto a ripigliare la capra; in tal maniera il lupo non si troverà colla capra, nè la capra col cavolo che in presenza del barcaiuolo.

INDOVINARE IN QUAL MANO SI TROVANO DEI GETTONI IN NUMERO PARI E DISPARI.

Fate moltiplicare il numero della mano destra con un numero pari di vostra scelta, per esempio 2, e il numero della sinistra con un dispari, cioè 3; fate sommare le due cifre; se il totale riesce dispari, il numero pari dei gettoni trovasi nella destra, e il dispari nella sinistra; se poi il totale è pari sarà l'opposto.

Prova.

Supponiamo vi sieno nella mano destra 8 pezzi, e 7 nella sinistra, moltiplicando otto per 2, avrete 16, e il prodotto di 7 per 3 sarà 21; la somma totale quindi è 37, numero dispari. Se all'opposto vi fossero stati 9 gettoni nella destra, e 8 nella sinistra, moltiplicando 9 per 2, avreste 18, e 8 per 3 formerebbe 24, che, aggiunti al 18, danno 42 numero pari.

QUESITO IMBARAZZANTE DA RISOLVERSI.

Ponete tre monete sopra una carta e dite alla compagnia: Signore e signori, ecco qui tre somme assai

differenti l'una dall'altra e molto sproporzionate; vorrei nondimeno dividerle fra tre persone, in modo che ottenessero tutte una somma eguale, senza nulla togliere o aggiungere a detta somma: ciò vi pare difficilissimo, nonpertanto la cosa è semplice. Un'addizione vi basterà per provare che il contingente sarà lo stesso, e che la quota rispettiva non gli arricchirà di molto.

Eccone la prova.

Esempio:

5134122
61254
7218

Modo di eseguire il giuoco.

Io sommo così la prima di queste cifre, e dico: 5 e 1 fanno 6 e 3 forma 9 e 4 fanno 13 e 1, 14 e 2 fanno 16 e 2 18

Così dirò della seconda: 6 e 1 fanno 7 e 2 fan 9 e 5 14 e 4 18

Poscia passando alla terza, dico: 7 e 2 fan 9 ed 1, 10 e 8 fanno 18

Modo e prova di questo giuoco.

Non si tratta d'altro che far attenzione nel disporre le somme, e collocare le cifre in modo che non forniscano più di 18. Potete fare questa domanda su qualunque numero vi piaccia, osservando come sopra che il numero delle cifre poste non ecceda la somma che bramate rimanga a ciascheduno.

BELLISSIMO GIUOCO DI CARTE DETTO *TONTINA*, CHE NON E' PUNTO CONOSCIUTO, E PUO' DIVERTIRE UNA NUMEROSA COMPAGNIA.

(*NB.* Questo giuoco può impararsi in un momento).

Giuocherete con un mazzo completo di 52 carte. Dopo che ciascheduno si è preso un numero di gettoni, per esempio venti, di cui si determina il prezzo, ognuno ne mette tre sul giuoco, e questo è per l'apertura della seduta. Si mescolano le carte, si alzano, e si colloca una carta scoperta dinanzi ogni giuocatore: questa forma il fondo del giuoco. Si avanza quello che ha il re, e tira tre gettoni, le dame due, il fante uno; il dieci nè tira nè paga; l'asso ne dà uno al suo vicino; il due ne dà due al secondo giuocatore che viene dopo di lui; il tre ne dà tre a quello che sta al terzo posto: quanto alle altre carte, esse pagano uno o due secondo che sono pari o dispari, il quattro due, il cinque uno, il sei due, il sette uno, l'otto due, il nove uno.

Da ciò si scorge che vennero distribuiti ventiquattro gettoni dai giuocatori, che ne circolano ventiquattro, e che trentasei escono e vanno al giuoco. Laonde ogni volta che si distribuisce all'ingiro le carte escono dodici gettoni dalle mani dei giuocatori. Quando uno di essi non ha più gettoni volta le sue carte, ed è morto; ma rinasce prontamente, atteso che il suo vicino, se gli tocca un asso, glie ne dà uno; quello ch'è al secondo posto dopo di lui, se gli tocca un due, gliene dà due, e il tre toccato in sorte a quello che giuoca nel terzo posto gliene dà tre; il che origina molte rivoluzioni graziose nel giuoco. Finalmente la vittoria appartiene all'ultimo cui rimangono dei gettoni, ma prima che ciò succeda molte sono le varianti e le combinazioni; e talvolta è quello ch'è morto due o tre volte e il giuocatore più alle strette che la vince.

Tutte queste variazioni rendono questo giuoco assai dilettevole.

SOTTRAZIONE ASSAI PIACEVOLE.

Portate dodici mazzolini di fiori in mezzo una compagnia di signore, che sieno in numero di tredici. Il padrone di casa vuole mortificarne una, però non amerebbe fare la cosa palese, e annuncia che il caso deciderà quale delle signore dovrà farne senza. Di conseguenza, egli fa disporre circolarmente le signore, lasciando loro la scelta di sedersi al posto che più loro piaccia, e distribuisce loro i dodici mazzolini, numerandoli da uno sino a nove, facendo uscire dalla schiera la nona, cui fu dato il mazzolino, si troverà che la undicesima, numerando da quella con cui fu incominciato, resterà l'ultima, e non avrà alcuna parte alla distribuzione fatta. Se non vi fossero che dodici dame alle quali si volessero distribuire undici mazzolini dovreste incominciare da quella che volete escludere.

QUADRO MAGICO CHE RAPPRESENTA ALTERNATIVAMENTE LA STATE ED IL VERNO.

Abbiate un cartone dipinto con un paesaggio, di cui la terra, i tronchi degli alberi, i rami siano tinti con un colore ordinario e appropriato al soggetto; ma disegnate e lavate le erbe e le foglie degli alberi col liquido sotto indicato, e avrete un quadro, che, alla temperatura ordinaria, presenterà una campagna priva di ogni verde. Fatelo quindi mediocremente riscaldare, ma non troppo, e lo vedrete ricoprirsi di piante, d'erbe e di foglie in guisa da rappresentare la primavera.

Liquido per fare tal giuoco.

Fate diluire nell'acqua regale dello smalto azzurro, che trovasi presso ogni droghiere, vale a dire, della terra metallica di cobalto, che colorisce il turchino in celeste; stenderete quindi quella soluzione, ch'è assai caustica, nell'acqua comune, e ve ne servirete per disegnare le vostre foglie ed erbe. Quel disegno rimane invisibile, ma esposto al calore, e quindi mostrato, tutto quanto avrete disegnato con quel colore comparirà verde.

RITRATTO MAGICO.

Pigliate un cristallo di quelli che sono adoperati, per esempio, a cuoprire il ritratto di un braccialetto, che sia cioè alquanto concavo, e un secondo vetro ordinario della medesima grandezza, che sia molto sottile; riempite la parte concava del primo con una composizione fatta di sugna ed una piccolissima parte di cera liquefatta e mista insieme; applicate quindi esattamente quei due cristalli l'uno sull'altro, onde tenervi bene chiusa la composizione sopraddetta; e dopo anche bene rasciutti gli orli. riuniteli con una listella di vescica di porco che incollerete con colla di pesce; lasciatela bene asciugare, e dopo aver ripuliti quei cristalli, applicate dal lato liscio un ritratto, o qualsiasi altro oggetto che giudicate a proposito, chiudete quindi il tutto entro una cornice che nasconda la parte orlata.

Esperienza.

Allorchè riscalderete alquanto quel piccolo quadro o ritratto, la composizione che avete introdotta fra i due vetri (la quale, mascherando il ritratto, produceva il medesimo effetto che se vi fosse, in sua vece, un

pezzo di carta bianca) poco a poco liquefacendosi diventerà trasparente, e si scorgerà improvvisamente il ritratto distinto. Subito che la composizione siasi raffreddata scomparirà di nuovo l'imagine, che si potrà far ricomparire quante volte si voglia.

LA ROSA CANGIANTE.

Prendete una rosa ordinaria e che sia compiutamente sbocciata; accenderete delle brage entro uno scaldavivande, e gettatevi sopra un po' di zolfo ridotto in polvere; fatene ricevere il fumo ed il vapore a quella rosa, ed essa diverrà subito bianca; se la immergerete quindi nell'acqua con un po' di aceto, il fiore riprenderà il suo color naturale.

FAR GIRARE UNA CROCE DI PAGLIA GITTANDOVI SOPRA UNA O DUE STILLE D' ACQUA.

Prendete una spica di paglia che tagliate della lunghezza di un dito, ne contorcerete però secretamente il manico innanzi di annunziare il giuoco, allorchè lo avrete bene attorto, con un altro pezzo di paglia formate una croce, che pianterete in un fesso della tavola. Versando l'acqua sopra la spica, il liquido, penetrando entro la parte attorta che avrete fatta, la croce sembrerà girare da sè, sebbene sia infissa.

BURLA DA FARSI A QUALCHE MERCANTE.

Chiedetegli il terzo e mezzo di un metro di fettuccie; allora lo vedrete che misurerà il terzo, poi il mezzo terzo, mentre addirittura avrebbe potuto misurarvi il mezzo metro.

Essendo il metro composto di tre terzi, un terzo e mezzo si è di conseguenza la metà.

SCRIVERE QUALI CARTE SI SARA' SCELTE UNA PERSONA PRIMA CHE QUESTA ABBIA PRESA QUALSIASI RISOLUZIONE.

Converrà prendiate un certo numero di carte di cui farete due mucchi, osservando che in uno non si trovino che due o tre sette, e nell'altro sette carte, ma tutte figurate. Chiederete una penna e dell'inchiostro, e scriverete sopra un pezzo di carta i sette; volterete quella carta perchè non si accorgano di quello che avete scritto, quindi direte alla persona che faccia la sua scelta: in qualunque modo che ella scelga il vostro numero sarà sempre buono, perchè, se è il mucchio maggiore, voi gli mostrerete la vostra carta su cui stanno iscritti i sette; le raccomanderete di contare il numero delle carte contenute nel mucchio ch'ella ha scelto, ed essa ne troverà sette, come lo avrete designato voi, il che le sembrerà sorprendente: se poi è il mucchio più piccolo, sarà lo stesso, poichè un plicco contiene sette carte, e l'altro soli sette.

MODO DI SPEGNERE UNA CANDELA A QUATTROCENTO PASSI DI DISTANZA' MEDIANTE UN TIRO DI FUCILE CARICO A PALLA.

Si può facilmente divertirsi in campagna con questi esperimenti, sfidare anche il più abile tiratore, ed esser sicuri di riportare vittoria.

Ecco il modo.

Prendete un fucile, che caricherete colla solita misura di polvere ed una palla di piombo. Il vostro avversario farà per sua parte altrettanto: lasciate pure ch'egli per il primo faccia il suo tiro che sbaglierà per fermo, attesochè è difficilissimo, a tanta

distanza, aver l'occhio così giusto da giungere a spegnere una candela. Dopo avere scherzato sulla pretesa sua abilità, accingetevi a fare il vostro tiro, e spegnerete la vostra candela, con grande meraviglia degli spettatori che avranno veduto caricare il vostro fucile come all'ordinario con polvere e palla, ma che non si saranno accorti che la vostra palla era traforata da parte a parte in modo di croce.

MANIERA DI CONOSCERE SE UNA PERSONA HA AVUTI FIGLIUOLI.

Farete una figurina di bimbo fasciato con raschiature di corno bianco estremamente sottili come carta da lettere, e lunga un pollice, sopra circa sei linee larga; ne farete indi un'altra in taffettà bianco simile alla prima. Se sarà una fanciulla che v'interrogherà, ponete in sua mano la figurina di taffettà, che starà immobile; se poi è una donna, e che voi sappiate che abbia avuto figliuoli, le porrete in mano la figurina colle fascie di corno che si agita visibilmente in mano, tanto è sensibile al grado di calore che si sviluppa e vi penetra: il che diverte oltremodo le brigate.

MODO DI FAR STARE IMMOBILE UN UOVO SULLA SUA PUNTA, SOPRA UN CRISTALLO.

Prendete un cristallo o specchio, ponetelo sopra una tavola ben ritto e che non penda da verun lato; prendete un uovo fresco, scuotetelo ben bene in modo che si mescoli interamente il tuorlo col bianco; poggiatelo sullo specchio per la punta e vedrete che starà in equilibrio.

DISEGNARE DUE FIGURE CON DEL CARBONE SUL MURO, UNA DELLE QUALI SPEGNE E L'ALTRA ACCENDE UNA CANDELA.

Disegnerete sulla muraglia due figure con del carbone; per esempio una testa d'uomo ed una di donna. Allo bocca dell'una porrete un po' di polvere da caccia che fisserete con alquanta colla; a quella dell'altra un po' di fosforo assicurato in egual modo. Accostando la candela accesa alla bocca che ha la polvere, l'esplosione la fa spegnere, quindi ravvicinandola a quella che ha il fosforo, si riaccende.

SCHERZO OLTREMODO PIACEVOLE.

Fate collocare due persone in ginocchio, l'una rimpetto all'altra, ma solo con un ginocchio, l'altra gamba alzata. Date all'una una candela accesa invitandola ad accendere quella dell'altra, il che farà assai difficilmente, perchè essendo entrambe in equilibrio sopra un solo ginocchio, il menomo movimento le può far cadere.

DISFARE UNA PALLA DI PIOMBO AL LUME DI UNA LAMPADA SENZ'ARDERE LA CARTA CHE LA RAVVOLGE.

Prenderete una palla di piombo esattamente rotonda ben ravvolta entro della carta liscia e senza piegare, per quanto si può, e tenetela sospesa sopra una lampada; la vedrete poco a poco fondersi e cadere goccia a goccia da un forellino che si fa nella carta, senza che questa bruci. Ciò dipende dall'azione del calore

che passa liberamente negl'interstizî della carta, le cui parti sono congiunte, e non si fa violenza alcuna, mentre trovando ostacoli nelle parti chiuse del piombo, vi si fa sentire e fonde il piombo risparmiando la carta.

PROPRIETA' PARTICOLARI DEI NUMERI 37 E 73

Il numero 37 è tale che essendo moltiplicato per ognuno dei numeri della progressione aritmetica 3, 6, 9 12, 15, 18, 21, 24, 27 tutti i prodotti che ne risultano sono composti di tre eguali cifre e la somma della loro figura è sempre eguale al numero col quale venne moltiplicato 37.

Esempio.

37	37	37	37	37	37	37	37	3'
3	6	9	12	15	18	21	24	27
111	222	333	444	555	666	777	888	999

Il numero poi 73 moltiplicato per ognuno dei numeri della progressione aritmetica 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24 e 27, fa sì che le sei quote che risultano da essa moltiplica, si finiscano con una delle nove cifre differenti 1, 2, 3, 4, 5, 6; 7 8 e 9. Queste cifre si trovano in un ordine inverso, avuto riguardo a quello di tale progressione.

MODO DI RENDER BRUTTISISME LE PERSONE RACCOLTE IN COMPAGNIA.

Fate fondere del sale e del zafferano nello spirito di vino, imbevetene un pezzo di stoppa o di cotone e dateci fuoco avendo cura di spegnere ogni altro lume; allora in quel bagliore le persone bianche diventano verdi, e l'incarnato delle guance e delle labbra assume un colore oliva carico.

MODO DI FARE UNA FIGURA CHE SENZA CONTRAPPESO SI RIALZI DA SE'.

Tagliate una figura di forma umana con delle midolle di sughero, formatele una base di forma emisferica di materia pesantissima, come, per esempio, di piombo; una mezza palla di piombo ben unita nella sua parte convessa è quanto vi occorre. Incollate quella figura sopra la parte piana di quell'emisfero. In qualunque modo che coricherete quella figura essa sempre si rialzerà.

L'ORACOLO MAGICO.

Scrivonsi sopra parecchi pezzi di carta delle domande con dell'inchiostro comune, e quindi si scrivono le risposte con l'inchiostro simpatico che ora descriveremo: si debono avere molti fogli che abbiano la medesima domanda, ma le risposte sieno differenti, affinchè l'articolo sia meno facile a sospettarsi. Abbiate quindi una scatola che chiamerete l'*Antro* della Sibilla, e che nel suo coperchio conterrà una piastra di ferro caldissima in modo che il suo interno possa estre scaldato sino ad un certo grado. Dopo aver fatto scegliere le domande, prendete i fogli che furono prelevati, e direte che li mandate alla Sibilla onde ottenerne la risposta; li collocherete entro la scatola riscaldata; finalmente, dopo alcuni minuti, li ritirerete e mostrerete le risposte secrete. E' duopo metter presto in disparte quei fogli; perchè se rimanessero in mano dei testimoni del giuoco, si accorgerebbero che le scritte dileguano man mano che la carta si raffredda.

MODO DI VERSARE NELLO STESSO BICCHIERE ACQUA E VINO SENZA CHE SI MESCOLINO ASSIEME.

Empite per metà un bicchier d'acqua, ponetevi entro una mollica di pane della grossezza di una noce; versate leggermente il vino sulla mollica, e allora vedrete che l'acqua sta in fondo del bicchiere e il vino al di sopra senza punto mescolarsi.

FAR CADERE UNA RONDINELLA CON UNA SCHIOPPETTATA E POI RISUSCITARLA.

Per fare questo esperimento pigliate uno schioppo ordinario; ponetevi entro la solita carica di polvere, osservando soltanto di porre in seguito, anzichè piombo, una mezza carica di mercurio o argento vivo; tenetevi pronto col cane alzato aspettando il momento di colpire la rondine. Per poco che vi avvicinate, poichè non è già necessario che l'abbiate a colpire, quell'uccello si troverà sbalordito e come caduto in asfissia. Siccome però deve ripigliare i sensi in capo ad alcuni minuti, afferrate quei momenti per dire che lo ridonate tosto alla vita: il che meraviglierà gli spettatori che non si accorsero dello scambio della vostra palla.

MODO DI LEVAR LA CAMICIA A QUALCUNO SENZA SPOGLIARLO.

Questo giuoco non esige che destrezza. Bisogna soltanto osservare che la persona cui si leva la camicia dev'essere vestita con abiti larghi; farete quindi che prima si levi il collarino, indi sbottonare la camicia e levare i bottoncini delle maniche; attaccherete un cordoncino ad una delle bottoniere della manica sinistra; poi passando la mano nel dosso della persona

gliela farete passare al di sopra del capo, poi tirandola parimenti pel dinanzi, gliela lascerete sullo stomaco; passerete quindi alla mano destra, tirerete maco; passerete quindi alla mano destra, tirerete questa in modo da farne uscire il braccio: trovandosi allora tutta la camicia sul dinanzi, fate uso del cordoncino che avete assicurato alla manica sinistra, onde tirare poi il tutto da quella parte, ed estrarre la camicia dal corpo di uno senza punto averlo spogliato.

DUE DADI ESSENDO SULLA TAVOLA, SCOPRIRE I PUNTI SENZA VEDERLI.

Dite alla persona che ha gittati i dadi, che aggiunga i cinque punti al doppio del numero che ha prodotto uno di questi dadi, e moltiplichi quindi il prodotto totale con quello stesso numero cinque. Fategli aggiungere a quel prodotto il numero dei punti dell'altro dado; chiedetegli poi a che cifra montano questi punti; tagliatene fuori venticinque, vale a dire il quadrato del numero cinque, e vi rimarranno allora le due cifre o figure di cui quella che accenna le decine indicherà il punto del primo dado; e l'altra che trovasi in luogo delle unità, quello del secondo.

Esempio.

Supponiamo siano 2 e 6 i punti gittati in tavola;
il doppio del primo è dunque 4
Fatevi aggiungere 5
Avrete il totale di 9
La qual somma moltiplicata per 5
Dà il prodotto di 45
Aggiungetevi il numero dei punti del secondo dado 6
La somma quindi sarà 51
Sottraetene 25
Rimangono 26

Di cui appunto le due figure 2 e 6 esprimono i punti dei dadi.

ESSENDO TRE DADI GITTATI SOPRA UNA TAVOLA E SCHIERATI IN ORDINE, INDOVINARE I PUNTI D'OGNUNO DI ESSI.

Fate prendere il doppio dei punti del primo dado a sinistra, e aggiungervi cinque; dite che si moltiplichi in seguito il tutto col numero 5, e che a questo prodotto si aggiunga il numero dei punti del dado di mezzo: avendo fatto moltiplicare il tutto per 10, fate aggiungere a questo prodotto il punto del terzo dado; fate finalmente sottrarre da tutte queste totalità il numero 250, e le cifre che rimarranno dopo tale sottrazione, designeranno i punti dei tre dadi che vennero gettati sulla tavola.

Esempio.

Sieno, a mo' d'esempio, 2, 6 e 4 i punti dati dalla gettata dei dadi sulla tavola, numeri sconosciuti alla persona che fa questo giuoco, e che trattasi di scoprire mercè il seguente calcolo:

Ordine e punti dei dadi, 4, 6, 2.

Doppio del primo dado	8
Numero da aggiungersi	5
Totale	13
Il quale moltiplicato per	5
Dà il prodotto di	65
Numero dei punti del dado di mezzo	6
Totale	71
Il quale moltiplicato per	10
Dà il prodotto di	710
A cui se si aggiunge il prodotto del terzo dado	2
Offre il complesso di	712
Levate da questo	250
Rimangono	462

Talchè rimanendo queste tre cifre 4, 6, 2, esse indicano i punti di ciascuno dei tre dadi gittati sulla tavola, e l'ordine nel quale debbono essere schierati.

MODO DI ROMPERE UN BASTONE POSTO SOPRA DUE BICCHIERI PIENI D'ACQUA, SENZA ROMPERLI NE' VERSARNE IL LIQUIDO.

Collocate i vostri due bicchieri sopra una tavola ben ritta, o piuttosto sopra due panchine della medesima altezza, e distanti l'uno dall'altro tre piedi; ponete il vostro bastone in cima ai due bicchieri, indi picchiate con forza con un altro bastone sul mezzo del primo: voi lo spezzerete senza rompere i bicchieri.

MODO DI ALZARE UNA BOTTIGLIA VUOTA O PIENA CON UNA PAGLIA.

Pigliate un fuscello di paglia che sia di tutta lunghezza, in maniera che formi un angolo; fatelo entrare nella vostra bottiglia, in guisa che la cima più grande esca dal collo della medesima, e il capo più piccolo appoggiato nell'interno sul ventre della bottiglia, e solleverete questa con facilità.

MODO DI FAR STARE ACCESA UNA CANDELA NELL'ACQUA.

Assicurate, con colla od altro, in cima ad una candela ben consumata — s'intende dalla parte opposta dal punto dov'arde — una piastrina di piombo della stessa larghezza della base della candela, che introdurrete pian piano nell'acqua sino a che trovi il suo equilibrio; indi accendetela: essa arderà sino alla fine senza mai colare al fondo.

DIVIDERE IN PARTI EGUALI OTTO LITRI DI VINO ENTRO TRE VASI CHE CONTENGONO OTTO, CINQUE E TRE LITRI.

Supponiamo che questi vasi si chiamino: quello di otto litri *A*, quello di cinque *B*, quello di tre *C*; versate dentro il vaso *B* del vino che è nel vaso *A* quanto ne può tenere, e dal *B* in *C*; poi travasate quello ch'è in *C* in *A*, e quello che resta dentro *B*, vale a dire due litri, ponetelo entro *C*; empite da capo *B* del vino che trovasi in *A*, e di quello che sarà in *B* empite il resto di *C*; poichè *C* aveva già due litri, voi non ne versate che uno; rimarranno dunque quattro litri dentro *B*, che sarà giusta la metà.

BILANCIA INGANNEVOLE.

Bisogna che un braccio della bilancia sia più grande dell'altro alla stessa proporzione che uno dei pesi è più grosso dell'altro; ma nonpertanto è d'uopo che il più piccolo braccio od asta sia di egual peso dell'altro, badando, nel fare il giuoco di mettere il peso delle dodici libbre dal lato del braccio piccolo e quello di undici dal lato del peso grande.

MODO DI IMITARE GLI UCCELLI.

Prendete una foglia di porro, larga circa tre o quattro linee e lunga un pollice; fateci nel mezzo coll'unghia del pollice, una scoriazione di forma semicircolere, dove non lascerete che la pellicola bianca, estremamente sottile, che copre questa pianta. Quella scalfittura ha d'avere la forma di due soldi, e la pelli-

cola che dev'essere assai monda, dev'essere tesa oltremodo e senza umidore nelle sue parti, senza le quali precauzioni s'imiterebbe solo il grido del corvo. Questo semplice strumento dev'essere piegato in semicerchio e applicato al palato, all'ingresso dell'ugola, in modo che la pellicola si trovi verso la superficie convessa, e non la concava: essendo così posta, fate di pronunziare le sillabe seguenti: *uu, uu, ci, ciù, ci, ci, ciù, ci, ru, ru, u, u; u, ru, ci...* Così imiterete lodevolmente il canto del rossignuolo.

ALBERO DI MARTE E VEGETAZIONE METALLICA.

Dissolverete nello spirito di nitro mediocremente concentrato, delle limature di ferro, fino a saturazione; piglierete in seguito dell'olio di tartaro *per deliquium*, che verserete poco a poco nella suddetta soluzione; accadrà una forte effervescenza, dopo la quale il ferro, anzichè cadere in fondo del vaso, s'innalzerà all'opposto lungo le pareti, e formerà una moltitudine di ramificazioni ammonticchiate le une sulle altre, e talvolta anche traboccherà fuori delle parti del vaso con tutta l'apparenza di una pianta.

N. B. Si faccia questa esperienza entro un vaso grande o bicchiere a calice posto sopra una sottocoppa.

FIGURA DEFORME CHE SEMBRERA' BEN PROPORZIONATA VEDUTA DA UN CERTO PUNTO DI VISTA.

Disegnate sopra un cartone bianco e sottile un qualunque abbozzo: punzecchiatelo; collocate quindi il cartone picchiettato sopra una superficie orizzontale che supponiamo sia un altro cartone; ponete una candela accesa dietro il detto cartone a punte, e disegnate sulla superficie orizzontale i lineamenti dati dalla

luce, il che vi fornirà delle linee assai deformi. Finita questa operazione levate via il cartone punzecchiato e la candela, ponete il vostr'occhio dalla parte ov'era il lume, e vedrete il vostro disegno ripigliare una forma regolare.

IL FORZIERE MAGICO.

Prendete un forzierino che si apra da due parti, e la cui tavola sia proprio nel mezzo; da un lato ponetevi dei nastri o dei fiori, dall'altro uno o più uccelli vivi. Date ad una dama della compagnia un mazzolino od un nastro, invitandola a collocarlo dentro del forziere, che aprirete dal lato ove trovansi questi oggetti. Quando ve ne saranno deposti alquanti, volgete prestamente il forziere, e collocandolo sopra una tavola, direte alla compagnia che avete cangiati gli oggetti consegnati in altrettanti uccelli, e pregherete una signora che apra ella stessa il forzierino. Allora con una grande sorpresa, nell'aprire ella scorgerà degli uccellini che usciranno svolazzando per la camera.

PER CANGIARE IL COLORE PARECCHIE VOLTE AD UN LIQUIDO ENTRO IL BICCHIERE.

Versate del succo di legno d'India in un bicchiere d'acqua, e questa assumerà il colore del vino; versate di quest'acqua rossiccia entro un altro bicchiere che sia stato risciacquato nell'aceto, ed essa diverrà gialla; vuotate l'acqua dal bicchiere, eccetto tre dita che dovranno rimanervi di essa, e sulla quale verserete acqua di nuovo, la quale diverrà di un colore grigio e che quindi cangerà in color d'aceto. Questo vino moscato si cangerà tosto in bel vino bianco, versandovi sopra dell'acqua; finalmente le darete un altro colore

azzurro grigio di lino solo che vi gettiate sopra due goccie di inchiostro.

MODO DI PORRE DEL FILO ENTRO AL FUOCO SENZA CHE ARDA.

Attortigliate il vostro filo attorno un guscio d'uovo e ponetelo nel fuoco, e il filo non arderà sino a tanto che rimanga intero il guscio d'uovo.

SCHERZO GRAZIOSO COLLE CARTE.

Prendete un mazzo di carte e schieratele in modo progressivo, incominciando dall'asso, re, dama, fante, dieci, nove, ecc., ecc., e così sino all'ultima carta. Ciò fatto, datele ad alzare a qualcuno; indi schieratele di nuovo sulla tavola, ma rovesciate, cioè coi colori di sotto, e dite fra voi medesimo, asso, re, dama, ecc., e ricominciando sempre tal giuoco sino a che sieno schierate tutte quattro a quattro: allora troverete insieme tutti gli assi, nonchè le altre carte, colore per colore.

MODO DI TAGLIARE IN QUATTRO UN POMO SENZA CHE LA CORTECCIA SIA PUNTO GUASTA.

Passate un filo, mediante un ago, attraverso il vostro pomo, il quale si dividerà tirando le due estremità del filo che lo attraversa sotto la corteccia; fate quindi la medesima operazione dall'altra parte del pomo, onde dividerlo in quattro parti; così il frutto si troverà perfettamente tagliato, sebbene ravvolto nella sua corteccia.

SCOMMESSA A CHI FARA' PIU' PRESTO 31 CON UN DADO, FRA DUE PERSONE, E MEZZO SICURO DI GUADAGNARE.

Prendete un dado, e proponete ad una persona di giuocare, e collocando il dado dalla parte che più le piaccia, a chi farà prima 31. Voi giuocherete per primo. Ponete il vostro dado sul numero 3, se il vostro compagno lo porrà sul 6, e ciò formerà 9; ponete quindi 2 per far 11, e tosto dopo ancora 6 il che formerà 17; s'egli rimette di nuovo 6, avrete 23; e voi porrete 1 onde aver 24; il vostro avversario ponga quindi che numero vuole, ma non avrà mai 31 prima di voi.

FAR SCOMPARIRE E CAMBIAR POSTO AD UNA MONETA.

Si prende a prestito una moneta da 5 lire e la si fa segnare per poterla riconoscere. Poi pregare una persona di tenere questa moneta orizzontalmente nella mano destra, ma coperta di un fazzoletto, tra il pollice e l'indice, e sopra ad un bicchiere riempito d'acqua, che la stessa persona terrà nella mano sinistra. Pregate la persona di lasciar cadere la moneta nel bicchiere, sempre coperto, e si sentirà il rumore della moneta che cade. Fate levare il fazzoletto e la moneta è scomparsa.

Per ottenere questo giuoco bisogna fornirsi di un pezzo di cristallo della forma di un pezzo da 5 lire, che si terrà nel palmo della mano destra, tenendo fra il pollice e l'indice la moneta. Si copre la mano col fazzoletto e si mette in questo il disco di vetro, mentre coll'altra mano si tiene la moneta.

Consegnato il fazzoletto alla persona, che terrà sempre la moneta coperta in senso orizzontale, le si da in mano anche il bicchiere pieno di acqua e le si dice

di lasciar pure cader nel bicchiere sempre coperto col fazzoletto, la moneta, la quale cadendo farà sentire il rumore. Scoperto poi il bicchiere, la moneta non vi è più; ma vi è invece il disco di vetro reso invisibile, perchè si trova aderente al fondo del bicchiere stesso.

L'operatore può quindi mostrare che la moneta l'ha in tasca qualcuno degli spettatori, pregando di lasciarlo frugare e facendovela entrare e ritirandola per mostrarla agli spettatori e riconsegnarla al suo proprietario.

Si può anche versare l'acqua che si trova nel bicchiere, mentre, come si sa, il vetro sul vetro aderisce in modo, per l'umidità, che non si stacca anche rovesciandolo.

SPARIZIONE DI UNA GABBIA.

Una gabbia contenente un uccello viene collocata sopra una tavola. Al collo dell'uccello viene attaccato un anello che si chiede a prestito ad una signora, ed altri oggetti che si chiudono in una scatola che si mette pure nella gabbia senza che l'operatore sappia che oggetti siano, per mostrare ch'egli non può scambiarli.

La gabbia viene coperta con un fazzoletto di seta, grande il doppio di quanto occorre per coprire la gabbia, e viene data ad una persona, pregandola di tenerla colle due mani attraverso il fazzoletto orizzontalmente col pollice e l'indice da un lato con una mano, e lo stesso dall'altro della parte superiore della gabbia stessa.

L'operatore prende quindi per due angoli il fazzoletto, lo strappa di mano alla persona che tiene la gabbia, ma la gabbia è sparita. Dov'è andata? L'operatore può farla comparire ove vuole.

Spiegazione del giuoco. Il tavolo sul quale viene posta la gabbia deve essere collocato in un luogo presso ad una porta, per modo che una mano terra terra

possa entrare a prendere la gabbia a tempo opportuno.

La gabbia non ha alcuna preparazione e si può farla ben esaminare, essendo una gabbia ordinaria: solo deve avere le pareti ed il dissopra affatto liscie, o tutto al più una manetta di filo di ferro mobile per prenderla in mano, ma che si pieghi in modo da non mostrare alcun rialzo sotto il fazzoletto: può essere lunga quanto si vuole, ma non più larga di quanto abbisogna per poterla prendere tra il pollice e le altre dita, come sopra si è detto.

Una preparazione però deve avere il fazzoletto, il quale deve essere doppio, cucito nei bordi e contenente un quadrato di filo di ferro un po' pesante, della medesima dimensione del piano superiore della gabbia. Quando l'operatore mostra di coprire la gabbia col fazzoletto deve farlo in maniera di lasciar cadere ai suoi piedi la gabbia sopra un cuscino, per evitare il rumore della caduta; tenere il fazzoletto col pollice e le altre dita, e consegnare il fazzoletto alla persona, come sopra si è detto, acciò creda di avere in mano la gabbia; ma in realtà non ha in mano che il quadrato di ferro, e quando l'operatore glielo strappa di mano, sembra che la gabbia sia scomparsa.

L'operatore può quindi far comparire, gabbia, uccello e scatola in qualsiasi luogo; anche in casa di qualche persona, battendo alla sua porta, a mezzo del suo aiutante, che ha portato via la gabbia, lasciando questa sul limitare della porta stessa quando si viene ad aprire.

LA CARTA CAMBIATA IN ROSA.

L'operatore cava da un mazzo una carta e la presenta agli astanti, dicendo che vuole trasformarla in una rosa.

Il giuoco si prepara nel seguente modo. Si prenda, per esempio, un re di cuori, lo si metta esattamente

sopra un'altra carta qualunque, e con un temperino si tagliano le due carte egualmente in tre parti, delle quali, quella dissopra sarà più larga di due millimetri circa dalle altre due. Sul rovescio del re di cuori si fissano due striscie di caoutchou larghe un centimetro circa e sottili.

S'incolla, in seguito, sopra queste striscie sulle tre parti del re di cuori i pezzi corrispondenti della seconda carta, la faccia di questa contro la schiena della prima; infine si fissa sul mazzo una rosa artificiale di mussolina, e la preparazione del giuoco è compiuta.

Per evitare che si dubiti che sia la mano destra che tenga la rosa, la si tiene aperta e la carta viene tenuta tra il pollice e le altre dita, per mostrare che nel palmo della mano vi è nulla, e nel momento in cui la mano destra aperta passa lentamente dinanzi al re di cuori, che si mostra, per mascherare il giuoco, si ripiega la carta superiore e la parte inferiore della carta, la si svolge prestamente e si presenta agli spettatori la rosa, tenendo tra il pollice e l'indice la carta in un angolo inferiore, per impedire che si ripieghi sopra i petali della rosa stessa.

Simili esperienze, consistenti nel cambiare le carte, possono essere fatte, sia con due carte differenti, che basta volgere per operare la trasformazione, sia con un tre di qualsiasi colore di cui uno dei punti sia stato cancellato. In fine si può aggiungere qualche parte ad una carta, tenendo questa parte attaccata ad un dito e poggiarla nel punto che si vuole, mediante un pò di cera od altro.

CARTE DA GIUOCO CAMBIATE.

Dopo aver fatto tirare una carta a tre persone, si domanda ad ognuna quale è la carta che ha tirato.

La prima dirà che è il fante di quadri; allora il

mazzo, aperto a ventaglio, non mostrerà che fanti di quadri.

La seconda dirà che ha tirato la dama di fiori, ed il mazzo, aperto come sopra, mostrerà tutto dame di fiori.

La terza avrà tirato l'asse di cuori e nel mazzo non si trova che assi di cuori.

I mazzi di carte devono essere due: uno non conterrà che assi di cuori, fanti di quadri e dame di fiori. L'altro sarà fatto come segue: da un lato vi sarà l'asso di cuori, e l'altro lato avrà la dama di fiori tagliata diagonalmente a metà, ed il fante di quadri tagliato egualmente ed incollati sul rovescio della carta per modo che, aperto a ventaglio da un lato, mostra tutto dame di fiori e dall'altro fanti di quadri.

S'intende che il primo mazzo deve essere presentato in modo che la persona, la quale tira, senza prima averla veduta, la carta, non possa tirare la carta eguale a quella tirata dagli altri. Il mazzo va sempre presentato dal rovescio.

Il giuoco consiste nello scambiare, chiacchierando, i due mazzi di carte.

Per più sicurezza, il primo mazzo sarà di 30 carte: dieci per ogni figura.

Il secondo mazzo deve essere tenuto in modo, nell'aprirlo per mostrare le carte agli spettatori, che il dito pollice cuopra la figura, che deve essere celata, della prima carta.

IL GIUOCO DEI GETTONI.

Fate numerare da qualcuno 18 gettoni; nel frattempo voi ne prenderete 6 nella borsa; e gli nasconderete fra il pollice e il primo dito della vostra mano destra, quindi direte: Signore, voi pigliate 18 gettoni, e vi si risponde affermativamente. Allora voi racco-

gliete i gettoni, ed in far ciò lasciate destramente cadere i 6 che avete in mano in mezzo agli altri 18, e li ponete tutti nella mano della persona che gli ha prima numerati, il che forma 24. Quindi direte: Quanti bramate ve ne siano sulla vostra mano fra i 18 e i 24? Se vi viene risposto: Desidero ve ne sieno 23, direte: Bene, restituitemi uno dei vostri gettoni, facendogli osservare che gliene rimangono 17, perchè gli avete fatto credere che non ne avete consegnati che 18; finalmente prendete dei gettoni dalla borsa e numerate: 18, 19, 20, 21, 22, 23, li raccogliete facendo le viste di passarli nella vostra sinistra, e li tratterrete invece nella destra che chiudete facendo le viste di unirli ai 17; aprendo la vostra sinistra terrete sempre li 6 gettoni nella vostra destra, e direte alla persona che numeri pure i suoi gettoni. Difatti ella troverà che questi sono appunto il numero 23 richiesto. Ponete pertanto i vostri 6 gettoni fra i 23 nel raccogl'erli che fate, e li versate tutti insieme nella borsa, ovvero riponendoli in mano alla persona stessa con gli altri 6 secretamente, le dite che chiuda pure la mano, e le domandate quanti vorrebbe trovarne fra i 23 e i 29; se, per esempio, ne chiede 26, voi le direte ve ne dia 3; poscia da 23 a 26 voi numerate 3, che figurerete passare nella sua mano cogli altri, come avete fatto dapprima, dicendo che li numeri; e la persona infatti ne troverà 26; voi li raccogliete, e in ciò fare, riponete quivi i 3 che avete tenuti in mano insieme cogli altri e li riunite insieme. Siccome vi sono persone che si troverebbero imbarazzate se invece di 23 gettoni che ho supposto ne domandassero 19, quanti gettoni converrebbe chiedere, si noterà quanti occorrano gettoni dal numero chiesto dalla persona sino al 24; quello che ne risulterà sarà il numero che si dovrà domandare.

MODO DI TRAFORARE UNA TAVOLO COLL'ESTREMITA' DI UNA CANDELA.

Caricate un fucile a polvere, e, invece di palla, ponetevi la cima di una candela; tirate contro una tavola che non sia troppo grossa, e vedrete che la candela può traforare la tavola così come una palla di piombo.

MODO DI FARE IL GHIACCIO IN ESTATE.

Ponete entro un vaso o bottiglia di terra ripieno di acqua bollente 80 grammi di salnitro raffinato e 20 grammi d'iride di Firenze; quindi, ben turata che sia, calatela entro un pozzo profondo dove la lascerete immersa nell'acqua due o tre ore, in capo alle quali l'acqua contenuta nella bottiglia si troverà congelata, per modo che non rimane altro che levare la bottiglia e romperla onde estrarne il ghiaccio.

MODO DI FAR BOLLIRE SENZA FUOCO DELL'ACQUA FORTE RACCHIUSA IN UNA BOTTIGLIA.

Avendo posto in una bottiglia una piccola quantità d'acqua forte, gettate dentro un po' di limatura di ottone: allora vedrete un bollimento sì forte che la bottiglia sembrerà piena, e la fiasca diverrà così calda che non si potrà toccarla senza scottarsi.

LA BOTTIGLIA INCANTATA DA CUI ESCE VINO, POI FUOCO, POI ANCORA VINO.

Fatevi provvedere da un lattoniere una bottiglia che tutto all'intorno sia doppia e possa contenere del vino; dal fondo di essa bottiglia sino all'apertura lasciate un foro della larghezza del collo, indi riempite di vino la parte doppia della bottiglia. Allorquando volete fare questa esperienza, ponete la bottiglia sopra una tavola che abbia del pari un foro simile a quello della bottiglia, in modo che ponendovela sopra i due fori si combacino. Dopo aver versato del vino, viene introdotto nel foro della bottiglia, per di sotto della tavola, un razzo o fuoco d'artificio, e vi si appicca il fuoco: allora pare che la fiamma esca dalla bottiglia; appena spenta, si ripiglia il recipiente e si versa da bere il vino. Se questo giuoco viene destramente eseguito sembra assai straordinario; ma perchè riesca bene è d'uopo essere in due ad eseguirlo.

AVENDO UNA PERSONA PRESI TANTI GETTONI IN UNA MANO QUANTI IN UN'ALTRA, INDOVINARE QUANTI VE N'HANNO IN TUTTI.

Dite a questa persona che trasporti, per esempio, dalla destra alla sinistra, un dato numero di gettoni che sia al disotto di quello che tiene in una mano. Ditele anche che dalla sinistra dove appunto ha portati quei gettoni, ne trasporti nella destra altrettanti di quelli che vi erano rimasti. Il numero dei gettoni che sarà nella sinistra verrà ad essere doppio del numero che fu ordinato di trasportarvi. Se chiedete quindi di

quanto i gettoni che sono nella sinistra sorpassino quelli della destra, conoscerete quanti gettoni vi sieno nella stessa destra; laonde non avrete che ad aggiungere i gettoni che sono nelle due mani per sapere quanti sommano in tutto.

Esempio.

Se si fossero presi da ogni mano dodici gettoni, e voi ne aveste fatti trasportare sette dalla destra nella sinistra, converrà farne passare dalla sinistra nella destra altrettanti quanti n'erano rimasti nella destra, vale a dire, cinque. Allora sarete accertato che nella sinistra sono rimasti quattordici gettoni, il che è il doppio di sette che voi avevate ordinato si trasportassero. Domanderete allora di quanto il numero dei gettoni della sinistra superi quelli della destra; e vi si risponderà che in questi ve n'hanno quattro di più. Levati quindi quattro da quattordici, rimarranno dieci, che voi aggiungerete ai quattordici. La somma pertanto di ventiquattro è il totale dei gettoni ch'erano stati presi in mano dalla persona al principio del giuoco.

SPARIZIONE DI UNA MELA E DI UN BIRILLO.

Per quesa esperienza ogni prestigiatore ha le sue varianti, più o meno complicate, che i più abili frammischiano a differenti giuochi, risultanti dalla prestezza delle dita.

Noi ci contentiamo di mostrarne due dei più facili, i quali possono poi dar luogo a tanti altri dello stesso genere:

Ai due oggetti principali, che sono un pomo ed un birillo, si aggiunge, come accessorii: una *salvietta*, un *grande vaso di vetro bleu scuro* ed un *cartoccio* di grossa carta, che si fabbrica al momento, in forma che possa coprire sia il pomo come il birillo.

Il pomo, per essere più in vista, viene collocato sul vaso rovesciato, vale a dire sul fondo esterno, sotto il cartoccio; d'altra parte il birillo rovesciato viene coperto colla salvietta attraverso la quale lo si tiene. D'un tratto, la salvietta, presa vivamente per i due angoli è scossa fortemente, ed il birillo è scomparso, o meglio lo si trova sul vaso di vetro, in luogo del pomo, che sarà passato nella tasca dell'operatore.

Il pomo posto prima sulla tavola, vien lanciato invisibilmente verso il cartoccio, sotto il quale deve in effetto trovarsi.

Ed il birillo? L'operatore mostra avere dimenticato di dire dove doveva andare, quando ha mandato il pomo al suo posto. Quando l'operatore mostra di rinunziare a ritrovare il birillo, prende il vaso per rimetterlo in qualche luogo, si scorge il birillo sotto il vaso stesso.

Spiegazione

Nel momento in cui è stato fatto il cartoccio, il birillo massiccio era coperto di un falso birillo vuoto di latta che è rimasto nel cartoccio quando questo è stato levato. Nella salvietta, formata di due salviette cucite l'una all'altra negli orli era attaccato, fra le due stoffe, un piccolo disco di cartone dello stesso diametro della base del birillo; si è lasciato cadere il birillo segretamente dietro il tavolo in una scatola non ritenendo che il cartone, mediante il quale la salvietta conserva la forma de' birillo.

Non vi è bisogno di spiegazione riguardo al pomo, che esce dalla saccoccia dell'operatore scelto eguale a quello che è rimasto sul vaso nascosto dal falso birillo che lo copre quando il cartoccio è solo levato.

Il pomo, collocato sulla tavola, viene circondato dalle mani dell'operatore, il quale, mentre è così nascosto, con un colpo del dito mignolo della mano destra, lo fa cadere dietro la tavola, conservando la stessa posizione delle mani come se coprisse il pomo: è il

primo pomo che si vede sul piede del vaso, il falso birillo essendo levato, questa volta col cartoccio. Sotto il vaso si trova un secondo falso birillo di latta colorito in bleu scuro nell'interno, il quale, mediante un piccolo orlo appoggiato sull'orifizio del vaso, forma una sola cosa.

ACQUA CHE ARDE NELLA MANO SENZA RECAR MALE.

Prendete in parti eguali olio di trementina, olio di sasso, sugna, grasso di montone e calce viva; sbattete insieme tutte queste materie fino a che sieno incorporate; fatele quindi distillare su ceneri calde o sopra carboni ardenti, e ne uscirà un liquido che potrete far ardere sulla mano senza provare alcun male.

MODO DI FORMARE UN LIQUORE CON DUE LIQUIDI LIMPIDI E NON COLORATI.

Infondete nello spirito di vino un pizzico di foglie di rosa; quando sia carica abbastanza quell'infusione, senza però che abbia presa una tinta, versateci sopra alcune goccie di spirito di nitro, ch'è del pari un liquido limpido non colorito; da tale miscuglio uscirà un liquido rossiccio; versate alcune goccie di acqua di calce sopra una soluzione di sublimato corrosivo questi due liquidi, ch'erano limpidi e non coloriti innanzi d'essere mescolati, diventeranno per la loro combinazione di un bel colore arancio; mescolate quindi dell'olio di tartaro e della soluzione mercuriale, e otterrete un color giallo assai bello. La soluzione del sale di saturno è abbastanza chiara, trasparente: versate una soluzione di vitriuolo di Marte, ch'è del pari limpida e non colorita, e dalla loro mescolanza avrete un liquido nero più o meno carico.

ALBERO DI DIANA.

Prendete quattro once di argento fino in limatura o in laminette sottilissime e due grossi di mercurio, e fate sciogliere in 120 o 160 grammi di acqua forte. Allorchè questa soluzione sarà compiuta, versatela in un mezzo litro di acqua comune e sbattetela un poco perchè il tutto venga ben bene a mescolarsi; conservate questo preparato entro un recipiente o bottiglia bene chiusa. Se, avendo posto nel fondo di una piccola fiaschetta per la grossezza di un pisello d'amalgama di argento e di mercurio, si versano sopra 40 grammi del liquido sopradetto, si vedrà tosto uscire dalla pallottolina amalgamata come si è detto dei ramoscelli, i quali, crescendo sensibilmente, formeranno una specie di albero o cespuglio di un bel colore d'argento.

MODO DI FAR SALTARE A PIACIMENTO ENTRO UN BOSSOLO UNO DE' TRE TEMPERINI CHE VI SIENO STATI INTRODOTTI.

Bisogna pigliare un bossolo di latta, perchè la sua capacità terrà nascosto il mezzo che impiegherete per far saltare il temperino, secondo la brama della compagnia.

Pigliate una piccola molla, larga 3 centimetri sopra 6 di larghezza, che assicurerete in precedenza con un pezzettino di zucchero nel fondo del bussolotto. Domanderete quindi alla compagnia, mostrandole i vostri tre temperini, li cui manichi devono essere di vario colore, quale sia quello che bramino veder uscire dal bossolo. Quando sarà fatta la scelta, ponete i vostri tre temperini entro il vasello, avendo cura di porre la punta del manico di quello ch'è stato scelto, entro un buco rotondo che trovasi sulla parte superiore della

molla tenuta ferma dal pezzo di zucchero, e innanzi di ritirare la vostra mano dal bossolo, nel fondo del quale ci debbono essere alcune stille d'acqua, ne piglierete un poco sulla punta del dito, e la colerete destramente sullo zucchero, il quale, sciogliendosi, libererà la susta e farà per conseguenza saltare il temperino. Intanto che lo zucchero si scioglierà, vi allontanerete alquanto dal bossolo, chiamando a voi il temperino col comando di far ciò tosto; e il temperino uscirà dal vaso con grande sorpresa della compagnia.

MOLTIPLICAZIONE DELLE MONETE

Sopra una guantiera di forma rettangolare in latta verniciata, come sono le comuni, si mettono sette monete qualunque.

Si prega uno spettatore di voler prendere le monete, dopo averle numerate in faccia agli spettatori, nelle sue mani e numerarle di nuovo una ad una: ne troverà quattordici invece di sette: si mettono di nuovo le quattordici monete nella guantiera, e versate poi nelle mani di un'altra persona, si ripete il giuoco, e le monete saranno ventuna, e così via.

La guantiera è fatta a doppio fondo con due scompartimenti, alti dal suo fondo quel tanto che possa passare la moneta: perciò, versando le sette monete, da un colpo della guantiera, usciranno anche le sette che si trovano in uno scompartimento del doppio fondo. Ripetendo il giuoco, si faranno uscire le altre sette dal lato opposto; così sono ventuna.

Praticando nella guantiera vari scompartimenti, si possono sempre più moltiplicare.

Un bravo operatore può fare anche a meno di avere una guantiera a doppio fondo; poichè, coprendosi colla guantiera stessa, ora una parte, ora un'altra della persona, può con una mano togliersi di dosso, ora di qua, ora di là, quante monete gli aggrada, operando

sempre nel momento che lo spettatore raccoglie le monete per rinumerarle; può pure far cadere parte delle monete in terra, nel versargliele nella mano; così, mentre si guarda alle monete cadute, l'operatore può accomodarsi a fare il fatto suo, senza essere scorto dagli astanti.

In ogni giuoco, la cosa principale che deve osservare l'operatore, è sempre di attrarre gli sguardi degli spettatori dalla parte opposta a quella dove egli agisce.

L'UOVO ED IL FAZZOLETTO.

Si mette un uovo in un portauova e lo si copre con un cappello; in altra parte l'operatore rotola un fazzoletto di seta tra le mani, stringendolo sino a che non apparisca al di fuori delle mani, ed aprendole, fa vedere l'uovo che invisibilmente ha lasciato il posto che occupava sotto il cappello, mentre il fazzoletto si trova nel portauova.

Operazione.

Si avrà una cestella con delle uova vere, ma non è una di queste che ha servito alla esperienza. Dietro la cestella era preparato un mezzo guscio di uovo di legno o di latta colorito in bianco e vuoto, e che si adatti al portauova perfettamente in tutti due i sensi: ed è in queso mezzo guscio che l'operatore ha destramente collocato un fazzoletto perfettamente eguale al primo. Poi, mentre colla mano sinistra copre tutto col cappello, col quale cela l'operazione, colla destra fa girare prestamente il guscio dal sotto in su, e per tal modo sparisce dal portauova; il fazzoletto si sviluppa e si mostra nel portauova invece dell'uovo.

E' un giuoco questo che richiede molta prestezza, benchè non sia cosa difficile occultare il mezzo guscio che si tiene nella mano e dove il fazzoletto di seta vie-

ne rinchiuso. Per maggiore facilità dell'operazione si può benissimo servirsi di due mezzi gusci simulati.

L'UOVO DI COLOMBO.

E chi di voi non conosce la maniera semplice ed ingegnosa colla quale Colombo fece rimanere ritto sulla sua punta il famoso uovo divenuto ormai proverbiale? Diede un forte colpo sulla tavola colla punta dell'uovo e questo, rotto appunto quel tanto che bastava per avere una base piana, restò in piedi. Ma Colombo poi non si curò di sapere qual pasticcio sia uscito da quell'uovo malaugurato quando fu levato dal suo posto. Il vero prestigiatore però conosce la magìa di tener ritto l'uovo in guisa più gentile e sopra tutto senza romperlo menomamente. Volete conoscerla voi pure questa magìa. Essa è semplicissima e si fonda tutta sulla teoria relativa al centro di gravità. La materia più pesante contenuta nell'uovo è, senza dubbio, il tuorlo, ed è appunto questo che bisogna far scendere tutto verso la punta dell'uovo se si vuole ch'esso rimanga ritto in equilibrio; l'albume che circonda il tuorlo impedirebbe questo equilibrio per ragioni semplicissime a tutti note. Prima di tutto noi prenderemo un bell'uovo pulito; lo scuoteremo fortemente per un buon quarto d'ora affinchè il tuorlo si rompa e si mescoli all'albume, il quale poi, essendo più leggero, sale sopra il tuorlo. Dopo averlo scosso per bene lo si ponga sopra una superficie orizzontale facendolo muovere dolcemente ora in un verso, ora in un altro finchè esso si fermi in completa immobilità. Si può anche avvalorare il centro di gravità introducendo, per un forellino fatto sulla punta dell'uovo, una piccola quantità di mercurio liquido e turando poscia il forellino con cera perfettamente bianca. Tutto ciò è l'apparecchio. Qualora vogliate dare la rappresentazione dell'uovo di Colombo, chiedete agli spettatori un uovo comune; se fosse sporco lo laverete, affine di poterlo, senza che niuno se ne accorga, scambiare coll'uovo preparato. Chiede

FUNDACION JUAN MARCH
EX-LIBRIS

te agli spettatori di provarsi a farlo rimaner ritto ma senza romperlo. Naturalmente, nessuno vi riuscirà. Allora, mentre voi andrete magnificando i vantaggi della vostra magìa che vi permette di superare in ciò l'arguzia dello scopritore del Nuovo Mondo, scambiate destramente l'uovo presentatovi con quello già preparato e ponetelo ritto sul tavolino, cosa che vi riuscirà facilmente.

Supponiamo però il caso che il nostro messer Simplicio voglia mostrarvi anch'esso la sua bravura e vi chieda di ripetere da sè il giuoco fatto da voi, lo compiacerete, dandogli però l'uovo non preparato. Se avrete cura d'usare la massima rapidità e scioltezza d'azione nello scambio, il vostro giuoco susciterà la ammirazione e darà da pensare anche alle persone più serie del vostro pubblico.

BEL GIUOCO DI COMPAGNIA CHE POTETE ESEGUIRE A TAVOLA SENZA APPARATO.

Piegate la vostra salvietta in forma di cravatta e ponetela sulla tavola: pregate taluno della compagnia che ricopra il vostro bicchiere con un tondo fesso, e sopra di questo piegate la vostra salvietta in maniera che il bicchiere trovisi bene stretto fra questa e il tondino, e volgete il tutto per in su; allora vi sarà facile bere il liquido che colerà pian piano sul tondino: per tal guisa potrete scommettere di bere un bicchier di acqua o di vino senza toccare colla mano nè colla bocca il bicchiere.

ESPERIENZA FISICA PER LEVARE UN TALLERO DA UN VASO PIENO D'ACQUA SENZA BAGNARSI LA MANO.

Pigliate un vaso di porcellana che non sia molto grande, e versateci entro dell'acqua sino all'altezza

di tre centimetri, dall'orlo, quindi gettatevi entro un tallero. Proponete alla compagnia di ritirare dall'acqua la moneta senza bagnarvi le dita, ma nessuno potrà farlo. Voi tenete nella vostra mano un poco di polvere di licopodio (si trova presso ogni farmacista) che getterete nell'acqua e poscia leverete la moneta senza che la vostra mano rimanga bagnata.

FAR CANGIARE UN OROLOGIO IN CODA DI CONIGLIO.

Per fare un tal giuoco occorre un bussolotto di metallo e una cassetta o scatola di cartone che possa contenere un orologio; fate porre l'orologio entro il bussolotto che terrete nella destra; per la sua imboccatura introdurrete la coda del coniglio, chiederete poi alla persona quale ora precisa sia, ma essa non può saperlo: allora, pregatela di pigliarsi pure l'orologio, ed essa con grande sorpresa tirerà la coda del coniglio. Voi porrete destramente l'orologio sulla vostra salvietta e di là entro la scatola, che collocherete sulla tavola, facendo osservare alla persona che si è ingannata di molto, credendo aver posto l'orologio dentro della scatola.

MODO DI FAR BALLARE UN UOVO CON UNA BACCHETTA.

Vuotate bene un uovo facendogli un forellino con una spilla; poscia turatelo con un po' di cera vergine, e ponetevi una gugliata di seta cruda, facendone un nodo o fibbiaglio alla parte opposta dell'uovo; bisogna che la gugliata non abbia più di 85 centimetri di larghezza. Ponete l'uovo sopra un tondo lontano dalla tavola dove farete il giuoco: andando a pigliare l'uovo, assicurate il fermaglio di seta ad un bottone del vostro panciotto; collocherete il tondo sulla tavola e prenderete una bacchetta con ambe le mani; indie-

treggiando col corpo e avanzando le braccia, farete in modo che l'uovo verrà a posarsi sulla bacchetta e sembrerà danzare a norma dei movimenti che farete.

Nota. La seta cruda è finissima, di un giallo d'oro pallido, più forte del crine, e di più è quasi impercettibile.

LA SCATOLA MAGICA.

Fate una piccola fessura all'angolo di una scatola di cartone, abbastanza grande perchè ci possa entrare ed uscire liberamente una moneta; là dove è la fessura ponete un pezzettino di carta nera, liscia, che non abbia ad uscire dall'orlo della tabacchiera: quando vorrete fare il giuoco, empitela di tabacco: fatevi prestare una moneta, una lira p. e., e fatela segnare: quindi versate il tabacco sur un pezzo di carta, onde levare ogni sospetto; il pezzo di carta è mescolato col tabacco; allora fate riporre la moneta nella scatola: nell'alzarla, la moneta manda un suono, ma chiusa che sia, potete bene scuotere la tabacchiera, non manda più suono alcuno.

Dopo aver ripetuto più volte tal giuoco, lo farete uscire affatto dalla scatola, che nessuno potrà sospettare sia fessa perchè voi riponete il vostro tabacco entro senza perderne briciola,

MODO DI FAR GIRARE DA PER SE' ARROSTENDOLO UN UCCELLO INSIEME COL SUO SPIEDO.

Pigliate un uccellino, infilzatelo in un piccolo spiedo di nocciuolo che sia verde, ed esponetelo al fuoco, essendochè il legno è verde, uccello e spiedo gireranno da sè.

MODO DI FAR USCIRE DA UNA BOTTIGLIA VENTI DETONAZIONI DELLA FORZA DI UNA FUCILATA.

Prendete una bottiglia di vetro nero assai grosso e che non abbia nodi o gruppi; ponetevi entro un mezzo litro di acqua, 95 grammi di limatura di ferro, 60 grammi di olio di vitriolo: turate bene la bottiglia e allorchè sentirete che è calda, sturatela e presentate all'apertura del collo un pezzo di carta accesa; ne uscirà una specie di detonazione. Toppate allora la bottiglia, e quindi se v'aggrada, rinnovate ben venti volte la medesima operazione, che per altrettante vi darà un seguito di scoppi come di venti fucilate.

LE RISPOSTE DELL'ORACOLO

E' questo un bellissimo ed interessante giuochetto. Per eseguirlo prendete varî quadratelli di carta, delle precise dimensioni di copertine da lettera comuni. Preparate indi una soluzione di ossido di cobalto, circa 10 grammi con 40 grammi di acido nitrico in 120 grammi d'acqua, nella quale siansi sciolti dapprima 10 grammi di sale da cucina. Questa soluzione forma un inchiostro simpatico e può servire per molto tempo, purchè venga tenuta ben tappata in bottiglia a turacciolo smerigliato. — Nel mezzo dei quadratelli di carta, e precisamente nel punto su cui la coperta da lettere che includerà il quadratello verrà sigillata, scrivete una risposta qualunque brevissima, come: *sì; no; certamente; forse; chi ne dubita? no purtroppo; volentieri; presto; mai ecc.* Per non fare fiasco, per altro, abbiate l'avvertenza di preparare un quadratello su cui, col medesimo inchiostro abbiate scritto: *non so* oppure *chi lo sa?* — Preparato

che abbiate ciò, invitate uno degli astanti ad interrogare l'oracolo. Formulata ch'egli abbia la sua domanda, porgete a costui uno dei foglietti preparati e su cui sta scritta invisibile una risposta adeguata; naturalmente dovrete regolarvi in ciò a seconda della domanda fatta; chiedete al vostro interrogatore di scrivere la sua domanda sul margine superiore del foglietto che gli presentate; fate che egli stesso ponga il foglietto in una busta da lettere corrispondente al foglietto e la chiuda. Sigillate poi voi stesso questa busta, avvertendo di far rimanere la ceralacca alquanto tempo accesa sulla busta. In tal modo la ceralacca svilupperà un grado di calore sufficiente a rendere perfettamente visibile la scrittura fatta coll'inchiostro simpatico in guisa che quando, dopo aver posta la busta per alcuni minuti sopra qualche mobile, tanto per illudere vieppiù, aprendo la detta busta si legga sul foglietto la risposta dell'oracolo.

LA PENNA MAGICA

Signori, osservate questa penna d'acciaio; non ha in apparenza, altro merito che quello di esser nuova fiammante; eppure, essendo una di quelle che possedeva il famoso Bosco, *il re della prestidigitazione*, ha una meravigliosa proprietà: scrive senza inchiostro, eppure la scrittura riesce perfettamente fatta con inchiostro nero. Signor Simplicio, favorite; voi che siete uomo di talento, onorate il mio piccolo album d'uno dei vostri memorabili detti.

A voi: ecco qui l'album, la famosa penna e un bicchier d'acqua. — Come?... scrivere coll'acqua?

Eh! sì; diamine! forse l'acqua vi ripugna? Ebbene; a vostra scelta: vino, birra aceto, essenze odorose... quel che volete, ma non inchiostro, per carità! Il nostro Simplicio pensieroso si mette gli occhiali e con aria da filosofo che conosce il proprio valore scrive con un liquido qualunque dei suddetti. Oh! Ah! ecco

qui un detto curioso e incancellabile. La mia penna ha fatto il prodigio. Pare scritto col miglior inchiostro della Cina.

Per ottenere tale risultato basta polverizzare in un mortaio 15 grammi di noci di galla ben secche; 15 grammi di solfato di ferro; bisogna quindi mescolare per bene, a secco, questa miscela, quindi con un piumacciolo di bambagia, strofinare con questa polvere finissima e perfettamente bianca la carta o la pagina su cui si vuole scrivere e si soffia via la polvere eccedente. Come vedete la famosa penna magica qui perde la sua magia; basta che sia una penna qualunque ma nuova. La carta così preparata, scritta con un liquido qualunque, fa apparir nerissimi i tratti tracciati dalla penna.

Con questo preparato si può scrivere su qualunque oggetto di tinta chiara, purche sia prima stato strofinato colla polvere sopra detta.

Per evitare che poi, per umidità od altro, abbiano ad apparir macchie nere sulla carta o sull'oggetto, si abbia l'avvertenza, *quando la scrittura sia perfettamente asciutta*, di levare tutta la polvere mediante una pezzuola di lana oscura; quando si vedrà la lana non prendere più tinta bianca, l'oggetto è pulito.

LA SCRITTURA FALSA.

Animo, sig. Simplicio carissimo, ci dia prova della sua scienza letteraria e voglia scrivere qui su questo mio album la prima strofe dell'Ode *Il 5 Maggio* del *Manzoni, e vi ponga la sua riverita firma.*

Il nostro Simplicio eseguisce l'ordine con un saggio veramente calligrafico. — Va bene; ora asciughiamo per bene questo verso. Ma come? — Signore! cosa ha scritto? Per carità! se è così ch'Ella interpreta il Manzoni, stiamo freschi! — Udite, udite signori lo scherzo del nostro caro Simplicio:

Che ne dite?... Simplicio smania, vuol vedere la sua

carta e purtroppo, si convince che ebbe per lo meno le traveggole nello scrivere.

In luogo della strofa richiesta vi è un epigramma al suo stesso indirizzo e per soprammercato se lo ha scritto da sè, giacchè è firmato col suo nome.

Questo mutamento di scrittura si basa su preparati chimici, cioè:

Sciogliete dell'olio di vitriolo in acqua limpida e con tale soluzione scrivete nel vostro album l'epigramma menzionato — oppure qualsiasi altra cosa che risponda in senso inverso a ciò che scrive Simplicio. Quando tale scrittura è asciutta diventa invisibile. Preparate quindi un inchiostro in tal modo: fate abbruciare della tela, ponete questa polvere nera in un po' di acqua di gomma arabica; sembrerà inchiostro comune. Preparate anche dell'acqua entro cui siansi fatte bollire per vario tempo noci di galla. Simplicio scriverà la sua strofa coll'inchiostro da voi preparato. Quando direte di asciugare la scrittura, intrattenete i vostri spettatori nella novità del giorno o in altro, tanto da distogliere la loro attenzione dalle vostre mani, le quali, sotto la carta bibula e rapidamente, si affretteranno a passare una spugna imbevuta nell'acqua di noci di galla sopra ambidue gli scritti e la scrittura di Simplicio verrà cancellata, mentre l'altra apparirà con sommo stupore di Simplicio e compagnia.

LA CARTA LACERATA E RAGGIUSTATA.

Provvedetevi una tabacchiera di cartone, della grandezza di una carta da giuoco, e una piastra di piombo assai sottile; tingetela nera da un lato, e dall'altro con della colla forte incollateci del tabacco in polvere, che porrete pure in fondo della scatola; poscia nel suo coperchio collocherete una carta simile a quella che volete far lacerare, e della quale avrete già lacerato un angolo e nel mezzo un pezzettino grande come la sedicesima parte della carta. Collocherete

quindi la piastra di piombo nel coperchio, in modo che la carta tocchi la parte dove sta appiccato il tabacco. Inoltre, farete uscire dal giuoco la carta simile a quella che trovasi nella scatola, e la fate rompere in due; ne pigliate la metà, e dite alla persona che ha l'altra metà che faccia altrettanto. Voi pertanto lacerate, insieme coll'individuo che ha l'altra metà, la vostra metà in otto parti; indi gli proporrete di raccomodare ognuno la sua metà di carta; il che gli tornera impossibile. Allora fatevi dare i suoi otto pezzi che porrete cogli otto vostri sopra una tavola; aprirete poi la tabacchiera, in modo che il lato ove trovasi la piastra di piombo sia coperto di tutto il tabacco; allora fingerete di ridere della vostra goffagine, e riporrete il tabacco e i pezzi di carta entro la scatola. Prima di chiuderla, raccomandate alla persona che ha lacerata la carta, di non stracciare il pezzo che tenne per sè, ma essa vi risponde che non ne ha; allora voi le date il pezzo che avete lacerato dalla carta che trovasi già nella tabacchiera, la quale indi richiudete; la piastra, già s'intende, pel suo peso specifico è caduta in fondo. Voi allora aprirete la scatola e fate vedere la carta, da cui non altro manca che il pezzettino che tiene in mano la persona indicata. Questo giuoco, eseguito in tal modo produce più illusione che non colla scatola di latta.

MODO DI IMPRIMERE UNA CARTA SOPRA UN FAZZOLETTO BIANCO.

Innanzi di fare un tal giuoco fatevi consegnare parecchi fazzoletti, sotto vario pretesto e teneteli almeno cinque minuti sulla vostra tavola, mescolate a questi il vostro, onde dal numero possiate prenderne uno e vi si trovi sempre il numero consegnatovi, perchè non dovete servirvi del vostro: poscia fate esaminare un giuoco di carte. Sotto pretesto che non volete essere testimonio di tale esame, passate in un'altra stanza. Avrete con voi una vignetta trapunta, di rame, che rappresenterà l'otto di quadri o quello di

cuori senza orlo: attestochè in quel giuoco non si può servirsi di assi nè di figure. Con un pennello fatto espressamente, di quelli che trovansi presso coloro che vendono vignette imprimerete lievemente la carta sul bel mezzo del fazzoletto. Le carte rosse s'imprimono con del vermiglio stemperato nella colla di pasta, e le nere con carbone da fornaio e colla. Visitato che sia il mazzo di carte, voi restituirete i fazzoletti, eccetto quello ch'è stato impresso che collocherete sulla tavola, nel distendere che farete le vostre carte. Riconosciuta che abbiate la vostra, cioè quella che fu impressa, la porrete sul giuoco tagliando il mazzo, in guisa che si trovi sul mazzo: fatela quindi pigliare e bruciare: poi fate caricare una pistola a polvere, e dopo esservi assicurato che la carta è bene spenta, ponete anche le ceneri entro la pistola: piegate in due il fazzoletto, ma per modo che l'impressione rimanga al di dentro; fate tirare la pistolettata: dopo la detonazione, aprite agli occhi di tutti il fazzoletto, e mostrerete la carta che è rimasta impressa su quello.

IL CACCIATORE CUOCO

Se caricherete un fucile con un buona carica di polvere, una doppia carica di limature di ferro alquanto grosse e tirerete quindi agli uccelli, avrete gli uccelli belli e morti e spennati ad un tempo.

L'UOMO CHE NON PUO' TIRARE AL BERSAGLIO A QUATTRO PASSI, E MODO DI PARARE UNA PALLA CON UNA CANNA.

V'hanno persone abbastanza semplici che credono alle armi incantate; certe damine si spaventano allorchè vedono tirare una pistolettata carica a palla contro di un uomo, ed hanno sempre paura che il giuoco fallisca.

Per fare questa esperienza prendete una pistola da sella, da cui leverete la bacchetta perchè il fine del giuoco si è di servirsi di una bacchetta di legno; fatevi approntare da un lattaio un manico di latta che sia chiuso da un capo, e possa agevolmente entrare nella pistola. Abbiate con voi una bacchetta voltata in su (bisogna che tanto questa che il manico sieno dipinti in nero); fate caricare a polvere la vostra pistola; quindi ripigliatela e ponetela colla canna rivolta verso di voi, fate esaminare delle palle di piombo dagli astanti, e quando ne fu scelta una, pregate che sia segnata: intanto che si eseguisce tale operazione ripigliate la pistola e introducetevi il manico colla cima chiusa in basso. Date alla persona che ha la palla in mano segnata, un pezzo di carta per formare uno stoppaccio, fateglielo rotolare in palla, quindi caricherete voi medesimo; la bacchetta, uncinata, leva dalla canna lo stoppaccio, la palla e la picca o manico di latta; indi, volgendovi levate il manico della bacchetta, la palla vi cade in mano, mentre voi fate tenere la canna bassa per tema non se ne introduca un'altra, che non si potrebbe più caricare, non avendo più bacchetta nella pistola. Tenete quindi la palla e la bacchetta in mano e fate tirare sopra un cartone, a quattro o sei passi, ma al momento dell'esplosione fate cadere come per incantesimo la palla ai vostri piedi.

L'UCCELLO FEDELE

Per fare questo giuoco occorrono due uccelli di qualsiasi specie, e parecchi falsi anelli.

Pigliate in prestito un anello da una signora, che sia possibilmente un semplice cerchietto d'oro; nel collocarlo sulla tavola, scambiatelo prestamente con uno che sia falso; date a qualcuno una pistola da caricarsi a polvere, poi una palla bucata e un pezzo di nastro che si pone del pari nella pistola. Intanto che si carica, andate a pigliare dalla gabbia uno dei due

uccelli, e in pari tempo attaccate al collo dell'altro l'anello, poi lo porrete entro una scatola nella quale circoli un poco d'aria: avvedutamente poscia riponete la scatola sotto un cappello. Pigliate l'anello per caricarlo nella pistola, ma non potendo entrare, piegatelo coi denti e fatelo cacciare insieme colla carica entro la canna. Allora, preso con una mano l'uccello che trovasi nella gabbia, e coll'altra la pistola, tirate il colpo presso una finestra subito dopo aver data la libertà all'uccello. Poscia fate vedere che l'uccello ch'è nella scatola ha l'anello al collo e la palla alla zampina.

Nota. Giova osservare che le due cime di nastro debbono essere perfettamente eguali, e che servendosi appunto di una palla forata, si dimostra qualmente l'uccellino non abbia potuto, impedito da quella, volarsene via.

L'INCHIOSTRO CHE SI MUTA IN ACQUA

Per eseguire questo giuoco ponete in un bicchiere o in un qualsiasi recipiente di vetro un pezzo di stoffa (seta, garza, lana ecc.) nera; riempite d'acqua il bicchiere, avvertendo che l'acqua abbia ugual livello della stoffa. Di sera e tenuto a debita distanza dagli spettatori, ciò parrà un recipiente d'inchiostro.

Per provare che esso contiene realmente inchiostro, ponete una carta da giuoco (già da voi apparecchiata, cioè tinta di nero dalla parte posteriore) nel supposto inchiostro.

Avvertite di incollare sopra una delle due metà posteriori o dal rovescio della carta che adoperate per il giuoco, la metà anteriore o diritta di un'altra carta da giuoco corrispondente alla prima in guisa che non appaia nera che la metà di questa carta.

Prima d'immergere la carta nel recipiente mostratene rapidamente agli spettatori la parte diritta che ha la sua tinta normale; nell'immergerla, invece, vol-

tatela con rapidità in guisa che la sua metà nera, nel sollevare la carta si presenti agli spettatori, i quali crederanno che l'inchiostro abbia per davvero tinta la vostra carta.

Poi esprimete il desiderio di mutare in acqua questo inchiostro. Per ciò fare coprite il recipiente con un panno nero alquanto grande; pronunciate il comando rispettivo e intanto prendete, col centro di questo panno nero tra le dita, una punta della stoffa che sta nel recipiente e tenetela così alquanto sollevata dall'acqua affinchè sgoccioli. Poscia levate con prestezza il panno e presentate l'acqua al signor Simplicio, il quale non mancherà di chiedervi la ricetta per fare scomparire le macchie d'inchiostro anche dagli abiti.

LA PIOGGIA D'ORO

Signori; siamo nel paese della cuccagna. Finora avete conosciuto la volgare, noiosa pioggia naturale che vi inzacchera i vestiti, vi produce il mal di nervi e centomila altre calamità l'una dell'altra peggiore. Oggi vi farò ammirare una specie ben diversa di pioggia, che sarebbe graditissima a tutti massime ai fannulloni di tutto l'orbe terracqueo, perchè in luogo di goccie d'acqua pioveranno monete.

Attenti: Per fare questo giuoco abbiate due bicchieri ed un pezzo di cartone pieghevole che facilmente si arrotoli. Ponete uno di questi bicchieri, pieno di monete svariate, sul *comodino o tavola di sussidio* (vedi la spiegazione a pag. 170); l'altro bicchiere mostratelo in giro vuoto e poi mettetelo sulla vostra tavola ma più indietro che sia possibile. Coprite quindi questo bicchiere col cartone del quale avrete fatto un rotolo aperto dal lato ove siete voi. Mentre coprite questo bicchiere col cartone, rapidamente vi ponete vicino il bicchiere pieno di monete; fatto ciò mostrate di nuovo il bicchiere vuoto e poi fate mostra di riporlo dietro il rotolo di cartone ma, in realtà, men-

tre coprite col panno il rotolo col bicchiere pieno, lo celate sul comodino che deve stare lì appresso, ben vicino all'altro bicchiere ed a livello più basso della vostra tavola su cui operate, e che avrete avvicinato il più possibile al paravento dietro cui sta celato il vostro assistente. Annunciate ora di voler far piovere del danaro nel bicchiere. Appena avrete impartito l'ordine: « Orsù: una dozzina di monete nel bicchiere! » il vostro assistente dietro il paravento faccia cadere in un bicchiere dodici piastrelle di metallo. Gli spettatori, ingannati dal suono metallico, crederanno facilmente che le monete cadan nel bicchiere che sta dietro il rotolo. Si ripeta varie volte l'ordine e si finisce coll'imporre al bicchiere di empirsi. L'assistente allora fa cadere nel suo bicchiere molte piastrele insieme. Fatto cioò solleverete il panno, leverete ostensibilmente il rotolo e mostrerete agli astanti stupiti il bicchiere pieno di danaro.

GIUOCHI DI SOCIETA'

L'avvocato ed il cliente

Vi sono moltissimi giuochi di società che danno piacere e trattengono in allegria le persone che passano le serate in buon numero nelle famiglie.

Uno tra questi è il giuoco, così detto *dell'avvocato*. Trovandosi raccolto buon numero di persone, siedono intorno ad una sala, ed una di queste dispone che una persona sia l'avvocato di un'altra, che per conseguenza diviene la sua cliente; in maniera che ognuna di queste persone che compongono la società è avvocato dell'altra e nello stesso tempo cliente di una terza: vale a dire, ognuno è avvocato e cliente; non però tra due stesse persone.

La persona che ha disposto il giuoco, si mette in mezzo al circolo ed attacca un discorso sopra qualche soggetto, per esempio sul teatro, sulla musica, sopra

qualche avvenimento successo in città, che sia noto a tutti ecc., e volge le domande ad una persona o ad un'altra la quale deve lasciar rispondere il suo cliente od il cliente risponde da sè stesso alle domande, va in una specie di contravvenzione ed è soggetto ad una multa o ad un castigo, per cui deve dare un pegno ed alla fine del giuoco deve soddisfare, secondo l'intelligenza, se è una multa, o subire il suo castigo, che verrà segretamente proposto dal direttore del giuoco, ossia presidente, col consiglio di quelle persone che sono state esenti da castighi. Se viene stabilita una multa in denaro, questo si raccoglie per fare una cena in carnovale, od anche per fare qualche beneficenza, e se si tratta di castighi (tanti quanti sono i falli commessi) si cercano castighi strani da tener allegra la società.

Un abile Presidente, che sia buon parlatore, può tener viva la società in modo da divertire assai.

La persona che fa da Presidente, deve sempre cercare di confondere anche coloro che rispondono a dovere. Per esempio: se l'avvocato di una persona risponde per il suo cliente, il Presidente può dire: *Scusi non tocca a lei,* l'altro, per giustificarsi, è cosa facilissima che risponda, e cade nel tranello.

Questo giuoco che, se non è del tutto nuovo, è poco usato, è uno dei più divertenti, ed oltre a ciò anche istruttivo , insegnando a parlare quando conviene, facendo esercitare l'attenzione ed a mettere in pratica l'ingegno e la prontezza di spirito.

ANELLI DI FUMO

Vi è qualche fumatore che, mediante un giuoco della lingua, fa uscire dalla bocca dei cerchi di fumo, i quali a misura che si allontanano, si ingrandiscono e recano sorpresa a chi non sa fare altrettanto.

Per ottenere con facilità questi anelli, si forma un tubo di carta ed attraverso a questo tubo si fa pas-

sare a sbuffi il fumo di una sigaretta, collocata alla estremità del tubo verso la bocca. Un tubo di circa due centimetri di diametro è sufficiente, e quando questo è già riempito di fumo, con un soffio leggero e secco, l'anello esce dalla parte opposta ed allontanandosi va sempre più ingrandendosi conservando la sua forma. Ad ogni soffio esce un anello, per cui si può farne uscire un fila; vanno tutti verso una direzione e fanno un bel vedere passando gradatamente di grandezza in grandezza.

Per ben riuscire, bisogna togliere ogni corrente d'aria e fare il giuoco sopra una tavola in modo da togliere le correnti che passano dal basso in alto.

Per meglio osservare questi anelli, conviene proiettarli verso la parte più oscura della stanza, se è di notte, e, se fosse di giorno, verso la parte dove entra di più la luce, od anche il sole.

Passando gli anelli di fumo per qualche lieve corrente di aria, formano delle figure tanto capricciose da destare una dilettevole sorpresa.

TROTTOLA LANCIATRICE

Un inglese, inventore di molti giuochi di meccanismo, ha inventato una trottola, mediante la quale vengono lanciati in aria in senso rotatoio una specie di elici od altri oggetti simili.

Questa curiosa trottola dà una interessante dimostrazione degli effetti dell'inerzia.

Si compone in primo luogo di un zocolo portante un'asta verticale, di una canna cilindrica infilata nell'asta ed alla metà della canna un disco di ghisa che forma la vera trottola. Con questi elementi si costruisce un apparecchio che lancia in aria a grande altezza una specie di elici molto leggieri, formati come due spatole unite con un foro nel mezzo, che si possono poggiare sopra il disco, sia uno alla volta, sia vari ad un punto solo. Questi elici sono formati di cellu-

loidi e dipinti a colori vari, e si intende che devono essere infilati per il loro foro, nella canna.

L'apparecchio funziona nel modo seguente:

Tenendo in mano un manico di legno che finisce con una punta di ferro, che verrà introdotta nella parte superiore della canna, si arrotola una funicella intorno al pezzo poliedro che forma parte integrante dell'apparecchio. Appoggiando allora lo zoccolo sulla tavola e gravitando alquanto sul manico che si tiene verticalmente, si ritira con prestezza la funicella; la trottola posta per tal modo in movimento, si ritira il manico dall'alto della canna, tenendolo sempre nella mano per la seguente operazione. Quando la trottola è ben posta in movimento, si posa sul disco uno o più elici, i quali prenderanno presto lo stesso movimento come la rotazione del disco restando a questi aderenti. Ma quando il disco verrà a fermarsi d'un tratto. l'elice viene lanciato per l'aria con rapido movimento e continuando la rotazione colla forza stessa della rotazione della trottola, e resteranno alcun tempo in aria e roteando sempre; cadendo poscia a guisa di farfalle lentamente e volteggiando in varie guise per la loro leggerezza.

Tanto per l'ascesa quanto per la loro caduta, gli elici producono un effetto assai divertente.

SCHERZO PER ROMPERE LE NOCI

Si prende un coltello bene affilato alla punta ed un po' pesante e con manico un poco largo alla base; lo si infigge allo stipite superiore di legno d'una porta in maniera che, dando una scossa con un pugno allo stipite, il coltello debba cadere sulla noce, collocata sotto lo stipite, e venga rotta.

Il tutto sta di collocare la noce in luogo dove il coltello, cadendo, deva colpirla.

Per ottenere ciò, quando il coltello è fisso nello stipite, vi si sottopone un bicchiere pieno di acqua,

di maniera da immergervi il manico e si bagni sino a che possa cadere una goccia sulla base dello stipite: nel punto dov'è caduta la goccia si pone la noce, il coltello cade, vi batte il manico e la noce si rompe sicuramente.

Conviene osservare che il coltello sia infisso nello stipite perpendicolarmente, altrimenti potrebbe cadere di traverso e fallire il giuoco.

E' questo un giuoco da farsi per lo più in campagna, dove più facilmente trovansi delle porte con stipite di legno; e come nella sua semplicità richiede pure qualche attenzione nel conficcare perfettamente perpendicolare il coltello, si può interessarlo con una certa tassa per chi, o meno, vi riesce.

Si osservi pure che anche la noce deve essere collocata in modo che sia facile la sua rottura: vale a dire non in piedi, poichè se il coltello venisse a battere sulla punta, il colpo devierebbe facilmente, perdendo la sua forza.

MODO DI FAR STARE SOSPESO UN AGO IN UN BICCHIERE D'ACQUA.

Si prende un ago di acciaio da cucire e lo si soffreghi tra due dita in modo che l'umore che esce da queste dia un tal poco di untume all'ago stesso. Lo si prende poscia appoggiato sopra le punte di una forchetta da capelli e lo si appoggi destramente sulla superficie dell'acqua in un bicchiere, e l'ago resterà galleggiante senza affondare.

Ciò succede perchè l'acciaio non viene interamente bagnato dall'acqua, e perchè il volume dell'acqua spostata, tanto dal corpo immerso come per la legge della capillarità, può avere il medesimo peso dell'ago e perciò non affonda.

Vi è un altro modo per riuscire in questo giuoco, ed è il seguente:

Si prende un pezzetto di carta ben sottile e rettangolare, della lunghezza che vi possa star sopra l'ago

appoggiato, e lo si colloca sulla superficie dell'acqua: vi si posa sopra l'ago delicatamente, per cui, quando la carta viene imbevuta dall'acqua, cade a fondo e l'ago galleggia nel bicchiere.

Lo stesso giuoco lo si può fare anche con una piccola moneta, come sarebbe un pezzo da dieci lire in oro: si può eseguire con una penna d'acciaio, la quale, se fosse stata anticipatamente calamitata, costituirebbe una bussola.

VIBRAZIONI E ANELLI DI FUMO

Alle braccia di un diapason, o di un oggetto simile, viene collocata una scatoletta di cartone con un foro, su ciascuna delle facciate, della larghezza di due millimetri di diametro. Dentro nella scatoletta si collocano due piccole striscie arrotolate di carta asciugante finissima, e devono essere aderenti alla parte superiore e movibili alla parte inferiore. Una di queste striscie deve essere inzuppata di acido cloridrico e l'altra di ammoniaca.

Data una piccola scossa al diapason, le due striscie si urtano nell'interno della scatoletta e producono del cloridrato di ammoniaca che si converte in fumo, il quale esce dai fori praticati nella scatoletta e forma tanti anelli quante sono le vibrazioni del diapason, o dall'altro oggetto scosso, e questi anelli formano, sempre ingrandendosi, una linea curiosissima a vedersi. Ogni anello rappresenta una vibrazione.

Con un altro mezzo si può ottenere il medesimo effetto.

Una scatola di forma cilindrica viene divisa in due parti mediante un diaframma in cauthouc, e sopra una delle faccie esterne della scatola si pratica un'apertura di circa quattro millimetri di diametro. Fra il diaframma e la faccia che ha l'apertura, viene collocata della carta asciugante imbevuta di acido cloridrico e d'ammoniaca. Si colloca la scatola sopra una asta, scossa un poco la quale, per le vibrazioni del

diaframma, manda fuori degli anelli di fumo tanto distinti e caratteristici che danno molto piacere a vederli.

Questo secondo mezzo è più semplice e dà migliori e più curiosi risultati.

FUOCO D'ARTIFIZIO.

Questo fuoco d'artifizio è di una semplicità unica e può essere eseguito senz'alcun pericolo anche in una stanza sopra un tavolo.

Si prende un cannello od anche una pipa di terra cotta, e si tagliano alcune striscie di stagno, come quelle in cui sta involto il cioccolatte, della larghezza di due o tre centimetri. Si mette ciascuna striscia a contatto colla fiamma del cannello acceso per mezzo di una candela. Lo stagno, infiammandosi, forma dei globuli incandescenti, i quali, cadendo sopra un tavolo, si moltiplicano e girano saltellando in tutte le direzioni, come un vero fuoco d'artifizio assai curioso a vedersi.

E' una esperienza che non presenta alcuna difficoltà, alcun pericolo; poichè i globuli di stagno possono cadere anche sopra un tavolo coperto di tela cerata senza recarle alcun danno.

Altro non è che la combinazione di un metallo coll'ossigeno dell'aria.

PROIEZIONI

In una delle adunanze della società di fisica è stato presentato un piccolo e semplicissimo apparecchio, costruito per dimostrare una graziosa esperienza; vale a dire la persistenza delle impressioni visuali.

Si prende un'assicella di legno della larghezza di pochi centimetri e la si colloca sopra un'asse, alla quale si possa imprimere un movimento rapido di rotazione. Questa assicella viene colorita in color grigio rischiarantesi verso le estremità, ovvero della forma di un doppio settore colorito in bianco.

Quando l'apparecchio è in movimento, l'assicella prende l'aspetto di un quadrante continuo traslucido e può ricevere una proiezione che sembra in quel punto sospesa in aria.

Questo apparecchio può essere modificato in varie guise se, per esempio, in luogo di una sola assicella se ne montano due ad una breve distanza e ad angolo retto, la stessa proiezione sarà ripetuta sulle due superficie fittizie. Le due assicelle possono pure essere colorite a diversi colori e ricevere così delle proiezioni colorate in diverso modo, ed ogni assicella non darà che una sola proiezione.

Variatissimi possono essere gli effetti, a seconda del desiderio degli operatori che si divertono in questi esperimenti.

LA SCIMMIA SALTELLANTE.

E' un semplicissimo apparecchio, mediante il quale si fa saltellare graziosamente una scimmia, o qualche altra cosa simile, per divertire i ragazzi, e nello stesso tempo per constatare la nervosità od il tremulo della persona che lo mette in opera.

Non vi è altro bisogno che di un coltello ed una forchetta da capelli alquanto lunga.

Tra le due gambe della forchetta, si fissa una piccola scimmia articolata in modo che possa fare colle braccia, colle gambe e colla testa qualche movimento; e questa scimmia può essere fatta di legno, di carta pesta, di stoffa, ecc., ecc.

La scimmia viene posta in movimento nel modo seguente:

Sulla schiena della lama del coltello si mette a cavalcioni la forchetta e la si tiene, o la si fa tenere in modo che tocchi leggermente colle punte sulla tavola. Tenuto il coltello orizzontalmente, ma un poco inclinato a sinistra, non si tarderà a vedere la scimmia piegarsi saltellando verso questa parte; così alzando ed abbassando leggermente la lama, i movimenti della scimmia diverranno sempre più grotteschi.

Anche non volendo questo giuoco si effettua; poichè è ben difficile che una persona tenga ben ferma la mano, e da ciò si vede a qual grado sia la nervosità ed il tremore della persona stessa. Più ferma si cerca di tenere la mano, più i movimenti si formano rapidi, benchè involontari, e la scimmia fa i suoi esercizi ginnastici più graziosamente.

Si può far danzare un diavoletto, una ballerina, un pagliaccio, purchè questi oggetti sieno molto leggeri e bene articolati.

FLUORESCENZA.

I colori, che si estraggono dal catrame, non hanno soltanto molte applicazioni nell'industria tintoria, ma offrono pure delle esperienze piacevolissime e facili da ottenersi.

Prendasi un bicchiere da tavola piuttosto grande e lo si riempia di acqua pura: la si lasci riposare sino a che si renda immobile del tutto: si lasci quindi cadere lentamente sulla superficie dell'acqua alcune particelle di fluorescenza, i quali, discendendo lentamente ed in modo uniforme verso il fondo, lascieranno delle striscie gialle-verdi brillantissime che somigliano ad un fuoco d'artifizio piovente nell'acqua.

Bastano pochissimi grani per produrre il fenomeno piacevolissimo, del quale si può pur fare una specie di giuoco di prestigio, tenendo questi granelli nascosti tra le dita.

Questa esperienza si ottiene con qualsiasi materia colorante artificiale, purchè siano più pesanti dell'acqua, onde possano discendere facilmente nel bicchiere, senza sciogliersi del tutto alla superficie dell'acqua. Più facilmente si riesce coll'eosina, l'etrolisina ed altre simili.

Mescolando fra loro varie di queste materie si ottiene una pioggia attraentissima di variati colori brillantissimi da destare la meraviglia negli spettatori ignari di questo curioso processo.

INDOVINELLI

I.

Spinta nell'aria, mai riposo in terra,
Perchè mi spengo quasi nata appena;
Ma un cor gentil sovente in sè mi serra,
Per rimandarmi all'aer con nuova lena.

Son dolce in pace; forte ed aspra in guerra
Scoto ogni fibra ed entro in ogni vena:
Il mio poter talora vince e atterra
I più feroci sensi e il cor serena.

Esco da luoghi sacri e da profani,
Or muovo lenta ed or corro veloce,
Entrando a mio talento in tutti i vani.

M'innalzo riverente alla gran croce,
Nè sdegno pur l'onor dei musulmani
Se prestano l'orecchio alla mia voce.

(*La Musica*). F. D. Tommasi.

II.

Siam poche suore, nè brutte, nè belle,
Inerti per noi stesse al maggior segno;
Ci troviam chiuse in separate celle,
Dell'uom costrette dal sublime ingegno.
Abbiam per forza altrui varie favelle,
Ora esprimiamo amor, or gioja, or sdegno;
Or trasportate siam sino alle stelle.
Or v'ha chi ci maltratta in modo indegno.
Per noi pochi saliro a somma gloria,
Poichè siam fatte per gl'ingegni eletti,
Come lo può attestar la nostra storia.
Ancorchè chiuse, entriam negli altrui tetti,
Ove lasciam di noi grata memoria
Se interpretate siam nei nostri effetti.

(*Le note musicali*). F. D. Tommasi.

III.

Amore sdegno e non conosco affetto,
Virtù e pudor mi sono ignoti pure;
Non prendo posto nelle umane cure
Ma tra le Grazie tengo un seggio eletto.
Son di bellezza un importante oggetto,
Dolcezze senza me sarieno oscure;
Non so curarmi delle età mature
Poichè la giovinezza in sè m'ha stretto.
Vivo nell'ozio e abborro la fatica;
La società gentile m'ha proscritta,
Ma della scienza son pur cara amica.
Nel mondo passo affatto derelitta,
E, come son dal favellar nemica,
Io mi sto sempre in ogni loco zitta.

(*La lettera* Z). F. D. Tommasi.

IV.

L'uom mi creò ed un'anima mi diede
Per conservarmi lungamente in vita:
Più invecchio in me ripone maggior fede
Chi il mio valore ad abbracciarmi invita.
Tra i miei compagni tengo un'alta sede
Ed è la mia dolcezza sì gradita,
Che quasi umana cosa alcun mi crede
Se di un perito ingegno m'ho l'aïta.
Gran lena adoprar dee chi m'accarezza,
Perch'io risponda al nobile desìo
In dolce modo e non rispondi asprezza.
Di tal difficil fibra poi son io
Che ogni volgare amor sdegna e disprezza
E mal si oppon se invoca il voto mio.

(*Il Violino*). F. D. Tommasi.

V.

Da noi dipende la Natura intera,
Ed a noi piega tutto ciò che ha vita;
Docile l'una, rigida e severa
L'altra contrasta alle sue pari ardita.
Chi teme l'una, chi nell'altra spera;
Quale rattrista e quale a gioia invita:
Pur corriam tutte la medesima sfera
Ed ognuna di noi torna gradita.
Antiche come l'universo è antico,
Siam necessarie al mondo quanto il sole
Che tutte abbiam fedel, sicuro amico.
Se d'alcuna di noi talun si duole
E s'ha tra l'uom talor qualche nemico,
Ove tutto si può così si vuole.

(*Le Stagioni*). F. D. Tommasi.

VI.

Dal caos uscite per l'alto mistero,
Unite insiem formammo un regno a parte;
Tanto estendemmo quindi il nostro impero
Che per il mondo intero or si diparte.
Per ogni dove ci facciam sentiero
E sin per l'aere ci troviamo sparte
Talor per brevi istanti, sin che al vero
Nostro seggio torniam senz'alcun'arte.
Negli antri più profondi c'interniamo
Impure spesso, per salir dappoi
Purificate là ove spinte siamo.
Non conosciamo il quando, il prima, il poi,
Poichè continuamente ci aggiriamo
E rare doti riportiam tra noi.

(*Le Acque*). F. D. Tommasi.

LE MERAVIGLIE MAGICHE

DI

B. BOSCO

Innanzi di addentrarci nelle varie avventure di questo esimio e celebre artista, il quale meritamente la voce pubblica chiamò *Il re della prestidigitazione*, procureremo di abbozzare ai nostri lettori a larghi e rapidi tratti il carattere e l'esteriore del nostro eroe.

Bosco è non solo uomo spiritoso, di belle maniere, di tuono signorile e distinto, ma un erudito di primo ordine. Se i successi da esso ottenuti furono universali, ciò deve attribuirsi anche all'aver egli saputo mantenersi all'altezza de' progressi che faceva la scienza. Si sa ch'egli non fa uso della meccanica; tutti i suoi esercizî sono il risultato dello studio, della combinazione, del calcolo; inoltre, la destrezza e abilità delle sue mani ha del prodigioso. Egli evoca spesso in suo soccorso gli *spiriti infernali;* ma questi altro non sono che quelli della scienza moderna l'*elettricità*, cioè, e *l'elettrico magnetismo.* Questi agenti misteriosi, mercè dei quali in un lontano avvenire si cangerà poco a poco la faccia del mondo industriale e morale. Bosco sa *animarli, dirigerli, farli ubbidire* come servi zelanti e obbedienti alla sua menoma volontà.

Sulla scena, Bosco si veste da mago, secondo le pure tradizioni della scuola. Il collo adorno di un ampio collare, il corpo chiuso in un corto giustacuore, le gambe imprigionate da calzoni che disegnano delle

forme artistiche e ammirabili, egli entra leggero, pieghevole, sorridente: Italiano, egli vi parla un suo speciale dialetto originale, assai grazioso, che non è nè francese, nè tedesco, nè russo, ma ch'è un tutto insieme di queste lingue, in guisa che si fa perfettamente intendere dal suo pubblico ch'egli sbalordisce, affascina, incanta ed ammalia col gesto, colla parola, col guardo. I suoi occhi, che schizzano la malizia penetrano nel fondo del vostro pensiero, vi leggono nel cuore; e se lo fissate in volto per qualche momento, voi indovinate l'uomo e l'artista meglio di quanto possiamo noi farlo conoscere. Bosco è difatti un uomo pieno di spirito, di frizzi e facezie espedienti. Egli per natura appartiene a quella grande scuola di buffoni italiani, i primi e più grotteschi del mondo, che produsse i Pantaloni, gli Scaramuccia, i Mezzettino e altri, e che va tuttavia orgogliosa, fra molti eminenti artisti del Lablache di recente rapito ai vivi e del Ronconi. Bosco è sempre gioviale e vario; si può ben dire ch'è un vero comico fin nelle unghie. Non crediamo che verun prestigiatore lo sorpassi in destrezza; pareggiarlo potranno, sebbene la cosa sia alquanto difficile, ma quello in cui non teme rivali per fermo, si è quella comica franchezza, quella feconda invenzione, quell'inesauribile *umorismo* con cui sa condire i suoi giuochi. Voler tentare di riprodurli raccontandoli, sarebbe fatto chimerico, perchè egli è tal uomo da darvi tante rappresentazioni quanti sono i giorni dell'anno senza mai ripetersi.

Egli è inesauribile nell'arte di mostrar nero il bianco, nel far pieno il vuoto, e vuoto il pieno, nel rotondeggiare quello ch'è schiacciato e schiacciare il rotondo, nel far sparire una palla e farla ricomparire in fuso. Egli anzi è l'inventore, come si sa, di questi giuochi, divertenti come una commedia bene rappresentata.

Ad un vostro comando egli metterà sossopra le leggi della natura intera, frangerà i vostri oriuoli, arderà i vostri fazzoletti, straccierà in cento pezzi le vo-

stre pezzuole ricamate, slancierà a cento passi da voi i vostri anelli, e voi li vedrete cadere; un momento dopo ei vi restituirà il tutto così perfettamente intatto come gliel'avete consegnato. Vi pregherà di tener bene chiuse nella mano venti monete d'oro: voi le piglierete, bene inteso, guardandovi di mai aprire la mano. Ne bramate di più, ne volete di meno? parlate: in pochi istanti il numero delle monete crescerà, diminuirà nella vostra mano sempre chiusa, secondo che l'avrete prescritto. Bosco non conosce ostacoli; egli può tutto, sa tutto, sottrae e nasconde tutto, tutto restituisce. Artista coscienzioso, attaccato e tutto devoto al suo pubblico, appassionato cultore di una professione ch'egli portò fino agli ultimi limiti del possibile, anzi dell'impossibile, non conosciamo cosa che gli sia mai mancata, tranne il dubbio del successo.

Fuori di scena, e dappertutto altrove, in città o in conversazione, Bosco è l'uomo di mondo per eccellenza, vestito sempre con elegante proprietà, d'irriprovevole contegno, sa porsi alla portata di ognuno, divenendo persino un personaggio alla moda. In molti paesi, e specialmente in Francia, si videro gli stivali alla Bosco, le marsine alla Bosco, e perfino contraddanze alla Bosco. — Questo anzi è il titolo di una graziosa raccolta di pezzi di musica comparsa a Parigi e che vengono eseguiti nelle più elette conversazioni. — Civile con dignità coi grandi, affabile e gioviale coi suoi simili, buono cogli inferiori, caritatevole verso gl'infelici, dovunque egli visse e fermò stanza lasciò buone e durevoli rimembranze.

UNO SGUARDO ALLA VITA DI BOSCO.

Bosco nacque in Torino nel 1793 e appartiene ad una nobile famiglia di quella città. Sin dai più giovani anni, il genio del prestigio e dell'affascinamento lo assalse e occupò; appena di sei anni faceva dispera-

re i suoi camerati mercè la destrezza con cui faceva loro le più ingegnose burlette; adolescente e destinato dalla famiglia a seguire la carriera delle armi, Bosco menava già, come farebbe anche adesso, i più destri colpi ai suoi maestri, e perfino ad occhi chiusi tirava di botto al posto del cuore, oppure in qualsiasi altra parte già prima designata.

La sua grande abilità aveagli procacciato non comune riputazione, allorchè Bellona lo rapì ai precoci tronfi pei servigi di Marte, e quel degno ed ottimo artista coraggiosamente pugnò e difese la Francia sotto le aquile imperiali. Incapace di applicare i suoi soprannaturali talenti alla propria preservazione, egli combattendo ricevette parecchie ferite, una delle quali proveniente da uno scoppio di mitraglia, gli portò via netto il pollice del piè sinistro. Fece egli la campagna di Russia, e colà rivelò in guisa comica e toccante insieme l'irresistibile vocazione che lo chiamava a diventare il re della sua arte e il primo prestigiatore del suo tempo.

In una scaramuccia contro un drappello di Cosacchi, Bosco, fuciliere nell'XI leggero, ricevette nel fianco un colpo di lancia. Finse il morto: il figlio del Donn che lo aveva a quella guisa acconciato, gli corre addosso e lo spoglia del denaro e dell'orologio. Bosco non si muove punto; ma pensando che sta per trovarsi senza un soldo (posizione assai poco gradevole in qualsiasi paese) esplora delicatamente le saccoccie del nemico, e gli porta via quanto può ristabilire il bilancio.

Raccolto tra i feriti e caduto in potere dei Russi, venne tradotto in Siberia, dove soggiornò diciotto mesi, con cinquecento dei suoi camerati, internato in una cittaduzza non molto discosta da Tobolsk. Vengono passati in rivista i prigioni, e viene loro chiesto da parte di Sua Eccellenza, individualmente, di che sieno capaci, e se possedono qualche talento. Bosco gravemente dichiara ch'è prestigiatore, e dice che se si degnino di cambiare i suoi cenci con qualche vestito più decente, egli si assume l'incarico di divertire

Sua Eccelenza il governatore e tutta l'alta società del paese. La proposta viene accettata, sebbene la cosa in sè non fosse conosciuta nè di nome, nè di fatto, e forse anzi a motivo di ciò. Ecco pertanto Bosco, vestito, profumato, lavato, sbarbato, e trattato con tutti i riguardi e grandezze a spese di Sua Eccellenza. Egli domanda del danaro per procurarsi alcuni apparecchi necessarî all'esercizio della sua arte; gli vengono numerati duecento rubli. Venuto il giorno prefisso, Bosco mantenne la sua parola, diede la sua grande rappresentazione al cospetto dello stesso governatore, e ottenne un immenso successo. Allora era una gara a chi lo potesse avere, careggiato, festeggiato, accolto e pagato da tutti quanti. Egli co' suoi onorarî mantiene generosamente i suoi poveri camerati, e tuttavia trovasi possessore di una somma di dodicimila rubli al momento di lasciar la Siberia, allorchè avvenne lo scambio dei prigionieri francesi e russi nell'aprile del 1814.

Da quel momento il suo destino è deciso. Ritornato nella vita civile e privata, si diè a percorrere, armato della sua magica bacchetta, tutte le capitali d'Europa, e in tutte egli riceve testimonianze e tributi non equivoci della simpatica curiosità dei popoli e degli stessi re, che lo applaudono, lo complimentano, lo colmano di onori, e si lasciano divertire da esso come i più semplici mortali. Dappertutto il suo nome diventa per i teatri fortunati che lo accolgono, il sinonimo di guadagno; non solo non inganna mai, ma sorpassa le aspettative degli spettatori, incassando copiose somme, e spendendone liberalmente una gran parte, senza mai dimenticare i poveri.

Più tardi Bosco rivide i luoghi testimoni delle sue militari gesta e del suo esordire nell'arte prestigiatrice.

Nel 1823 l'imperatore Alessandro gli sottoscriveva a Pietroburgo un brevetto d'uomo di genio, e nel 1842 Nicolò gli faceva rendere gli onori dovuti ai più grandi personaggi; nel 1821, il re di Annover ammettevalo alla sua corte; nel 1832, a Berlino, il re di Prussia lo

faceva complimentare dal suo gran maresciallo; a Vienna l'imperatore d'Austria, in seguito a due rappresentazioni nel suo palazzo, gli mandava un superbo regalo; il re di Danimarca lo riceveva nella sua intimità al castello di Frederikberg; nel 1833, Luigi Filippo, attestando il successo ottenuto da Bosco nel teatro dalle carte, tributavagli i più lusinghieri omaggi e le dimostrazioni dell'alta sua soddisfazione; finalmente, a Costantinopoli, Sua Altezza, dopo aver colmato Bosco di onori e presenti, autorizzavalo a far costruire in Pera un teatro che porta il nome del celebre prestigiatore.

Finalmente, dopo le numerose sue peregrinazioni, Bosco se ne ritornò a Parigi, e quel Nestore dell'arte ottenne i più legittimi successi, e allorquando lo si vede, colle mani e braccia nude, volatilizzare, fondere, diluire, vaporizzare come in crogiuolo da chimico tutto quanto gli passa per le dita, e i più grossi oggetti come i più minuti; una palla, un arancio, così come una noce muschiata o una nocciuola, e ciò sotto i cannocchiali e gli occhi di mille spettatori, è permesso di credere che mai, a dispetto di tutte le loro apparenze, nè maghi nè cabalisti sorpassarono e nemmanco uguagliarono quell'immaginabile stregoneria delle sole dita e del palmo della mano.

Abbiamo con avida curiosità percorso l'Albo di Bosco. Quella preziosa raccolta, dove si trovano registrate le tappe della sua odissea, e le irrefragabili prove di soddisfacimento che tutti i sovrani d'Europa si compiacquero accordare al celebre prestidigitatore, è un inapprezzabile ricordo delle sue trionfanti peregrinazioni attraverso l'intera Europa. Ivi è segnata la sua lunga e bella carriera d'artista, dove è osservato anche l'ordine cronologico. Apriamolo.

Ecco anzitutto il certificato del re di Annover; la regale sottoscrizione e il suggello di Adolfo Federico ne dicono abbastanza. Questo è dell'anno 1821.

Il 14 aprile 1822, il re di Prussia gli fa rilasciare dal maresciallo di corte un lusinghiero attestato. Bosco ha visitato Postdam e Berlino. — Seguono gli attestati dell'imperatore d'Austria (3 *dicembre* 1828); del-

l'arciduca Giuseppe, palatino d'Ungheria (30 *maggio* 1839); — del cardinale arciduca Rodolfo d'Olmütz (20 *aprile* 1820); — del duca di Mecklemburgo-Schwerin (20 *aprile* 1830); — del re di Danimarca (15 *settembre*); — di parecchi principi tedeschi (anni 1831, 1832) — di Luigi Filippo (14 *marzo* 1833); — di Maria Luigia, vedova di Napoleone (27 *aprile* 1836); — del re di Napoli (27 *gennaio* 1837;) — dei Cardinali del Conclave (*aprile* e *maggio* 1839); — senza contare che venne chiamato in tutte le città, nei seminarî, istituti e licei, dove assistevano pure arcivescovi e cardinali. Aggiungiamo ch'egli espose i suoi giuochi dinanzi gl'imperatori di Russia Alessandro e Nicolò.

Il 15 del mese di Rebbul Eval (21 *maggio* 1850) il sultano gli accorda un firmano improntato del suo imperiale suggello. Noi non iscorgemmo che delle fiamme in quelle quattro linee grafiche, ma la traduzione francese scritta di mano di Nizza pascià, comandante in capo della guardia imperiale, è là evidente e palpabile.

1835. Sua Maestà la *regina di Sardegna* gli comandò, il 18 maggio, parecchie sedute di magìa bianca, e alcune divertenti esperienze; anche in quell'incontro ottenne dimostrazioni di sovrano aggradimento.

1848. Il *bey di Tunisi*, saputo che Bosco trovavasi in Algeria, lo fece chiamare presso di sè, onde desse alcune rappresentazioni di prestigio al cospetto di *Sua Altezza Reale*, e in presenza di tutti i ministri e dame del serraglio, in mezzo ai grandi applausi di tutti gli astanti.

Finalmente — la gemma più recente della cospicua corona di Bosco, — il 16 marzo 1852, venne chiamato a dare una rappresentazione al palazzo delle Tuileries, dinanzi le Loro Maestà Napoleone III, l'Imperatrice e tutta la corte. Quella era per fermo un'assemblea imponente, illuminata, e difficile da ingannarsi; ma Bosco non conosce ostacoli, anzi le difficoltà raddoppiano le sue facoltà fascinatrici, ed egli uscì vincitore da quella prova suprema, recando seco testimonianza della sua meravigliosa destrezza.

Nè qui ci arresta la collezione dei documenti del prestidigitatore europeo. — Otto volumi sono riempiti soltanto di estratti di giornali in cui ci sono i resoconti delle sue esperienze. E' questo il caso di rimpiangere la nostra ignoranza per non possedere la erudizione poliglotta del cardinale Mezzofanti, cui erano noti tutti i dialetti del mondo. Come infatti leggere quei giornali russi, svedesi, turchi, greci, armeni, polacchi, tedeschi, ungheresi, valacchi, boemi, maltesi, francesi, olandesi Come uscirne da tali indecifrabili geroglifici?

Profittevole e curiosa per un critico giudizioso sarebbe la lettura di un estratto caduto (per esempio) dalla penna di un giornalista in turbante, da un grave effendi dall'austera faccia, cui Bosco seppe spianare le rughe; e lo studio di un'appendice dei nostri giornali vuoi scientifici che letterarî. Quante deduzioni da trarsi fra le impressioni di un Siciliano e quelle di uno Svedese, di un Russo o di un letterato di Smirne?

Ogni nazione ha fornita la sua pietra alla erezione di questa nuova Torre di Babele. L'edifizio si costruisce lentamente, perchè da ben quarant'anni vi si lavora, e nulla sembra ancora annunziare il fine di quell'opera gigantesca. Lultima parola non è pronunziata peranco, nè l'ultimo elogio fu scritto.

DI ALCUNI GIUOCHI DI BOSCO.

Sotto le sue dita incantate le pallottole si fondono, spariscono e ricompaiono a vicenda; le carte si trasformano, gli orologi segnano allo stesso secondo una serie di ore differenti, ad un suo comando un anello comparisce, dispare e ricomparisce di nuovo entro una scatola o astuccio che sta in mano dello spettatore; degli uccelli spiumati e posti in debita fricassea ripigliano moto e vita colle loro penne, e lieti se ne volano senza traccia alcuna della recente cottura; un fazzoletto posto dentro una scatola, si trova entro il cuore di una carota; le pezzuole si trasformano e si

confondono, passando ora attraverso gioielli, ora mutandosi in ombrelli; uno scialle posto ostensibilmente entro una scatola di cartone, esce dalla tomba di Faraone in compagnia di un tacchino che volge al pubblico uno sguardo incantato: un povero canarino che sbatte lieto le alucce, nell'ignoranza del destino che lo aspetta, viene consegnato ad uno degli spettatori seduto presso l'orchestra.

Il mago risale sulla scena, e dietro suo invito l'uccello vien posto o caricato entro la canna di un'enorme pistola, in maniera di cartuccia; il colpo quindi parte e l'uccello, slanciato come una palla, viene imbroccato di passaggio, più vivo che mai, dalla punta di una spada dell'operatore, fra lo strepito degli applausi dell'assemblea.

Bosco piglia uno, due, tre, dieci fazzoletti; li lacera, li taglia, li brucia, li fa dileguare fra le sue dita, comparire, sparire, e finalmente li restituisce, dopo molte guise di giri e rigiri, tali quali li vennero prestati.

E gli animali, con qual aria di soddisfazione si fanno suoi fidi servi! Tacchini, polli, porcelletti d'India, conigli, fringuelli, cardellini, canarini, colombi, ei li maneggia come vuole colla sua bacchetta e tutti gli fanno gli occhietti, muoiono e rinascono a sua volontà e comando, come s'egli li avesse creati e posti al mondo.

Ecco uno de' giochi più straordinarî del celebre prestigiatore; un pelottone di soldati gli si colloca di fronte; ei fa caricare ad essi i fucili a palla, e con voce sicura comanda che vengano immediatamente scaricati contro di lui; si ode l'esplosione, le palle volano, fischiano e vengono tutte a cadere appiè dell'incantatore. Madama Linski per voler imitare questo inimitabile e ardimentoso giuoco trovò appunto la morte in una rappresentazione. E' il vero trionfo di Bosco! Un signore gli presta un fazzoletto, egli lo fa in pezzi, lo brucia, e fa quindi che venga intero trovato entro una delle numerose candele che illuminano la scena.

Il giuoco da Bosco chiamato la Cucina diabolica, è oltremodo dilettevole: il nostro fisico, poveretto, pretende aver fame... malgrado il suo bell'aspetto, assicura che non ha mangiato da ben quarantotto ore. — Olà, garzone, servite il mago!... — Eh! nessuno si fa vedere. — Dovrà dunque cuocere da sè, in presenza del pubblico. Gli vengono recati sei in otto piccioni; ma conviene ucciderli, farne scorrere il sangue dinanzi le sensibili spettatrici... Oh, no! un colpo di pistola, ed ecco i volatili sulla tavola senza moto: ora conviene spiumarli... ma gli aiutanti sono così lenti! Bosco ha però un modo suo speciale che noi raccomandiamo alle buone massaie di farsi insegnare da esso; i colombi vengono posti dentro un fornello portatile e pochi secondi dopo vengono tutti ritirati senza che abbiano più una piuma sul loro gracile corpicciuolo. Ora, alla fricassea! il fuoco è acceso, la pentola vi è sospesa.... ma il goffo garzone caccia dentro nel recipiente, già munito dei necessarî ingredienti, i colombi insieme e le penne! Avvi mezzo di comporre un intingolo qualsiasi con simili tangheri per assistenti? il mago sarà pertanto costretto a ridare la vita ai colombi, onde ucciderli di nuovo e riporli pertanto in fricassea; difatti, dopo un segno cabalistico della sua magica bacchetta, i colombi, che hanno ripreso la loro veste naturale, escono dalla pentola, si pongono a saltellar sulla tavola, e vanno beccando il cibo su quella mano che poco prima li avea privati di vita.

Sei fazzoletti, dopo aver passate parecchie prove e subìto ogni maltrattamento dalle forbici e dal fuoco, si trovano racchiusi entro una pagnotta da soldati; ma lacerati di nuovo e cacciati dentro una pistola infernale, questi stessi fazzoletti, a grande meraviglia degli astanti, si trovano spiegati sulle balene di un ombrello, la cui prima veste trovasi invece racchiusa entro una scatola isolata.

Bosco non opera che a braccia nude, e di spesso, in mezzo l'assemblea, pigliando un mazzo di carte ne fa scegliere una a chi brama averla, poi farà mescere il mazzo, lo getterà lontano, tranne una carta; poscia,

con questa sola in mano, la mostrerà successivamente ai suoi otto o dieci compagni del giuoco che riconosceranno tutti in quella medesima carta la stessa che avranno scelta; un mazzo di chiavi, appartenente a taluno della compagnia, scomparisce per incanto; allora Bosco evoca i genî famigliari, *spiriti miei*, dice egli, *obbeditemi!* e di subito per uno sforzo del suo genio, le chiavi si trovano attaccate alla radice di una reseda, di cui è d'uopo, per vederle, rompere il vaso; poscia incontanente si ecclissano di nuovo per ricomparire sotto l'involucro di un pane.

Che dire di quei fazzoletti, di quelle pezzuole di batista o merletti, poste a brani, e quindi bruciate, che vengono poi restituite intatte mediante un processo magico; di quei fantastici bicchieri che si metamorfosano in una miriade di bicchierini di varie dimensioni, e sotto i più piccoli dei quali si scuopre un anello gittato da un astante sulla scena; che dirò di quello specchio magico che fa danzare le carte a volontà; e di quelle piramidi egizie che operano tanti scambî di liquore? Alla maggior sorpresa degli astanti Bosco piglia a prestanza cinque o sei oriuoli adorni di gingilli, ne fa una magnifica collana con che accerchia il collo di una bianca colomba, quindi senza rimorso gitta giù dalla finestra gli oriuoli e la colomba che ognuno ha potuto seguire cogli occhi: quel singolare proiettile nell'attraversare l'imposta ha rotta un'invetriata ed è evidente per ognuno che sarà andata a smarrirsi nella via... Prestigio! perchè al momento stesso il nostro abile giuocoliere trova la colomba e gli orologi entro una bottiglia pirotecnica che si spezza in cento parti.

Una dozzina di fazzoletti sono cacciati entro il suo fucile a trombone, egli spara il colpo e tosto i fazzoletti si trovano piantati con aghi nel fondo di un gran quadro nero; dei casimiri di thibet introdotti in un vaso sforacchiato a giorno fanno sorgere una conigliera e un pollaio.

Un porcellino d'India si fonde nella mano al cele-

bre mago, e passa immediatamente entro uno scrigno tenuto sulle ginocchia di una dama, mentre contemporaneamente la borsa di questa brilla in cima alle dita del prestigiatore; un pollo d'India arrosto ch'egli taglia e il cui interno non è farcito nè con tartufi, nè con marroni, vi presenta invece dei fazzoletti che un momento prima gli erano stati prestati nella sala.

Una insalata ch'egli condisce, e che, allorquando la gitta al pubblico, si trasmuta in pioggia di rose; un cappello con fettuccie color fuoco, ch'egli rende deforme, rompe e lacera in ogni guisa, e che al tiro della sua pistola, ricomparisce fresco e intatto sospeso alla più alta cornice del teatro.

Ma quello che più colpisce e fa meno romore, passando talora inavvertito, si è una penna che Bosco introduce in un piccolo astuccio e che scrive da sè.

Un enorme ombrello si decompone e astutamente penetra nell'interno di una picola scatola di dieci centimetri quadrati, gli oriuoli, schiavi obbedienti, si fermano fra le mani degli spettatori ed eseguiscono certi giri d[illegible]rdinati.

Insomma i giuochi di Bosco sono sì copiosi e svariati, che sarebbe opera lunga il voler qui anche di volo accennare.

Tentar di analizzare i prestigi compiuti da questo vivente fenomeno che chiamasi Bosco, sarebbe compito impossibile, al quale non pretendiamo.

Ma diremo soltanto che Bosco, senza aver avuto speciali insegnamenti nè professori, si è innalzato di per sè, con assiduo e perseverante studio e lavoro al di sopra di tutti i fattucchieri e maghi o stregoni, che vogliansi nominare, dei tempi antichi e moderni, e che si lascia indietro di molto i Comus, i Pinetti, i Contres e tanti altri che potremmo citare; egli è il maggiore e più perfetto mago che si potrebbe, se ci occupassimo di genealogia, far direttamente discendere dal famoso incantatore *Merlino*, che riposa oggi sotto una gran pietra in una foresta di Brettagna, senonchè Merlino era un mago misterioso cupo e devoto, mentre il Bosco è un galante stregone che risu-

scita i morti e fa meravigliare i vivi, si burla di voi e vi giuocola come fanciulli, laonde, care lettrici, non abbiate paura, che il Bosco non invoca la folgore, nè tutti quei tristi demoni di un tempo; egli farà bensì piover su voi dei vaghissimi fiori e se vi trovate costrette arrossire nel sorprendere sopra il vostro seno, e precisamente al posto del cuore, un mazzolino di rose o di viole, condonerete a Bosco la causa del vostro innocente rossore, a motivo delle belle rose e viole ch'ei vi fa sorgere in grembo.

Questo raro uomo lo avrebbero arso vivo sotto Luigi XI come un negromante, squartato sotto Francesco I qual mago, soffocato nell'acqua colle torture in voga sotto il buon Luigi XIII quale stregone; ma oggidì maghi, fattucchieri, stregoni, negromanti non si fan più morire, che i costumi, in codesto, sono migliorati di molto, e si versa invece a piene mani l'oro, e gli applausi prorompono al fortunato Bosco.

ALCUNE AVVENTURE DI BOSCO.

Fra i copiosissimi documenti che abbiamo sulle varie e curiose avventure toccate al nostro eroe, noi sceglieremo solo i fatti più salienti e meglio constatati.

Bosco non è soltanto un grande artista, che sa bene premeditare i suoi giuochi di mano, ma all'occasione gl'improvvisa: ne volete una prova? Un giorno ch'egli attraversava per mare il tratto che separa Smirne da Costantinopoli, trovavasi fra i passeggieri un *gentleman* assai invaghito dell'anello che portava in un dito per farne mostra e argomento dei suoi discorsi ad ogni occasione; Bosco, noiato di quell'ammirazione, finì collo strappare di mano il gioiello all'inglese e gittarglielo in mare.

L'isolano furibondo gli saltò al collo e voleva strangolarlo. « Il vostro comportamento è ignobile, dissegli il giuocoliere; ma lo comprendo e scuso... L'anello che

rimpiangete non è perduto, ed io posso restituirvelo. — Dov'è? — Nella vostra valigia. — Ma se io ne ho la chiave? — Orsù, vi dico di andarlo a prendere, e non ne parliamo più. — Imaginate la stupefazione degli astanti dinanzi un tale prodigio!

Bosco ha l'abitudine di capitare incognito in qualche città e rivelare la propria presenza con qualche burla di sua invenzione. Egli andrà, per esempio, a visitare il direttore di qualche teatro locale, od un giornalista, ovvero, come gli accade in Olanda, qualche gran personaggio, e così discorrendo di quest o quello, senza pur toccare il suo interlocutore, senza nemmanco avvicinarglisi, far passare dalla saccoccia del visitato nelle sue, e viceversa, tutto quanto contener potessero sia in gioielli, in denaro, fazzoletti, portafogli, ecc. Un biglietto di Banca che avrete ben chiuso, nella vostra saccoccia del petto, si cangia, dietro suo comando, sotto il vostro abito ermeticamente abbottonato nel suo valore in danaro sonante, nè più nè meno, e il biglietto trovasi nel taschino di Bosco, il più officioso e lesto dei cambiavalute. Un'altra volta ei va a passeggiare al mercato, e avverte una povera lattivendola che sta aspettando, crucciosa, qualcuno ne comperi la mercanzia. Egli la piglia sotto la sua protezione, compera da essa una dozzina d'uova, in ognuno dei quali trova una moneta d'oro, mette *il giallo* in saccoccia, e continua a passeggiare. Non fa d'uopo aggiungere che la bottega della lattaia in breve non può bastare al numero grande di avventori; ma l'incanto è cessato.

Le ludificazioni e giuochi di Bosco sono innumerevoli in tal genere: sempre pieno della sua arte, non si lascia sfuggire occasione per esercitarla, per il piacere e per l'onore, come dicono i suoi patriotti. Un mattino ch'era giunto a Bordeaux, trovavasi nella sala del suo albergo a far colazione presso un Inglese di alto rango, tutto sussiego, melanconico e ricchissimo, d'una delle prime famiglie del Triregno; Bosco il cui *beaftec* facevasi aspettare da buona pezza, avendo gran fame, s'impazienta, impreca, chiama il garzone, in

modo da attirare su di sè l'attenzione del nobile isolano. « Affè mia, esclamò, vedendo che non capitava nulla, alla guerra si fa la guerra, e in viaggio convien fare quello che si può! » — E ciò detto inghiotte la proprio forchetta. — A quella vista, il nobile lord, credendo aver le travegole, trabalza sulla seggiola, si soffrega gli occhi, e manda un aoh! dei più espressivi. — In capo ad un minuto, Bosco, non senza prima aver pestato i piedi e menato dei pugni sul desco, afferra il cucchiajo e lo manda a raggiungere la forchetta. Questa volta l'Inglese avea veduto, distintamente veduto, tanto che manda le alte grida, come si trovasse male. « Vi sorprendete, signore? gli domanda Bosco col più mellifluo accento. Oh! non ci badate, questo è nulla... Io ho molto viaggiato, e vissi in ogni guisa: ho lo stomaco eccellente... nulla m'incomoda ». E messer Bosco, detto ciò, afferra il coltello, e lo caccia allo stesso modo del cucchiajo e della forchetta giù per l'esofago. L'Inglese non può più reggere; manda grida ed esclamazioni di ogni fatta, suona, chiama il garzone, ordina che gli trasportino il coperto all'angolo estremo della tavola, ben lunge da quel pazzo, da quel maniaco... Bosco risponde freddamente: « Avete fatto bene, millord, a chiamare il famiglio, altrimenti faceva un boccone anche di voi ». — Aoh! aoh! esclama l'inglese, siete dunque un cannibale. Ma tutto quindi si spiega; Bosco lusingato nel suo amor proprio, si confessa al nobile *gentleman*, che lo proclama il più meraviglioso genio delle cinque parti del mondo. Da ciò consegue un patto di fraternità inaffiato da copiose libazioni di Sciampagna, e tutta Bordeaux, istrutta di tal fatto, per ben un mese accorre affollatissima alle *Serate Egiziane* di Bosco.

Un'altra volta, Bosco giungeva a Palermo; era tardi, e la città ripiena di forestieri, non aveva albergo che non ne rigurgitasse. Alla principale locanda gli vien detto che trovasi una stanza con due letti a disposizione di un solo cappuccino; ma che il reverendo, il quale paga di conseguenza, pretende occuparla da sè solo. Bosco non si dà per vinto, e fa dire al reve-

rendo che se vuole cedergli un dei suoi letti egli in ricambio pagherà la spesa. Il cappuccino accetta, metà per risparmio, metà per rimorso di lasciare senza asilo un suo simile. Bosco, cui piace viver bene, si pianta nella stanza come fosse tutta a sua disposizione, si fa recare un pollo freddo, cena di ottimo appetito, beve una bottiglia di vino di Borgogna, quindi un'altra di Sciampagna, di cui offre un bicchiere al buon padre, ma questi agramente rifiuta, e mostrasi assai impazientito per la presenza di quell'intruso.

Da uno dei due letti ch'egli occupava seguìva con molta inquieta attenzione, ogni movimento di Bosco, il quale, al contrario, fingeva di punto vederlo e mostrava di trovarsi affatto solo. Tutto a un tratto questi, dopo certi sberleffi e contorsioni infinite che avevano attirato l'attenzione, e visibilmente eccitata l'inquietudine del reverendo, afferra un coltello da tavola e si taglia la testa col maggior sangue freddo. Il coltello cade da un lato, la testa dall'altro; Bosco si china, e, nuovo San Dionigi, raccoglie il capo tronco e si pone a passeggiare gravemente, colla testa in mano, come se avesse provato la scarica di cento pile elettriche. Il cappuccino si precipita fuori del letto, si slancia verso la porta che spalanca, di là esce nel corridoio, quindi giù per le scale che divora a quattro a quattro, gridando con voce stentorea: « Aiuto, soccorso! Cristiani, per carità! Uno sciagurato, un forsennato si decapitò in mia presenza! » — Tutti accorrono, si precipitano entro la stanza da letto fatale, dove trovasi Bosco, il quale stava seduto tranquillamente colla sua brava testa sul capo e che stappava l'ultima sua bottiglia di Sciampagna. Gli domandano che significhi quell'allarme; egli risponde che il reverendo sarà senza dubbio affetto da febbre nervosa; che, quanto ad esso, si trova stare perfettamente bene, che mai anzi trovossi meglio ». — « Tant'è, esclama il cappuccino, io non voglio dormire presso questo demonio! andrò piuttosto a coricarmi in rimessa: e così fece. Bosco rimase tranquillamente in possesso della stanza fratesca.

Giunto un bel mattino a Nimes, eravi nella piazza del Capitolo un assembramento considerevole: donne, uomini, fanciulli, operai attorniavano un personaggio misterioso che presumevano riconoscere e che salutavano colle loro acclamazioni gioconde e trionfali. Lasciatemi passare, diceva questo, io non sono quello che voi credete, e la folla sempre più gli si stringeva ai panni. Stanco di quella specie di popolare ovazione, il personaggio, che n'era l'eroe, chiede finalmente di poter comperarsi un uovo, lo paga, lo apre dinanzi agli occhi di tutti gli astanti, e che ci trova entro? Ottanta franchi in oro! Impossibile dipingere lo stupore dell'onesta mercantessa e le esclamazioni della stupefatta moltitudine; la mercantessa sentivasi una gran voglia di reclamare la moneta, ma l'uovo era stato pagato. Una venditrice di galline, che senza dubbio aveva l'intenzione di sputare la sua sentenza, si avvicina indiscretamente, forse spinta dalla folla, ed ecco che incontanente ella si sgravida di cinque o sei porcellini d'India, ritiratili l'uno dopo l'altro; malgrado le sue grida di spavento o di dolor comico, chi può pensare la disperazione di quella povera venditrice di polli ... Quanto al mago, egli era già scomparso, e il nome del celebre Bosco errava sulle labbra di tutti gli astanti, che tutto il giorno si divertirono parlando dell'incredibile giuoco dei porcellini d'India.

Sfuggito che fu il celebre personaggio dalle mani della folla che ingombrava la piazza del Capitolo, recossi sul bastione, e strada facendo fece di nuovo alcune delle sue burlette; la catena d'oro di una pescivendola divenne una collana d'anguille irrequiete, che si mordevano reciprocamente la coda, mentre il giojello entrava nella saccoccia della povera donna, che non cessava nel frattempo di dire le sue orazioni perchè Iddio la liberasse dalle mani dello stregone. Da uova nate di fresco il mattino, uscirono dei pulcini che tosto si cacciarono fra le gambe degli spettatori ed altri furono trovati colmi di monete d'oro, il che sorprese talmente la donna che li vendeva, che ne fece

una frittata nel suo paniere, sperando probabilmente di trovarci un tesoro, ma la folla allora divenne così compatta, che Bosco fu costretto riparare in una vicina casa ed uscirne dalla porta posteriore entrando nel suo alloggio, intanto che la folla, la quale assediava la casa, aspettava palpitante e mutola che Bosco uscisse di nuovo per la porta, o per qualche canna di camino.

La Gazzetta del Mezzodì riferisce il fatto seguente. « Allorchè Bosco trovavasi a Marsiglia, intese parlare con entusiasmo delle selvagge bellezze delle famose Gole d'Ollioules che stanno fra questa città e Tolone; come tutti gl'ingegni elevati, il nostro meraviglioso prestigiatore è appassionato pei grandi spettacoli della natura e possiede in grado eminente l'intelligenza delle condizioni speciali nelle quali ognuno di essi vuol essere contemplato: un sito come quello, disse, dev'essere visitato solitario, di notte, e con un bel chiarore di luna. »

E conformemente al programma, « egli si fece condurre in carrozza sino al villaggio più prossimo alle Gole d'Ollioules, acconciandosi in modo da giungere solo a piedi nel mezzo delle strette, nell'ora in cui la luna nel suo primo splendore spandeva abbondantemente quella languida luce che apre l'anima alle più vive impressioni dello sgomento. »

« Lo spettacolo era sublime, e Bosco, vecchio soldato della Grande Armata, ne assaporava, per così dire, deliziosamente tutta la magnificenza, senz'essere turbato da alcuno dei fantasmi che non avrebbero mancato di assalire in simil'ora o luogo, caratteri meno energici e ben temprati del suo. »

« Ma sul più bello della sua contemplazione egli si sente afferrar per di dietro; due braccia vigorose lo stringono, e lo gittano a terra senza ch'egli possa opporre resistenza; aveva a che fare con tre malandrini che in un batter d'occhio lo svaligiarono, e sparvero incontanente fra le sinuosità di un sentiero laterale. »

« Bosco si rialza tutto malconcio e ritorna al villaggio dove aveva lasciata la carrozza, si fa condurre dal

sindaco e allorchè quel degno magistrato si è bastantemente soffregati gli occhi sonnolenti, il malcapitato amatore delle bellezze naturali depone successivamente sul tavolo municipale due paia di pistole, un pugnale, alcuni orologi, parecchie borse ecc., ecc. Il sindaco lo guarda senza nulla comprendere di quella singolare esposizione; stava pertanto aprendo bocca per chiederne spiegazione, allorchè Bosco, prevenendone il desiderio, prese la parola in tali termini: — Venni assalito nelle gole di Ollioules da tre assassini che mi atterrarono e frugarono dal capo alle piante, e mi hanno derubato di quanto possedeva in dosso; intanto però che procedevano a tale spoglio, io ne ho esercitato uno simile addosso a loro, di maniera che in quello ch'essi mi lasciarono, aveva in mio potere le loro armi e questi varî oggetti, che essi derubarono certamente ad altri viaggiatori, e che vengo ora a consegnarvi perchè vengano restituiti ai loro veri proprietarî. — Signore, rispose il magistrato municipale, questa è tutta generosità da parte vostra, mentre restituite i beni di altri, intanto che vi mancano i vostri... — Perdonate signor sindaco, rispose Bosco, quei bricconi non mi hanno portato via nè l'orologio nè la borsa, ch'io già li aveva ripresi innanzi la loro partenza, e di mio infatti non hanno che due flauti e un coltello di legno ch'io posi loro alla cintola in sostituzione delle armi che loro ho sottratto; con quegl'istromenti essi attenteranno forse agli orecchi, ma non alla vita dei viaggiatori. »

« Dietro le indicazioni da esso avute, fu data quindi la caccia ai tre banditi, che non tardarono ad essere arrestati: accerta la cronaca ch'essi erano più umiliati della burla giuocata loro da Bosco, che non dolenti di trovarsi nelle mani della giustizia. »

Un giornale di Nantes, il *Bretone*, riferisce il fatto seguente:

« Bosco preluse ai suoi incantesimi tosto che qui giunse. Disceso al principale albergo della città, dimandò di un barbiere, questi incontanente si presentò e si pose all'opera. Credeva egli di aver finita l'opera-

zione, e stava già per chiudere il rasoio, allorchè Bosco gli rimproccia la sua negligenza; non era raso che da un lato. Malgrado le meraviglie del barbiere, che non comprende una tale sua distrazione, di cui non aveva l'abitudine, si accinge a compiere quello che aveva creduto finito; ma si giudichi del suo stupore, quando Bosco gli presenta l'altra guancia fornita di folta barba... Spaventato, fuori di sè, il nostro povero barbiere, non sapendo più se avesse a che fare con un uomo od un demone, se ne fugge precipitoso, convinto di aver veduto il diavolo in persona, e indi a poco tutta la città venne a sapere la prima burla fatta dal nostro mago. »

Il *Messaggiere* di Pietroburgo (26 aprile 1842) pubblicò l'articolo seguente; è il redattore in capo che parla:

Stamane, in quella che poneva il piede per uscire di casa, un signore presentatomi da un amico scendeva di carrozza alla mia porta. Offersi di risalire in casa, ma malgrado le mie istanze e quelle dell'amico, il signore temeva, disse, di trattenermi troppo a lungo, e non volle acconsentire, laonde, per compiacerlo, dovetti porgergli udienza in istrada! Eccoci pertanto tutti e tre chiacchierando sul marciapiede: quel signore mi avea declinato il suo nome, già celebre, ed io mi congratulava di averne fatta la conoscenza, allorchè, d'improvviso, avendo egli abbassati gli occhi, mi scosta leggermente colla mano, si china, e raccoglie proprio nel luogo da me prima occupato, una borsa che alla sua ampiezza si poteva credere assai ben guarnita.

— E' vostra? mi domandò presentandomela.

— No, signore.

— In tal caso, bisogna vedere cosa contiene.

Tosto egli ne apre un lato, che conteneva circa una cinquantina di monete d'oro. I passeggeri, fermatisi per curiosità, stavano con tanto d'occhi sbarrati. Un contadino specialmente, che pareva volesse reclamare la sua parte di quella trovata ricchezza, non cessava dal guardare il signore e la borsa a vicenda. Per far cessare i suoi rammarichi, il messere si toglie di sac-

coccia una moneta d'oro e gliela regala. Il contadino, contento di sì bella generosità, si confondeva in ringraziamenti; ma, ahimè! non aveva nulla ricevuto; l'oro gli aveva appena sfiorate le dita. Io rideva cordialmente di quel suo aspetto ingrognato, pensando che alla fine non se ne andrebbe a mani vuote. Quel signore infatti leva dalla parte opposta della borsa una moneta d'argento e la porge al contadino. Nuovo rammarico: egli nulla teneva in mano, e l'oggetto tanto bramato, mutando direzione, non era giunto alla meta desiderata. Finalmente, alla terza prova, fu più fortunato; la moneta gli venne realmente regalata ed egli si affrettò a stringersela in mano e fuggire, per tema di una nuova sottrazione.

Il signore sì abile era Bosco! quella borsa era la sua. Dirvi come sia accaduto quello che v'ho raccontato sarebbe impossibile; io nulla ho veduto nè inteso... tutto avvenne come per miracolo.

Non appena Bosco aveva posto piede nell'Algeria, che incominciava ad esercitare la sua prodigiosa destrezza sulle prime persone che gli veniva fatto d'incontrare.

« Perchè mi avete preso il mio giuoco di carte? chiedeva egli per esempio nell'Ufficio della Messaggerie Imperial al signor de C..., e questi, stupito di tale interpellanza, lo era a più doppî allorquando trovava infatti nelle saccoccie del suo farsetto i tre mazzi reclamati, ch'erano di cinquantadue carte per ciascuno. Nel palazzo del governo, ad un vecchio arabo, a Ben-Salem , cui il prestigiatore avea sottratto dapprima tutta la moneta, e aveva quindi rinviato, sallo Dio per qual mezzo, delle monete d'oro, un orologio ecc.

Ben-Salem aveva giudicato opportuno di prender la fuga, dopo aver restituiti al giuocatore orologi e monete d'oro ch'egli sapeva non esser sue. Ma essendosi sottratto all'influenza satanica di quel *Roumi*, e rifugiato in luogo sicuro, il degno Ben-Salem pensò non essere inutile di regolare i suoi conti col diavolo, e

sapere se in quello scambio di valori non fosse stato tristamente barato.

Avendo pertanto girate intorno a sè delle occhiate circospette, si pose a ispezionare e numerare le monete; diffidando di quel primo esame, verificò di nuovo e più attentamente, come conviene ad un Arabo circospetto e diffidente, che non ha fiducia nemmeno in sè. Il conto era giusto.

Ben-Salem, dopo aver ben numerato e computato, respirò a lungo; i suoi lineamenti contratti dal dubbio si dilatarono; egli sorrise beatamente; il mago con cui ebbe che fare era in fondo un galantuomo.

Sulla piazza del Governo eravi grande assembramento attorno la diligenza che partiva per Blidah, allorquando, essendo salito sull'imperiale un viaggiatore, le cui maniere, volto, costume non avevano nulla di straordinario, si udirono tra la folla queste parole: « Uno stregone! un demonio! » Che era mai? Cosa era accaduto? Una sola parola spiegò tutto. Il viaggiatore in discorso non era altri che il celebre Bosco. Egli chè gode assai divertirsi, aveva impiegati li pochi minuti di attesa per la partenza nell'esercitare una prodigiosa abilità a spese della credulità degli spettatori indigeni. Qual giuoco di manovra aveva egli fatto? che burla avea egli giuocato? Eccola: Bosco avverte un arabo, e lo complimenta sull'onestà della sua faccia; gli offre quindi una moneta d'oro, e gliela pone in mano. L'arabo stringe in pugno con gioia quella bella moneta d'oro che ha veduta coi propri occhi e che amorosamente accarezzava; per meglio ammirarla e più d'avvicino, egli apre le dita, guarda... e vede che stringe un pezzo di turacciolo. Giudicate del suo stupore e spavento; una moneta d'oro di venti franchi convertita in una fetta di sughero!

BOSCO NELL'AREMME.

Una cospicua fama avea preceduto Bosco a Costantinopoli: il sultano Abdul-Medjid volle vedere quest'uomo straordinario, il cui nome correva per tutte le bocche, e lo fece chiamare nel serraglio per darvi alcune rappresentazioni.

Bosco vi si recò dietro l'invito imperiale; ma, dopo fatti i suoi apparecchi, e disposte le macchine per la rappresentazione dell'indomani, gli venne significato che per la notte se ne ritornasse a Pera. Ora, la porta dell'Aremme dava sulla sala dove era piantato il teatro. Bosco ben prevedeva che le odalische, curiose come lo comporta il loro sesso, non mancherebbero di recarsi ad esaminare, palpare, spostare e guastare anche i suoi ordigni e le macchine, il che gli farebbe poi andar a male i suoi giuochi. Espresse quindi il desiderio di poter dormire nel Serraglio. A quella inattesa domanda, gli eunuchi rimasero sbalorditi dalla sorpresa. Si fece perciò prevenire il sultano, il quale, saputo di che si trattava, accordò il chiesto permesso, non senza aver fatto giurare a Bosco di astenersi da qualsiasi indiscretezza. Il giuramento fu bensì prestato, ciò per altro non impedì a Sua Altezza di far collocare sulla porta dell'Aremme due eunuchi, colla sciabola in pugno, dando per missione ad un terzo eunuco di non perdere di vista un minuto, come ne fosse l'ombra, il privilegiato giaurro.

Bosco all'indomani eseguì i più graziosi e svariati giuochi dinanzi il sultano, l'Aremme e la corte, e più di una volta gli austeri volti di quegli spettatori sì gravi, si erano spianati sorridendo dalla sorpresa e dalla meraviglia. Finisce finalmente la sua seduta col magnifico scherzo dei colombi; taglia la testa di un colombo bianco e di un nero, opera un'istantanea sostituzione, e, dietro un segno della sua magica bac-

chetta, i due volatili se ne volano con le ali aperte tubando; senonchè il piccione bianco s'ebbe in ricambio la testa del nero, e il nero quella del bianco.

Sua Altezza non avea lasciato un momento degli occhi l'abile giuocoliere. « Allah solo è grande! » sentenziò quindi con fare pensoso. Indi abbassa un ordine: di là a non molto comparisce un muto che reca sopra un cuscino di velluto un ricco yatagan damascato, capolavoro di ricchezza, e di eleganza e d'industria: Bosco crede che quella sia la sua ricompensa; lo schiavo gli presenta l'arme, e Bosco rispettosamente s'inchina.

Ad un secondo cenno del sultano compariscono un Etiope e un Circasso.

— Orsù, Bosco, dice il sultano, ripeti lo stesso giuoco sopra questi due schiavi.

A tale inatttesa ingiunzione, Bosco impallidisce, arrossisce, si sgomenta; ma non perde poi la presenza di spirito, di cui è dotato, afferma la scimitarra, ed agita per aria il suo braccio. Larghe stille di sudore corrono per la fronte del circasso e del negro: il principe dei credenti sorride con incredulità; i visir, gl'imani, gli effendi, coll'occhio sbarrato, e il respiro anelante, il collo teso, aspettano con un'ansia impossibile a tradursi, un miracolo del grande Allah: allorquando Bosco sta come soprappensieri, e con un rispettoso inchino fa meravigliare tutta l'assemblea che s'aspettava ben altro.

— Che brama il giaurro; chiede il sultano.

— Che Sua Altezza mi perdoni, risponde Bosco, il quale ha già ricuperata la sua presenza di spirito e calma; il giuoco da me eseguito non ha guari non era che per piccioni; per condurlo a buon fine sopra umane creature mi abbisognano quindici giorni di studî e di apparecchi. Ho d'uopo tuttavia di alcune erbe che si debbono raccogliere durante il calar della luna, ch'è al colmo da ieri soltanto; chieggo quindi a Sua Altezza tre settimane per poter aver agio di ripetere l'esperimento.

Un profondo disgusto si manifestò nell'uditorio;

malcontento di tale prorogazione; ma il sultano rispose in mezzo il più profondo silenzio:

— Sia fatto quanto brama il giaurro! gli accordiamo tre settimane.

Otto giorni dopo Bosco era chiamato in Russia, e otteneva un passaporto, mercè l'intervento dell'ambasciatore francese.

BOSCO IN RUSSIA.

Togliamo da un libro: *Rimembranze di Russia*, pubblicato alcuni anni sono, il seguente passo:

« Fu inteso parlare di Bosco, il quale diede un non interrotto corso di rappresentazioni a Parigi. Io l'aveva veduto in Alessandria, dove eseguì nel palazzo di Raz-el-Tim dei giuochi di magìa egiziana dinanzi Mehémet Alì, vicerè di Egitto e S. A. Ahmet-Fervi-Pascià, grande ammiraglio della flotta turca; ho assistito alla rappresentazione che diede nella gran sala del divano, quale attaccato alla segreteria di Boghos Bey con alcuni personaggi francesi e turchi.

« Aveva stretta relazione con Bosco, ed essendo stato a passare l'inverno scorso qualche tempo a Mosca, ve l'aveva trovato, e m'era seco recato nella nuova capitale russa, a Pietroburgo. Scrissi un articolo intitolato *Varietà* intorno la seduta di magìa egiziana data da Bosco al cospetto di Méhémet Alì, vicerè, e intorno i colloqui abbastanza comici del giuocoliere col pascià. Non dimenticai dire che il vicerè lo avea fatto chiamare come degno di esser veduto, venendo a sapere che il negromante aveva nel suo albo certificati di ammirazione di tutti i monarchi. Raccontai dettagliatamente la seduta data dinanzi il sultano Abdul-Medjid, e come Bosco avesse goduto del privilegio, inaudito negli ottomani fasti, di dormire nel serraglio ».

La curiosità, eccitata generalmente in tutto ciò che

si riferisce ai costumi orientali, non dovea mancare di richiamar l'attenzione dell'Autocrata su quei miracoli, e supponendo che uno sfavorevole caso o combinazione li rendesse inavvertiti al monarca, glieli avrebbero posti sotto gli occhi gli aiutanti di campo ed i favoriti.

Leggendo le avventure di Bosco accadutegli presso Méhémet-Alì e il Sultano, l'imperatore lo giudicò degno di sè, e fu dato ordine al generale Guédéonoff, direttore dei teatri imperiali, facesse andare Bosco a Czarko-Sélo.

Il generale accorse tosto presso l'albergo Coulomp; disse a Bosco esser necessario partire sul momento: questi domandò almeno due ore, il che gli fu accordato. Il signor de Nevanowitch dovea recarsi a prenderlo in carrozza di corte.

Bosco mi annunziò ch'era chiamato dall'imperatore.

— Nicolò, gli dissi, vi parlerà molto di Méhémet-Alì, del serraglio, del sultano: apparecchiatevi a repliche spiritose e improvisate, quel che volete.

— Ah! e come sapete codesto? Siete dunque più mago di quello che sia io medesimo?

Alle due precise una carrozza a quattro cavalli si fermò dinanzi all'albergo Coulomp, e il signor Nevanowitch vi fe' salir Bosco.

Giunto all'imperiale residenza di Czarko-Sélo, Bosco venne presentato tosto all'imperatore.

Le prime parole di Nicolò manifestarono la sorpresa:

— Oh, come! non siete in costume da mago.

— Sire, rispose, soltanto nelle mie solenni rappresentazioni pubbliche, in mezzo l'apparato del mio gabinetto fisico io indossai il costume da negromante. Se Vostra Maestà sarà soddisfatta de' miei deboli talenti, spero un giorno di presentarmi ad essa come lo brama.

— Benissimo.

L'imperatore, il cui aspetto è molto imponente nelle solenni occasioni, nelle riunioni di famiglia ed intime è assai famigliare e alla mano. Con un fare benevolo e modi gentili, tolse pertanto ogni soggezione a Bosco,

e come già lo aveva preveduto, gli parlò dell'Egitto e di Méhémet-Alì.

Si trovano in una grande sala di ricevimento; colà stavano radunate da circa cinquanta persone, tra la famiglia imperiale, gli aiutanti di campo, i favoriti, i ministri. Dopo un quarto d'ora circa di colloquio col mago, l'imperatore di assai gioviale umore, volto alla comitiva ivi raccolta, disse:

— Suvvia! Ora si sta per incominciare; messeri e dame, pigliate i vostri posti.

Bosco si piantò dinanzi una tavola e incominciò i suoi esercizî di prestidigitazione, nei quali non ha chi lo pareggi. Basta dire ch'io l'ho veduto far scomparire e ricomparire una palla di cannone da trentasei, una vera palla che minacciava sfondare il pavimento quando la si lasciava cadere. Quel proiettile spariva e dileguavasi per così dire fra le sue mani.

Quei giuochi fecero specialmente meravigliare l'imperatrice e le granduchesse, che vollero seguire attentamente fra le mani del mago la scomparsa, le trasformazioni e metamorfosi delle pallottole, ma invano. Il giuoco però che fece sorprendere l'imperatore e lo sbalordì veramente fu questo:

— Sire, dissegli Bosco, ora io indovinerò il vostro pensiero: prego la Maestà Vostra di guardarmi fisso in faccia.

L'imperatore lo guardò.

Bosco trasse il portafoglio, prese una matita, scrisse qualche parola sopra un foglio che piegò e consegnò allo Czar, pregandolo non l'aprisse che più tardi.

Prese poscia un mazzo di carte; gittandole una ad una sulla tavola, invitò l'imperatore gli dicesse quando volea si fermasse.

L'imperatore lo lasciò fare, e dopo una sufficiente emissione di carte, gli disse:

— Ora basta!

Bosco si scostò sei passi dalla tavola, e pregò il granduca ereditario numerasse le carte: erano nove.

— E' stata proprio la volontà di Vostra Maestà qual-

la che io mi fermassi alla nona carta? Non fu la Maestà Vostra influenzata da alcuno?

— No, fu atto spontaneo.

— Io non mi sono accostato alle carte; non le ho toccate; è vero?

— No, voi nulla faceste.

— Bene; prego adesso la Maestà Vostra di compiacersi leggere il fogliuzzo di carta che le ho consegnato poco fa piegato.

E l'imperatore lesse:

« Vostra Maestà Imperiale mi ordinerà fermarmi alla nona carta! »

— Oh! questa poi, esclamò l'imperatore allentando le braccia, questa è troppo forte!...

E recatasi la mano alla fronte, fece due volte il giro della tavola con far pensoso; poscia ripiegò il foglio in quattro e se lo ripose in saccaccia.

La seduta durò due ore, e immerse l'assemblea nella più profonda meraviglia.

Poco tempo dopo Bosco ricevette a Pietroburgo un magnifico anello coperto di diamanti incastonati a giorno, del valore di tremila rubli d'argento.

Ma non fu già in quel cospicuo dono che egli trovò il suo vantaggio. Quando si venne a sapere ch'ei giuocò a Czarko-Sélo, tutti i più signorili e cospicui palazzi se lo disputarono. Tenne quindi sedute presso il granduca Michele, presso il ministro dell'istruzione pubblica Ouwaroff, dai conti Woronzoff, Klein, Michel, Strogonoff, ed anche da Périer, ambasciatore francese in Russia.

Ma uno dei buoni effetti della sua comparsa all'imperiale residenza furono le sue relazioni col generale Guérléonoff, direttore dei teatri imperiali, che sulle prime non volle permettergli di farvi i suoi giuochi, temendo l'influenza dei suoi talenti sul gusto del pubblico. Ma da quel punto ogni difficoltà fu tolta di mezzo: il teatro imperiale Alessandro fu posto a sua disposizione; *egli aveva giuocato dinanzi la corte*, magiche parole che affascinavano tanto il popolo che la nobiltà ed i mercanti, in maniera ch'ei potè tripli-

care il prezzo dei posti. L'ingresso nella platea costava 13 franchi, e quando io ne sono uscito la sala era tuttavia piena.

Tosto dopo la sua partenza da Czarko-Sélo, Bosco ricevette un invito dalla principessa Elena. Doveva recarvisi il giovedì successivo, giorno di santa Elisabetta, ricorrenza della festività della seconda figliuola della granduchessa. Bosco doveva spiegarvi i proprî talenti; ma egli volle, per così dire, superarsi, e, meditando un capolavoro di prestigio, mi disse:

— Potreste compormi un complimento in versi per la circostanza?

— Anzi ve ne comporrò tre: voi sceglierete quello che vi sembrerà meglio convenire alla società del granducale palazzo. Di chi volete che io parli?

— Ho una volta giuocato al cospetto della granduchessa Elena, a Kaskoff, nella Piccola Russia. E' converrebbe trar partito dalla circostanza e dire che, trovandomi in Egitto, una stella del Nord mi aveva annunciato quest'onore.

— Sta bene, vi scriverò codesto in tre diverse forme; voi sceglierete.

Fece fare una cinquantina di copie dell'ottava prescelta, e allorquando si trovò sulla scena, in quella ch'eseguiva il giuoco della moltiplicazione dei fiori, il quale fa sempre un grande effetto sulle dame, disse:

— Ecco un vaso ricolmo di terra; ora io vi seminerò dei semi che produrranno subito fiori.

Domandò quindi alla granduchessa Elena, alle figlie, alle contesse Woronzoff, Paskoff, Lavadoski, Galitzin, ecc., quali fiori bramassero. Le belle dame si pronunziarono chi per la rosa, l'altra per il garofano, una per la tuberosa, e ad ogni nome egli pigliava un pizzico di semi entro dei calicetti e li gettava sulla terra del vaso; indi, come d'improvviso colpito da una idea luminosa, sclamò:

— Voglio piantare anche una penna nel vaso onde vedere cosa produrrà.

Coperse allora il vaso; e di là a non molto scoprendo

dolo, si vide comparire in mezzo ad un monte di fiori la penna attorniata da una carta che era la sua produzione: a quella andava congiunta una rosa.

Bosco staccò la rosa e la carta dal gruppo dei fiori, e la presentò alla granduchessa, che lesse con meraviglia l'ottava già preparata.

Allora cominciò per parte del mago la moltiplicazione dei fiori all'infinito; ve n'ebbe per tutte; ed è inutile aggiungere, che ad ogni fiore andava unita una copia del complimento fatto alla granduchessa.

L'indomani di quella festività Bosco riceveva da S. A. I. il gran duca Michele una magnifica tabacchiera guernita delle più preziose pietre.

Bosco non avea mai dimenticato le benevoli accoglienze ad esso fatte dai giornali il *Public* e la *Presse* di Parigi; allora appunto saranno stati otto anni. Come attestato della sua riconoscenza, quel medesimo inverno egli diede a Mosca una rappresentazione a benefizio del comitato di beneficenza della colonia francese. Il *Giornale di Mosca* (14 febbraio 1842), in un articolo che gli dedica, così finisce: « Aggiungiamo che Bosco si raccomanda per l'originalità del suo linguaggio, la vivacità del gusto e, meglio d'ogni cosa, la bontà squisita del suo cuore. Ne vogliamo esibire per prova le serate che si piacque consacrare a degli infelici, e la cortese sollecitudine con la quale cooperò gratuitamente al successo del *Ballo Tombola* dato da ultimo in questa città a profitto degl'indigenti dell'Associazione francese di beneficenza ».

In tale occasione ricevette un elegante timpano di argento dorato con un'assai lusinghiera iscrizione, ed una lettera che merita di venire trascritta, sia ad encomio del lodato che del lodatore.

Mosca, 6 Marzo — 24 Febbraio 1842.

Associazione francese di beneficenza in Mosca.

(Presidenza).

« *Signore*,

« Il comitato dell'associazione francese di beneficenza a Mosca si fa un dovere ed una compiacenza di of-

frirvi, mercè l'organo del suo Presidente, l'espressione della sua sincera riconoscenza, per la cortese sollecitudine colla quale contribuiste co' vostri talenti al successo del *Ballo-Tombola* datosi il 14-26 di questo mese a profitto degli indigenti della colonia francese.

« Vogliate, signore, in ricordo dei Francesi che soggiornano in Mosca, ricevere come tenue testimonianza della nostra gratitudine, il modesto tributo che accompagna questa lettera.

« Vogliate parimenti essere assicurato, signore, che nulla poteva tornarmi più grato quanto il trovarmi in tale circostanza interprete del nostro comitato, il quale, nella sua straordinaria seduta del 9-21 di questo mese (*marzo*), ebbe a votare unanimamente i suoi sinceri e affettuosi ringraziamenti.

« Accogliete, signore, di nuovo le assicurazioni della mia perfetta stima e considerazione.

G. Tripet
Vice-Console di Francia e Presidente dell'Associazione francese in Mosca.

« *Al Signor B. Bosco, a Mosca* ».

BOSCO IN OLANDA.

(Estratto dal *Corriere di Batavia*, febbraio 1850).

Bosco e la demonetizzazione del 1850.
(Un gabinetto ministeriale).

Il ministro è solo. Scocca la mezzanotte.

Un servo. — Eccellenza è qui.
Ministro. — Fatelo entrare.

Il domestico introduce, in modi assai misteriosi, un personaggio che mostra di non essere punto misterioso.

Il Ministro (*andando incontro al personaggio introdotto*): Siete dunque voi, proprio voi il famoso Bosco? Sono contentisimo di vedervi (*Bosco s'inchina*). Sapete in che casa siete?

Bosco: — Non appieno, signore. Questo servo mi disse soltanto che un gran personaggio bramava tosto vedermi. Vi confesso che l'ora mi parve alquanto indebita. Che volete? Ero già a letto...

Il M. — Voi qui, signor Bosco, vi trovate presso un personaggio quasi omonimo. Salvo una sillaba, saremmo per così dire della medesima famiglia... Mi capite?

B. — No, signore. Per indovinare logografi l'ora veramente è alquanto tarda.

Il M. — Ascoltate; voi siete Bosco, ed io mi chiamo Van Bosse. Ma se non fossi Van Bosse vorrei bene essere Bosco. Ora avete capito?

B. — Parmi, e credo che quanto dite sia molto lusinghiero per me. Ma, permettetemi una domanda: Van Bosse cosa significa

Il M. (*assumendo un fare misterioso*) — Van Bosse qui vuol dire ministro delle finanze.

B. — (*S'inchina tre volte e mormora a parte tra sè*): Oh! oh!... Van... Bosse, vuol dire ministro delle finanze? Sarà!...

Il M. — Ora bramate sapere perchè vi abbia fatto chiamare, signor Bosco?

B. — Volentieri, signor ministro.

Il M. — Per pigliare una lezione di giuocoleria.

B. — Una lezione di prestigio? Voi, signor ministro delle finanze?... (*correggendosi*). Infatti...

Il M. — Infatti, nulla di straordinario, è vero? Mi sono ricordato che Napoleone prese delle lezioni di contegno, portamento e posa da Talma. Pensai allora che non farei punto male forse pigliando qualche lezione da voi. Venni assicurato che voi fate sparire ammirabilmente il denaro (*Bosco s'inchina*). Orsù! vediamo un po'; pigliatemi la mia borsa.

B. — (*traendola di tasca*). L'ho di già presa, Eccellenza (*gliela presenta*).

Il M. — (*sbalordito*). Bah!... come mai? Aveva nonpertanto ben abbottonato l'abito.... sino al collare anche; e, al vostro giungere aveva posta la borsa in questo taschino (*si batte dal lato sinistro del petto*).

B. — (*sorridendo*). Dalla parte del cuore!... Un faceto di cattivo gusto direbbe, Eccellenza, questo è un simbolo.

Il M. — Voi siete ben spiritoso, messer Bosco (*fra sè*). Che uomo! già, me l'avevano detto!

B. — Ma, poichè V. E. si è degnata farmi chiamare per avere una lezione, io incomincio. Regola prima: un prestigiatore deve sempre restituire intatto il denaro che porta via agli altri (*consegna la borsa al ministro*).

Il M. — Diamine!... sì, è vero... Ma non sempre è possibile.

— B. — Come?... Parmi anzi che, qualora il prestigiatore sia, come dev'essere, quest'uomo, questa restituzione ha da essere possibilissima sempre.

Il M. — Voi siete uomo che deve aver inteso parlare alquanto della mia ultima operazione... di quello scambio di monete d'oro...

B. — Ah! sì, sì... benissimo; ammirabile giuoco. Vi hanno dato dell'oro, e voi rendeste loro della carta. Che bel colpo di mano! Debbo confessare che io, il quale non sono affatto novellino nella partita, non ci ho ancora capito un bel nulla.

Il M. (*sorridendo con compiacenza*): Grazie, maestro, grazie, sono ben sensibile... Ma ora non si tratta di ciò; bensì che mi sono impegnato di ritirare in capo a due anni la loro carta...

B. — Cosa facilissima!... si fa sparire...

Il M. — Ma non basta... debbo loro restituire di ritorno del bello e buon denaro.

B. — Sia pure, Eccellenza; ciò può farsi benissimo.

Il M. — Credete?

B. — Sicuramente!

Il M. — (*piglia un portafoglio dal tavolo*). Suvvia, vediamo. Ecco uno dei miei biglietti di carta monetata.

Come vedete è di mille fiorini... (*con enfasi*) porta la mia sottoscrizione! La conoscete questa?

B. — Anzi, non conosco che questa, Eccellenza.

Il M. — Ve lo credo. Voi sì che fate di buoni negozî. Mi fu detto che dovunque andate empite le sale, i teatri, ad ogni rappresentazione. Ahimè! Io vorrei poter fare altrettanto.

B. — Come! Anche voi date rappresentazioni?

Il M. — Sempre! Pensate alla Camera!... quando specialmente trattasi di improvvisare una risposta ad interpellanze convenute e studiate in precedenza coll'interpellante.

B. — Ah! capisco: gli è come cantare a prima vista un duetto studiato ben bene dapprima.

Il M. — Appunto, caro Bosco, appunto. Ma bene inteso che non c'è alcuno che ne ascolta (*sospira*).

B. — Questione di gusti, signor Ministro. Qui preferiscono sentir gracidare i ranocchi!

Il M. — (*con fare melanconico*). Non è vero?... Propriamente, come voi dite, preferiscono questo sollazzo (*tutto ad un tratto rifacendosi all'argomento*). Ecco pertanto il fatto: questa è la carta monetata che voi dovreste mutar in denaro effettivo.

B. — Bene, tenetelo bene stretto quel biglietto, Eccellenza... Ora, degnatevi di por mano al lato sinistro del vostro abito. Che ci sentite di sotto?

Il M. — Nulla, assolutamente nulla; poichè ho deposta la borsa su questa tavola...

B. — (*con profonda attenzione*). Nulla assolutamente?... Sta bene. Ed ora che ci sentite?

Il M. — Ahi! ahi! Io soffoco; sono tutto imbottito di denaro... (*sciogliesi e sbottona l'abito; piovono sul tappeto gran quantità di monete*). Che veggo!... dell'oro... e dell'oro a bizzeffe!

B. — Ce n'è per l'ammontare del biglietto.... mille fiorini.

Il M. — E dov'è il biglietto?

B. — Che monta?, dacchè avete l'equivalente in denaro?

Il M. — Qual uomo siete! Insegnatemi, via, questo giuoco, che mi converrà a meraviglia.

B. — E' impossibile, Eccellenza, se vi palesassi il mio secreto, vi sarebbero allora due Bosco; e ciò non può essere assolutamente.

Il M. — Bosco, voi siete proprio un grand'uomo! Rimanete qui vicino a me; vi daremo lettere di naturalizzazione, e diverrete Myneer Van Bosco, nè ci sarà fra i nostri due nomi che la sola differenza di una sillaba; può essere anche ch'io faccia l'altra metà di strada e cangi la *se* in *co*. Voi m'insegnerete il secreto delle vostre operazioni, ed io v'inizierò nei misteri dell'alta finanza.

B. — Allora si sarebbero per tal modo due Van Bosse nello stesso paese! Vostra Eccellenza dimentica che così io diventerei co-ministro delle finanze, come me lo facevate travedere testè.

Il M. — (*interrompendolo*). Capisco, capisco... Ahimè! veggo ch'è impossibile... (*Ripiglia gradatamente il suo tuono d'importanza*). Tant'è; la vostra visita mi recò gran piacere e la rimembranza me ne rimarrà indelebile... voi avete tutta la mia stima. Io sono contento di voi sotto ogni rapporto; or via, che potrei fare per riuscirvi utile o gradevole?

B. — Vi rendo mille grazie, Eccellenza; ma nulla bramo, assolutamente; è per me una compiacenza avervi conosciuto...

Il M. — Tant'è io ripeto quello che vi dissi; se non fossi Van Bosse, vorrei esser Bosco.

E Bosco se ne andò pe' fatti suoi come era venuto.

Il giuocoliere Frikel, di cui non aveva mai inteso parlare, giunto un bel giorno nella ricca Olanda, vi si fa tosto proclamare come infinitamente superiore ai Bosco, Linsky, Philippe, ecc. Il pubblico olandese, e specialmente quello d'Amsterdam, proclamò tosto esso Frikel il primo, il superiore dei prestigiatori... quale parola applicata ad un Frikel!...

Or bene io l'ho veduto questo messer Frikel, che pretende lavorare senza macchine e senza meccanismi

viventi, in altri termini, mediante un vasto sistema di assistenti d'ambo i sessi organizzato nella sala.

Ecco la differenza. Ma che volete? Io voleva vendicare il mio povero Bosco, il quale, italiano, ha spirito veramente francese, mentre il *cavaliere* di Frikel non ne ha, nè può averne.

Ho chiamato messer Frikel cavaliere: e affè mia è cavaliere... greco!

E' stato re Ottone che fece cavaliere questo giuocolatore, ma in verità che sarei curioso di vedere il diploma.

Anche il mio povero Bosco però è cavaliere, ma egli non ne fa mostra nè vanto.

RICETTA DI BOSCO

per comporre un ministero diabolico.

« In mia vita ebbi ad imparare trentatre mestieri », disse Bosco nel 1833.

Egli conosce trentatre mestieri, pensai; qual genio! Sarei ben fortunato s'ei non conoscesse le regole di quel solo che m'interessa. Preoccupato da tale pensiero, mi recai l'indomani ad aspettar Bosco nell'ora che entravano gli attori del teatro di Porta San Martino.

Aspettai a lungo; ma finalmente gli ho veduti giungere. — Bosco erasi spogliato delle insegne del potere che lo innalza al di sopra dei mortali; egli ha l'aspetto del migliore fra gli uomini. Lo salutai; ei non fece la menoma difficoltà a restituirmi civilmente il saluto.

— Messere, gli dissi, poichè sapete trentatre mestieri, conoscerete per avventura quello di re costituzionale?

(*Qui Bosco mi fa un grande inchino*).

— Giovanotto, ei rispose, io potrei abusare della vo-

stra innocenza e dirvi anzi che ho studiato tutta la vita; ma vi confesserò che giunsi ad un'età avanzata abbastanza senza aver altro pensiero che allevare la mia numerosa famiglia e accrescere le mie rendite. Quanto alle mie opinioni, avendo prestato giuramento ad ogni sorta di governo, non saprei giustamente definirvi quali esse sieno; ma se veniste per tendermi un agguato e farmi re mio malgrado, vi prevengo che vado tosto a denunciarvi al prefetto di polizia.

— Rassicuratevi, signor Bosco; permettetemi solo, mediante una finzione consolante per l'umanità, che io vi supponga re, voi possedete la scienza di Salomone, questo è l'importante; un uomo che ha trovato, o press'a poco, la pietra filosofale, mi darà il secreto di comporre un ministero diabolico. Per codesto, io spenderei volentieri venti franchi.

— Chi vuole il fine vuole i mezzi, rispose Bosco; compiacetevi deporre su quel caminetto la vostra moneta d'oro da venti franchi.

— E mi comporrete un ministero infernale?

— Senza dubbio.

— Pensateci bene, signore; io non ho nè lista civile, nè dominî, nè palazzi da offrirvi; non sono venti milioni, ma sì venti franchi ch'io vi propongo.

— E ciò basta, rispose Bosco: indi scrisse alcune linee sopra un pezzetto di carta che piegò e suggellò accuratamente.

— Andate, messere, dissemi con quel tuono di superiorità che schiaccia il volgare e non appartiene che ai genî. Non appena ero in istrada io dissuggello l'oracolo, e che ci trovo?

Ogni lettera era un'ape che mi saltò al viso, mi punse e se ne volò via: la testa mi si gonfiò tutta; la voglia di comporre un ministero mi passò tosto, ed io fuggo via promettendomi di non occuparmi mai più di ministeri diabolici od altri.

LA MAGIA DELL'ACQUA

(Estratto dal *Giornale di Roano*).

Un uomo di fama universale, il cui talento era stato apprezzato da tutte le corti di Europa, e che per la sua abilità e destrezza aveva eccitata persino l'ammirazione dei più fini diplomatici, insomma il celebre Bosco, era stato preceduto a Roano dalla sua immensa fama, e la pomposa rinomanza degli eccellenti giuochi che aveva eseguiti al cospetto dei parigini; in una parola, lo si aspettava come si aspetta talora la prima autorità del paese.

Il mago era separato dalla sua indispensabile metà, cioè aveva affidato il suo bagaglio soprannaturale al battello a vapore che fa viaggio da Parigi a Roano. Non appena al ponte del Pee, l'inabile pilota del malcapitato legno a vapore lascia appiccarsi ad un arco le preziose reliquie che traeva seco a rimorchio, e abbandona il liquido elemento, la fisica e la fortuna.

Ecco pertanto la magìa caduta in acqua e la metà di Bosco che andò a raggiungere Giona nel ventre della balena. Addio pistole, spade, bottiglie, piatti e tondi miracolosi! Parmi già vedere da qui i pesci che si pascono delle pallottole e si dissettano nelle ciotole e vasi del prodigioso prestigiatore; il pescatore che raccoglie nelle sue reti la casseruola degli uccelli risuscitati e se ne serve per farvi friggere il suo pesce, il selvaggio che raccoglie sulle sponde del suo fiume nativo, il mortaio che serviva a pestare gli oriuoli dei curiosi acconciandosene il capo nei dì di festa!

Un fisico volgare avrebbe potuto credersi mandato in rovina da un tale avvenimento; primo de' suoi strumenti, sarebbe stato un Duprez senza l'*ut* di petto.

Per buona sorte al nostro intraprendente fattucchiere e mago non manca l'energia nè gli espedienti gli fanno difetto egli non piange sopra Gerusalemme distrutta, ma piuttosto pensa a riedificarla. Per una bac-

chetta magica, ne ritrova cento, e se lo mettono alla prova, egli parodiando il passaggio del Mar Rosso, farà che le acque della Senna si aprano e andrà alla salvezza del suo carico...il che appunto avvenne.

BOSCO E LA MORTE.

Un giorno la morte, la vera morte, comparve a Bosco.

— Tu mi citi spesso nelle tue rappresentazioni, gli disse, e fino al dì d'oggi la mia cooperazione ti parve illusoria. Io progettai di far teco una seria alleanza.

Bosco provò una lieve commozione; ma tosto rassicuratosi, disse sorridendo:

— Io non temo la morte, perchè saprei risuscitare. Parlami dunque di questo serio trattato.

— Ebbene; ecco quello che ti propongo: Io perderò ogni potere su coloro che assisteranno alle tue ultime rappresentazioni; essi non invecchieranno nè morranno mai. Che mi dai in ricambio, Bosco?

— La proposta non è da rigettarsi; mi giuri d'essere fedele?

— Tanto vero quanto sono la morte.

— Ebbene, io ti darò il terzo del mio incasso.

— No: poco più mi fruttano i morti, laonde debbo rifarmi coi riscatti dei vivi: mi occorre la metà.

— Sia, te l'accordo. Ora farò pubblicare la clausola che abbiamo insieme stabilita.

— Io amo essere schietta, e ti dirò che: *patti chiari, amici cari!* Laonde bramo starmene al cancello dove farai le scossioni.

— Oh! Se tu sei presente ognuno fuggirà via e l'incasso sarà nullo.

— Di ciò riparleremo: ti permetto intanto di dar pubblicità alle nostre condizioni ora stipulate; ma io ci tengo all'idea di assistere all'apertura delle sedute.

Bosco fece dovunque annunziare questa buona notizia, attalchè nascevano risse alle porte dei teatri a chi prima entrasse onde assistere alle sue rappresentazioni. Finalmente venne aperto il cancello dove si dispensano i biglietti, e al controllo trovavasi non già la morte, ma sì una giovane e leggiadra persona, che fu ben presto attorniata da sospirosi e da eleganti adoratori, cui ella poco ascoltava, perchè tutta la sua attenzione era rivolta al denaro incassato che il pubblico a piene mani versava impaziente di varcare le soglie dell'eternità. Giammai vi furono più cospicue e numerose rappresentazioni; Bosco superava sè medesimo, il pubblico applaudiva furiosamente, e gittava con trasporti di entusiasmo fiori, corone, nastri, ecc., verso la scena. L'incasso era enorme. La morte sorrideva beata palpando quel bello e lucente oro, e quell'argento il cui suono metallico era sì soave, tanto che non capiva in sè dalla gioia. Finalmente, calata la notte, ringraziò Bosco, e svestendo i suoi silenziosi penati, carica di un pesante sacchetto che mandava un suono argentino nell'urtarsi che faceva colla falce. Quel suono però risvegliò Bosco, il quale si accorse di aver fatto un sogno!

BOSCO A PARIGI.

1834. — Din, dirindin, din, din! — è una scampanellata che odo alla mia porta di strada. Che vada al diavolo questo seccatore! ci ponemmo a sclamare io e due miei amici. Si presenta in quella un cotale in marsina nera, e con benevola e grassa faccia: dal taschino dell'abito gli esce un mazzo di carte.

« — Pigliate, messere; pigliate una carta, mi disse egli.

« — Potrei sapere con chi ho l'onore di parlare?

« — Pigliate una carta, signore, e voi pure, signorini miei.

« — Ma insomma, signore, vorrei ben sapere...

« — Ognuno di voi ora ha la carta; sta bene: adesso, vi prego, mescete il mazzo ».

La marsina nera inappuntabile, la biancheria era finissima; un grosso diamante brillava all'indice dello strano personaggio, che erasi introdotto in mia casa a quella foggia; del resto, a noi altri appendicisti accade talora di vedere certi strani personaggi così originali, che, macchinalmente, i miei amici ed io passammo sopra alle etichette ed eseguimmo quello che ci diceva l'incognito.

« — Avete abbastanza rimestate, parmi, quelle carte, ripigliò quindi; ora cercate le vostre che avete prese: frugatevi in dosso.

« — Ah! Dio buono!... Cos'è ciò? »

Tale esclamazione partì contemporaneamente da tre voci. Io mi trovai in saccoccia due grosse patate; l'amico a destra trovossi dieci palle, dieci grosse palle elastiche, invece del fazzoletto, e l'altro rinvenne nella saccoccia del soprabito le tre carte ch'erano da noi state scelte.

« — Ma voi, signore, siete uno stregone?

« — Chieggo mille scuse a vostre Eccellenze rappresentanti la stampa parigina di essermi introdotto in casa vostra di tal maniera; ma godeva farmi conoscere innanzi di pronunziare il mio nome; io sono Bosco; corrono già diciannov'anni ch'io non potei ritornarmene in Francia: credo che a Parigi si abbisogni di conoscere cosa sia un vero prestidigitatore ». Così parlando il nostro mago avea tratto l'anello, che io portava in dito, dalla mia alla sua mano senza ch'io potessi accorgermi. « Vengo pertanto ad invitarvi ad una rappresentazione che io darò per voi nella sala del Casino delle Arti ».

« — E noi ci verremo senz'altro, messer Bosco ».

Va da sè che all'indomani ci trovammo tutti e tre nel salotto del Casino delle Arti. L'ambiente assai proprio e convenevolmente decorato, era zeppo; vi si tro-

vavano in prima fila Comte, Robert Houdin, Philippe, tutti insomma i fisici di talento accorsi per sapere se il loro vecchio maestro e capo avesse nulla perduto della sua potenza.

Per tre ore il nostro prestigiatore divertì il suo uditorio con una parlantina mista, così originale e divertente quanto mai si può dire, e i suoi giuochi variati infinitamente ci maravigliarono alla lettera. Io li citerò tutti, ma mi limiterò ad alcuni.

Bosco depone sur una tavola di piccole proporzioni, che non ha aderenza fissa col suolo, una scatola entro la quale chiude sei fazzoletti di seta bianchi merlati che appartengono agli astanti; dirimpetto a quella scatola trovasi un ombrello entro un grosso fodero, anche quello senza alcuna aderenza col pavimento, essendochè il cappello di un cotale qualunque serve di bacchetta, il giuoco è fatto: invece del taffettà che cuopriva l'ombrello trovansi i fazzoletti ricamati o a colori, e la parte che costituiva l'ombrello andò a pigliare il posto dei fazzoletti.

Gli oriuoli degli spettatori camminano o si fermano a piacere di Bosco; i canarini vivono o muoiono secondo la sua volontà.

Entro una scatola tenuta da un cotale, Bosco ripone un casimiro; indi a poco il cotale apre il recipiente, e cosa ci trova? Un grasso tacchino: il casimiro è scomparso.

Una scena originalissima accadde ieri sul bastione degli Italiani, rimpetto la Casa d'Oro. Un bellimbusto passeggiava lentamente aspirando un delizioso panatellas; era egli seguito da un pezzo d'uomo di gioviale apparenza, che senza alcuna precauzione gli levò di saccoccia il moccichino, e se lo pose ostensibilmente nella propria tasca. Il giovinotto si volge vivamente e afferra il ladro in flagrante delitto; parecchi si avanzano e confermano le asserzioni. Tre guardie di

ordine pubblico, che in quella passavano, si accostano, e, dietro dichiarazione degli astanti, si assicurano del colpevole. Questi fa le meraviglie e nega energicamente il fatto di cui è accusato. Dietro sua richiesta lo frugano indosso, e, con somma sorpresa degli astanti, ch'erano in buon numero, si riconosce che le sue saccoccie sono vuote. E quale non è la meraviglia allorquando egli asserisce che il fazzoletto, di cui lo si accusa ladro, trovasi invece nel cappello di una delle guardie che egli designa? questi vuole tosto discolparsi e si leva subito il cappello; giudicate dello stupore suo e della folla allorchè vi scorge dentro il mal capitato fazzoletto. Le parti sono scambiate, l'agente della forza pubblica rimane tutto confuso, sì che i suoi compagni si accingono ad arrestarlo. Non tanto presto, esclama il pezzo d'uomo da noi segnalato, perchè ei converrebbe allora arrestarvi tutti e tre. Voi, disse al primo, avete in saccoccia il mio oriuolo, e voi, accennando all'altro, nascondeste la mia borsa entro un vostro stivale.

Verificatosi il fatto, quelle due asserzioni si trovarono genuine. Le povere guardie vorrebbero trovarsi cento passi sotterra. La moltitudine si raduna e vorrebbe porle a mal partito, quando subitamente una fra le guardie esclama: Voi siete Bosco, vi riconosco alle vostre opere. Questo nome circola di bocca in bocca, ed ognuno fa ressa per contemplare l'autore di quella ludificazione; ma di già l'abile prestigiatore erasi dileguato, senza che nessuno potesse dire che ne fosse avvenuto.

Tutte queste avventure non impedirono a Bosco di aver date centotrentasette rappresentazioni successive dopo il suo ritorno a Parigi.

ARAGO SALVATO.

Abbiamo già detto come Bosco, oltre le sue teatrali rappresentazioni, era spesso chiamato nei palazzi e conversazioni, dove la sua inesauribile vena e il suo spirito estemporaneo sapevano creare qualche ammirabile improvviso. Aggiungiamo che egli dava lezioni di prestidigitazione e di fisica dilettevole a più di qualche celebrità; ricordiamoci anzi in proposito che, in grazia alle sue lezioni, Arago, allorchè viaggiò e fece il giro del mondo, andò debitore di non essere divorato co' suoi compagni dai selvaggi cannibali dell'isola d'Ombaï.

Conchiudiamo pertanto dicendo, che dappertutto unanimi acclamazioni salutarono in Bosco l'uomo e l'artista. Giammai vi fu riputazione più colossale di quella del nostro pacifico eroe soprannominato il Napoleone della prestidigitazione, nè mai vi fu vita più della sua laboriosa. Dalle nevi della Russia alle ardenti sabbie africane, egli tutto ha veduto, e dovunque venne applaudito: questa è la migliore e più degna cresima che possa ricevere il talento.

FINE.

INDICE

PREFAZIONE	*Pag.*	5
La danza entro un bicchiere. — La moneta che balla	»	7
Far galleggiare un imbuto in un vaso d'acqua	»	8
Il fazzoletto magico	»	9
Il nuovo corno dell'abbondanza	»	10
La moneta che scompare dalla mano	»	12
Modo semplicissimo, divertente, di occupare il tempo fra il cacio e le pera. — Il coltello nel la caraffina	»	12
La moneta liquefatta	»	13
La moneta che scompare da una mano e va nell'altra	»	15
La danza delle marionette	»	15
Scambio di monete	»	17
Altro giuoco di prestigio fatto con delle monete	»	18
La moneta scomparsa	»	19
Volete guadagnare una scommessa facendo ridere quello che perde? — La moneta nel bicchiere	»	19
Il bicchiere di Bordò cangiato in pioggia di foglie di rosa	»	21
Bella scusa e prodigiosa, che si può rivolgere dopo commessa qualche goffagine. — Le noci moscate che passano sotto il tondo	»	22
Cna ragazza arsa viva	»	23
Segreto per divertire molta gente solo con un bossolo di carta. — Pila o piuolo	»	24
Pila o piuolo, giuoco più assai ricreativo che non testa o corona	»	26
Le tazze da caffè	»	27
Maniera civile e gradevole di far cessare una partita di Tric-Trac. — I piccoli dadi	»	28
La grande magìa bianca. — Descrizione della tavola del mago	»	30

La tredicesima fatica di Ercole. — Il forziere pesante *Pag.* 33
La danza degli scheletri » 34
Un giardino e un arsenale dentro un cappello. — Palle e fiori che escono da un cappello » 35
Oggetti con cui il prestigiatore può produrre ferite apparenti » 36
L'automa soffiatore, fumatore e che fischia » 37
Scherzo ad uso delle pupille contro i barbari tutori. — Il cucchiaio dei biglietti » 39
Il pesce rosso in un bicchier d'inchiostro » 42
Far ballare un fantoccio » 43
Chi ha bisogno di pennacchi? — Pennacchi fatti uscire da un fazzoletto » 44
La pesca colla rete sopra una mensola » 44
Giuochi del cappello » 45
Qualmente due e due facciano otto. — Il piatto della moltiplica » 46
La posta miracolosa ed i fattorini alati. — La cassetta uccellifera » 47
Come dare il calore ad una pallottola di cristallo bianca, facendola passare, malgrado il suo volume, per il collo di una caraffina » 48
La sparizione d'una signora » 49
Processo infallibile e curioso per essere ben certo di bere il proprio vino senz'acqua. — Le piramidi » 50
Far entrare un orologio in un pane » 51
Dove si vedrà ch'è meno difficile far del vino puro anzichè berlo. — Il bicchiere del diavolo » 52
Un poco di magìa bianca per un'opera meritoria. — La scatola dell'orologio » 53
I bossoli rapaci » 55
Risurrezione degli uccelli nel farli cuocere. — La casseruola infernale » 56
La bottiglia inesauribile » 57
Tondo di scambio » 59
La cassetta delle sparizioni » 59
Dove si dimostrerà qualmente gli orologi sono fatti per essere triturati in un mortaio » 60
Il riso, il caffè e i piselli secchi » 62

Un dado che passa dappertutto *Pag.* 63
La colza migratrice » 63
Le precauzioni inutili, ovvero il forziere incantato » 65
Nascita subitanea di fiori mediante ami elettrizzati » 66
Far nascere dei fiori » 68
La rosa alla bottoniera » 68
I fiori nella cassettina » 69
Il mazzetto nel bicchiere » 69
I piccoli mazzetti nel cappello » 69
Viaggio invisibile di una carta incognita che si trova entro un uovo fresco » 70
Un colpo di spada innocente e che però non è un colpo tirato in acqua. — La spada della carta » 71
La cassetta delle scomparse, apparizioni e restituzioni » 73
L'uccello risuscitato con un colpo di pistola e sulla punta di una spada. — La spada dell'uccellino » 74
Le monete aeree. — Il tritone magico » 80
Fioritura di carte da giuoco » 77
Dove l'Automa farà vedere che una giovane e bella signora ha le mani piene di rose invisibili » 78
Nascita prodigiosa di fiori e frutta dall'arancio
Un musico in una moneta » 75
Le monete aeree. — Il tridone magico » 80
Come si possa riacquistare intatta una scrittura abbruciata » 82
Le dodici scatole una dentro dell'altra » 84
L'anello sospeso in aria » 85
La pezzuola fatta a pezzi e raggiustata » 85
Il piccolo cacciatore. — Automa » 88
Un colpo meraviglioso di fucile » 89
Il bersaglio incantato » 90
Il caffè di fagiuoli » 91
La cascina delle fate » 93
La frittata in un cappello » 95

I favori di Bacco e la galanteria di più metri.

— La bottiglia dei nastri *Pag.* 96
Doppia sorpresa » 97
Il camangiare dei Croati » 98
La marmitta diabolica » 100
Il *bol*, o vaso di ponce » 101
Il gomitolo di lana » 102
Giuochi di tasca, destrezza di mano e di prestigio. — Il dilettevole ed interessante giuoco dei bussolotti e delle palle » 103
Modo di far scorrere la palla in mano » 105
Per passare un bussolo traverso uno o più altri bussolotti » 106
Scomparsa improvvisa delle palle » 107
Come si faccia sparire una moneta suggellata » 108
Come mutar colore ad una rosa » 109
Come si getta fuoco dalla bocca senza pericolo » 110
Far ardere dell'acqua entro un bicchiere » 110
Modo di far arrostire un pollo entro un sacco » 111
Volete impedire che uno fabbrichi burro? » 111
Preparazione di un'acqua, colla quale, se vi laverete, avrete agio di pigliare in mano, senza la minima scottatura, carboni ardenti, ferri arroventati e tizzoni » 112
Modo di levare da un tondo o recipiente ripieno d'acqua un anello od una moneta senza punto bagnarsi le dita » 112
In qual guisa potrete far passare senza romperlo un uovo per un anello (anche pel collo stretto di una bottiglia) » 112
Maniera di racchiudere entro un bicchiere di acqua i quattro elementi » 113
Trasfigurazione dei fiori, o maniera di mutare i colori a tutti i fiori, cioè i bianchi in gialli, i neri in rossi, questi in verdi ed azzurri, i rossi in ponsò, rosso mattone, ecc. » 113
Sparare con una bottiglia come con una pistola » 114
La pomata splendente » 114
Far brutti quelli che son belli » 115
Modo di trasmutare in mori un'intera brigata » 115
Maniera perchè il pane nel forno e i piselli nella pentola possano saltellare » 115

Modo di far muggire una testa di vitello come se fosse viva quando la servite cotta in tavola *Pag.* 116
Processo per mutare il color delle penne di un uccello o di un fiore » 116
Le palle improvvisate » 117
La fata ovipara » 118
La semenza della fettuccia » 118
Esperimenti fisici. — Maniera di far aderire un vaso di piombo così fortemente ad un bicchiere di vetro che vi rimanga appeso » 120
Modo d'indovinare i numeri residui di una data somma o cifra pensata da alcuno » 120
Mezzo di trovare sei volte 13 in 12 » 121
Problema comico da risolversi » 121
Indovinare in qual mano si trovano dei gettoni in numero pari e dispari » 122
Quesito imbarazzante da risolversi » 122
Bellissimo giuoco di carte detto *Tontina*, che non è punto conosciuto, e può divertire una numerosa compagnia » 124
Sottrazione assai piacevole » 125
Quadro magico che rappresenta alternativamente la state ed il verno » 125
Ritratto magico » 126
La rosa cangiante » 127
Far girare una croce di paglia gittandovi sopra una o due stille d'acqua » 127
Burla da farsi a qualche mercante » 127
Scrivere quali carte si sarà scelte una persona prima che questa abbia presa qualsiasi risoluzione » 128
Modo di spegnere una candela a quattrocento passi di distanza, mediante un tiro di fucile carico a palla » 128
Maniera di conoscere se una persona ha avuti figliuoli » 129
Modo di far stare immobile un uovo sulla sua punta, sopra un cristallo » 129
Disegnare due figure con del carbone sul muro, una delle quali spegne e l'altra accende una

candela *Pag.* 130
Scherzo oltremodo piacevole » 130
Disfare una palla di piombo al lume di una lampada senz'ardere la carta che la involge » 130
Proprietà particolari dei numeri 37 e 73 » 131
Modo di render bruttissime le persone raccolte in compagnia » 131
Modo di fare una figura che senza contrappeso si rialzi da sè » 132
L'oracolo magico » 132
Modo di versare nello stesso bicchiere acqua e vino senza che si mescolino assieme » 133
Far cadere una rondinella con una schioppettata e poi risuscitarla » 133
Modo di levar la camicia a qualcuno senza spogliarlo » 133
Due dadi essendo sulla tavola, scoprire i punti senza vederli » 134
Essendo tre dadi gittati sopra una tavola e schierati in ordine, indovinare i punti di ognuno di essi » 135
Modo di rompere un bastone posto sopra due bicchieri pieni d'acqua, senza romperli nè versarne il liquido » 136
Modo di alzare una bottiglia vuota o piena con una paglia » 136
Modo di far stare accesa una candela nell'acqua » 136
Dividere in tre parti eguali otto litri di vino entro tre vasi che contengono otto, cinque e tre litri » 137
Bilancia ingannevole » 137
Modo di imitare gli uccelli » 137
Albero di Marte e vegetazione metallica » 138
Figura deforme che sembrerà ben proporzionata veduta da un certo punto di vista » 138
Il forziere magico » 139
Far cangiare di colore parecchie volte ad un liquido entro il bicchiere » 139
Modo di porre del filo entro al fuoco senza che

arda Pag 140
Scherzo grazioso colle carte » 140
Modo di tagliare in quattro un pomo senza che la corteccia sia punto guasta » 140
Scommessa a chi farà più presto 31 con un dado, fra due persone, e mezzo sicuro di guadagnare » 141
Far scomparire e cambiar posto ad una moneta » 141
Sparizione di una gabbia » 142
La carta cambiata in rosa » 143
Carte da giuoco cambiate » 144
Il giuoco dei gettoni » 145
Modo di traforare una tavola coll'estremità di una candela » 147
Modo di fare il ghiaccio in estate » 147
Modo di far bollire senza fuoco dell'acqua forte racchiusa in una bottiglia » 147
La bottiglia incantata da cui esce vino, poi fuoco, poi ancora vino » 148
Avendo una persona presi tanti gettoni in una mano quanti in un'altra, indovinare quanti ve n'hanno in tutti » 148
Sparizione di una mela e di un birillo » 149
Acqua che arde nella mano senza recar male » 151
Modo di formare un liquore con due liquidi limpidi e non colorati » 151
Albero di Diana » 152
Modo di far saltare a piacimento entro un bossolo uno de' tre temperini che vi sieno stati introdotti » 152
Moltiplicazione delle monete » 153
L'uovo ed il fazzoletto » 154
L'uovo di Colombo » 155
Bel giuoco di compagnia che potete eseguire a tavola senza apparato » 156
Esperienza fisica per levare un tallero da un vaso pieno d'acqua senza bagnarsi la mano » 156
Far cangiare un orologio in coda di coniglio » 157
Modo di far ballare un uovo con una bacchetta » 157
La scatola magica » 158
Modo di far girare da per sè arrostendolo »

uccello insieme col suo spiedo » 158
Modo di far uscire da una bottiglia venti detonazioni della forza di una fucilata » 159
Le risposte dell'oracolo » 159
La penna magica » 160
La scrittura falsa » 161
La carta lacerata e raggiustata » 162
Modo di imprimere una carta sopra un fazzoletto bianco » 163
Il cacciatore cuoco » 164
L'uomo che non può tirare al bersaglio a quattro passi, e modo di parare una palla con una canna » 164
L'uccello fedele » 165
L'inchiostro che si muta in acqua » 166
La pioggia d'oro » 167
Giuochi di società. — L'avvocato ed il cliente » 168
Anelli di fumo » 170
Trottola lanciatrice » 170
Scherzo per rompere le noci » 171
Modo di far stare sospeso un ago in un bicchiere d'acqua
Vibrazioni e anelli di fumo » 173
Fuoco d'artifizio » 174
Proiezioni » 174
La scimmia saltellante » 175
Fluorescenza » 176
Iudovinelli » 177
Le meraviglie magiche di B. Bosco » 181
Uno sguardo alla vita di Bosco » 183
Di alcuni giuochi di Bosco » 188
Alcune avventure di Bosco » 193
Bosco nell'Aremme » 203
Bosco in Russia » 205
Bosco in Olanda » 211
Ricetta di Bosco per comporre un ministero diabolico » 216
La magia nell'acqua » 218
Bosco e la Morte » 219
Bosco a Parigi » 220
Arago salvato » 224

FINE

CASA EDITRICE BIETTI — MILANO

ANTICO TRATTATO DELL'INDOVINO E DEL NEGROMANTE, di **Nathaniel Merlino (Mago, figlio e nipote di Mago).** Contenente l'interpretazione dei sogni e delle visioni notturne, l'arte di predire il futuro, la cartomanzia e tutte le specie di divinazioni. Un grosso volume di pag. 480 con copertina a colori.

LA CHIAVE DEI SOGNI E I MISTERI DELLA MANO. Un volume di 300 pagine con bella copertina.

MORFEO - Dizionario contenente la vera interpretazione di tutti i sogni. Ricco di oltre 8000 vocaboli con la loro spiegazione. Un volume in-16° grande, di pag. 280.

L'AVVENIRE SVELATO DALLE CARTE. Un diffusissimo manuale pratico di cartomanzia (**Carte francesi, romane, tarocchi).** Con copertina a colori.

GIUOCHI DI PRESTIGIO O DI CALCOLO CON LE CARTE, con figure intercalate nel testo. Manualetto accuratamente compilato da Colombo Nari.

IL TESORO NASCOSTO O LA VERA CABALA DEL LOTTO. Edizione completa, compilata sulle migliori Cabale antiche e moderne. Un volume di 416 pagine.

IL LIBRO DEI SOGNI O LA VERA CABALA DEL LOTTO. Un volume di 370 pagine.

— Edizione ridotta di 125 pagine.

IL NUOVO BOSCO OSSIA IL DIAVOLO COLOR DI ROSA. Tesoro di nuovi e straordinari giuochi di prestigio. Un volume di 232 pagine, con copertina a colori.

IL DOPPIO LIBRO DEL COMANDO o l'Arte di evocare gli spiriti di **Cornelio Agrippa.**

L'ORACOLO DELLA SIBILLA CUSIANA. Con copert. a colori.

L'ORACOLO DELLE DAME. Responsi sibillini.

COME SI DIVENTA IPNOTIZZATORE del **Prof. Pulmann.** Un volume di 120 pagine illustrato con diversi disegni suggestivi.

COME SI DIVENTA PRESTIGIATORE di **P. Brochmann.** Metodo spiccio per eseguire con successo una serie di giuochi di prestigio sorprendenti, senza studio, nè spesa.

CASA EDITRICE BIETTI - Milano - Via B