

IL PRESTIGIATORE MODERNO



NOTIZIARIO DEL CIRCOLO
AMICI DELLA MAGIA
DI TORINO

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

ANNO XVII
N° 171

IL PRESTIGIATORE MODERNO

Notiziario di cultura magica
edito dall'associazione
«Amici della Magia di Torino»
riservato ai soci.

Anno XVII - n° 171 - Luglio 1998

I materiali ricevuti, pubblicati
e non pubblicati,
verranno restituiti agli autori dietro
semplice richiesta da farsi
alla consegna dei medesimi.

A questo numero hanno collaborato:

Tristano Ajmone - Victor Balli
Patrizia Beltramo - Ángela Bertoldo
Aldo Colombini - Barbara Colombini
Dolfy Dente - Luigi Garlaschelli
Ivo Farinaccia - Franco Giove
Stefano Giove - Stefano Macri Masi
Maximillian - Dario Moda
Marco Rabino - Raimondi
Roxy - Shaun Yee

Il Prestigiatore Moderno

Direzione e Redazione
Via Savonarola, 6 - 10128 Torino - Italia
Telefono e fax: (39) 11-59.70.87



La redazione ricerca:
traduttori (francese - inglese - tedesco),
disegnatori, fotografi,
ricercatori su pubblicazioni magiche,
esperti in informatica, esperti in editoria.

Coloro che vogliono collaborare
alla stampa di questo notiziario,
si possono mettere in contatto
con la Redazione.

La redazione non è responsabile
delle opinioni dei singoli autori
che firmano i propri articoli.

Al fine di rendere più comprensibile
l'apprendimento dei giochi spiegati
è adottata questa legenda

che classificherà
le difficoltà previste dagli autori:
 = molto facile
 = non impegnativo
 = impegnativo
 = riservato ai più abili

AMICI DELLA MAGIA DI TORINO

Affiliato alla:
Federation Internationale des Societes Magiques

Sede
Via Santa Chiara, 23 - 10122 Torino
Telefono: 011-521.38.22

Internet
Email: amici_magia@znortlink.znort.it

Presidente: Vittorio Balli (Victor)
Via G. Savonarola, 6 - 10128 Torino
Tel./fax: 011-59.70.87

Vice Presidente: Gianni Pasqua (Roxy)
Via G. Balla, 36 - 10137 Torino
Tel./fax 011-30.81.810

Consiglieri:
Marco Aimone - Marco Berry
Roberto Bonisoli - Giuseppe Brondino
Natalino Contini - Michele Francone
Pino Rolle - Elio Schiro

Revisori dei Conti:
Federico Bonisoli
Michelangelo Francone
Franco Giove

SOMMARIO:

Collaboratori	2 ^a di copertina
Sommario	2 ^a di copertina
Intervista ad Aldo Colombini	pag. 1
Aldo Colombini	pag. 2
Il Mago Bustelli	pag. 5
Fusione di carte	pag. 6
I libri di Salvatore Cimò	pag. 7
Book-Test	pag. 8
La magia di 4600 anni fa	pag. 9
Nove ore prima	pag. 11
Ascensore libero	pag. 12
Congresso FISM 2000	pag. 12
Il mangiatore di lampadine	pag. 13
Luigi Garlaschelli	pag. 13
Luigi Giovenzana	pag. 14
Dan Fleshman	pag. 15
Expomagia '98	pag. 15
L'illusione del paranormale	pag. 16
La scoparsa di Perugin	pag. 16
Carte che passione	3 ^a di copertina
Andata e ritorno	3 ^a di copertina
Carte che passione	4 ^a di copertina
Le proposte magiche	pag. 17/B
Ivo Farinaccia	pag. 18/B
Ivo Farinaccia	pag. 19/B
Antiquariato Magico (Roxy)	pag. 20/B



NOTIZIARIO DEL CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA DI TORINO

ANNO XVII - N°171

LUGLIO 1998

VICTOR INTERVISTA ALDO COLOMBINI

- D. Quando ti sei ribattezzato Fabian? Perché questo nome? Perché sei tornato a chiamarti Aldo Colombini?
- R. Mi sono chiamato Fabian nel 1971. Ero alla ricerca di un nome d'arte e una sera, assistendo ad una partita di calcio, sentii il nome di un giocatore dell'Inter, chiamato Fabbian (con due b). È fu in questo modo che il nome apparve nel mondo magico. Mi piace ancora, devo dire e (rispondo alla seconda parte della prima domanda), in America ho preferito ritornare al mio nome vero (anche se avevo già iniziato ad usare il mio vero nome in Italia prima di partire) per il semplice fatto che un nome italiano ha del fascino da quelle parti. Anzi, i nomi magici che finiscono in INI sono abbinati automaticamente alla magia (Slydini, Houdini - che noi pronunciamo erroneamente con l'accento sulla I finale, l'accento si trova sulla prima I). Se pensi ai film in cui appare un mago ha sempre un nome italiano (nel tenente Colombo, per esempio, sia chiamava il Grande Santini). Anzi, in America c'è gente che pensa che Colombini sia un nome d'arte! Dicono, non è possibile che abbia un nome così perfettamente... magico! Beh... lo devo a mio padre! Tra l'altro, io sono l'ultimo Colombini della mia famiglia.
- D. In Italia hai insegnato a molti prestigiatori a

lavorare per i bambini. A te chi lo ha insegnato?

- R. Posso dire, credo senza tema di essere smentito, che in Italia sono stato il primo a presentare la magia classica per bambini (ossia non un qualsiasi numero di magia per adulti fatto davanti ai bambini, ma proprio una magia specializzata con coinvolgimento, insegnamento, etc.). Non ho avuto maestri nel vero senso del termine, ho solo avuto la fortuna di leggere i libri di David Ginn e di Edwin Hooper (il fondatore di Supreme Magic Co.). Dopo di che, una naturale disposizione ad essere bambino e ad amare quei piccoli... Godzilla, ha fatto il resto. Sono felice di poter dire che dopo tanti anni ho ripreso a lavorare per i bambini in America. Non ho molto tempo, ma quando capita sono sempre felice di poterlo fare. Mi mancava!
- D. Già che si parla del pubblico dei bambini, cosa ti ha dato rispetto a quello degli adulti?
- R. Il pubblico infantile ti dà una emozione che non ha eguali. Quei piccoli esserini che ridono e urlano alle goffe peripezie del mago sono impagabili. L'ho sempre detto, avrei volentieri lasciato perdere tutti gli spettacoli per gli adulti solo per fare magia per bambini. C'è ancora purezza nei loro sentimenti. I bambini sono sempre tali in ogni parte del mondo (mentre gli adulti sono diversi da Genova a Bologna, per esempio).





Victor Balli

Da quando conosco Aldo Colombini? Non lo so, o meglio non lo ricordo. C'è sempre stato nel mondo della magia. Forse è lui stesso un trucco apparso come un coniglio (un po' grosso per la verità), da un cilindro di un immaginario prestigiatore.

Ho seguito le sue evoluzioni nel campo magico da quando era semplicemente all'inizio «Fabian», a quando, titolare della «Mamma Mia Magic» di Thousand Oaks, vicino a Los Angeles, in California, spazia per il mondo intero con i suoi spettacoli, le sue conferenze, i suoi libri, i suoi trucchi.

Siamo stati sempre amici per la pelle, diciamo noi! Con la magia come malattia che ci contagia l'uno con l'altro.

Ero stato tanti anni fa a casa sua a Maranello, quando lui era dipendente della Ferrari, sì proprio la famosa casa automobilistica! Sono stato di recente nella sua casa attuale in America, dove con sua moglie, la bella e gentile Andie, rendono la loro casa magica sempre più importante. Siamo andati spesso per congressi, mischiandoci come due carte da gioco nel grande mazzo composto da tutti i maghi del mondo. Di noi potrei raccontare mille aneddoti. Chissà se una volta lo faremo!

Adesso Aldo Colombini è uno dei più validi collaboratori di questa rivista.

Abbiamo per il futuro una sorpresa per i nostri lettori. Sarà un lavoro a quattro mani (per il momento tre, vista l'attuale mia mano destra). Ci piace giocare con la magia, da sempre abbiamo capito che magia è uguale a divertimento. Attenti a noi due! In particolare a quel simpatico maestro che è Aldo Colombini!

Victor Balli

- D. Una domanda classica: cosa pensi dei circoli magici e cosa proponi per cambiarli in meglio?
- R. I circoli magici sono indispensabili per aiutare lo sviluppo della magia. Poiché ho la ventura di girare il mondo vedo che e un po' lo stesso ovunque, il male, a mio avviso, sono le beghe interne, le critiche, gli odi, le invidie, che ci sono, specialmente (e purtroppo è vero) qua in Italia (forse solo la Francia ci batte in questo). Togli queste cose e tutto andrebbe meglio (ma so che è utopia solo pensarla. Per le «cari che» c'è gente che farebbe carte false). È curioso, abbiamo un bene in comune, una passione che ci unisce e facciamo di tutto per distruggere, sempre pronti a criticare invece di darci da fare per il bene comune. Queste cose esistono anche in America ma in toni molto minori che non senti neanche. Forse per il fatto che è così grande.
- D. Da diversi anni vivo negli Stati Uniti. Qual'è la differenza della magia americana rispetto l'italiana?
- R. I due tipi di magia sono diversi tra loro in maniera netta e ho una mia teoria a riguardo. I maghi americani lavorano col la mente, noi lavoriamo con il cuore, si sente e si vede. Prova solo a ricordare questo; ogni mago Europeo o comunque non Statunitense, che ha tentato di andare a lavorare negli Stati Uniti ha fatto successo (Tamariz, io stesso, Tommy Wonder, Rafael Benatar, Rene Lavand e tanti altri). Quanti americani vengono dalle nostre parti e fanno un grosso successo? Pochi, quasi nessuno. Anzi, tanti grossi nomi preceduti da una fama grandiosa, arrivano e deludono. Primo per la lingua. Noi facciamo di tutto per farci capire e andiamo da quelle parti con il nostro inglese alla meno peggio, loro se ne sbattono perché (pensano forse giustamente) non ne hanno bisogno. Loro quasi pretendono che noi si parli la loro lingua, non ci aspettiamo che loro parlino la loro. Ci battono solo tecnicamente, perché sono molti di più e di conseguenza è ovvio che ce ne siano di più bravi. Ma la tecnica non fa il mago, non fa il personaggio, può aiutare, ma ci vuole ben altro.
- D. Qual'è la differenza fra il pubblico americano e quello italiano?
- R. Abissale. Il pubblico americano è molto più rispettoso e questo credo sia la differenza fondamentale. Guarda la magia per divertirsi, quello italiano guarda la magia e diventa subito una sfida con il mago. «Famme ancora che lo voglio capire.» È questione di ignoranza. Il pubblico americano apprezza prima il personaggio e poi quello che fa. Ho scritto da qualche parte che su dieci spettatori americani uno disturba, su dieci spettatori italiani nove disturbano. Non prendere le cifre alla lettera, servono solo per far capire la differenza.
- D. Qual'è per te il miglior testo magico che consigliresti ad un neofita della magia? Non vale nominare un tuo libro.
- R. Se togli i miei libri sono pochi... scherzi a parte... il corso di magia di Tarbell. Senza dubbio. C'è tutto e non ti basterebbe una vita per studiare quel tutto. (Quindi mi trovo d'accordo con Alexander). Se ti dedichi solo alla cartomagia trova tutti i libri di Harry Lorayne e ne avrai per vite intere (ammesso che esista la reincarnazione).
- D. Proponimi un consiglio, in non più di 20 parole, da dare ad un giovane mago che vuole intraprendere la professione del prestigiatore.
- R. Sii te stesso, nessuno potrà essere come sei tu. Cerca di diventare qualcun altro e sarai sempre un perfetto numero DUE!
- D. Fatti un po' di pubblicità: quali sono i 2 migliori testi magici scritti da te?
- R. In Italiano il mio ultimo libro «Carte che Passione!», che raccoglie 70 giochi di carte, facili e di effetto e la (ormai) famosa serie di alcuni anni or sono «Cartomagia Commerciale» (cinque volumi). Ho un gros-

so libro di battute che mi sembra volto valido ma tu mi dici di testi magici. In Inglese il mio libro «What's up deck?» tutto di carte. Permettimi di citare il mio libro «Impact» con routine varie (anelli, corde, bussolotti, monete, etc) e poco conosciuto per il semplice fatto che lo ha pubblicato una casa magica non troppo famosa. Sto preparando un libro che sarà il mio più importante e che comprenderà non solo giochi ma anche articoli sull'arte della presentazione, linguaggio del corpo, degli occhi, etc. Sarà pubblicato da Kaufmann e sarà pronto... chi lo sa!

- D. Cosa ti da più soddisfazione: fare una conferenza o fare uno spettacolo? E perché?
- R. Fare una conferenza. Il motivo principale per la mia partenza dall'Italia era proprio vivere di conferenze. Fare una conferenza mi dà una emozione che non ha eguali, mi piace spiegare, mi piace ingannare i maghi e poi spiegare che l'ho fatto magari con una banale astuzia che strappa la risata per il fatto della sua semplicità. Il pubblico continua a darmi soddisfazioni (lavorare al Magic Castle e lavorare a Las Vegas non ha eguali) ma se dovessi rinunciare ad uno delle due esperienze... non avrei dubbi. Tengo la conferenze!
- D. Quale consideri il più bel gioco di close-up? E perché?
- R. È difficile, ce ne sono a dozzine di bei giochi da close-up. Sono di parte. I bussolotti. perché mi hanno portato fortuna, mi hanno fatto conoscere in tutto il mondo e ancora oggi alla fine della mia routine la gente si alza in piedi (forse per rispetto). È un classico e la gente ama i classici (guarda le opere di Verdi o Puccini, non passeranno mai di moda). A volte, solo per il fatto che li mostro prima di iniziare la routine mi arriva un applauso lunghissimo, segno che conoscono la mia persona e la mia fama riguardo a quel particolare tipo di oggetti. Togliendo i bussolotti (che raramente puoi fare molto di rado si lavora con un tavolo con il pubblico davanti a te), la carta ambiziosa con il finale della carta nel portaafoglio credo che per il pubblico sia ancora un bellissimo effetto.
- D. Stessa domanda, ma riguardante una grande illusione.
- R. Tasto delicato! Purtroppo quando iniziano numeri di grandi illusioni io ho la tentazione di uscire dal teatro o comincio a pensare a qualcosa d'altro. Mi spiace per chi le fa. Non provo nulla davanti ad una grande illusione. Uno degli spettacoli più brutti e più freddi di magia per me è quello di Sigfrid e Roy. Mi spiace, chiedo perdono a tutti coloro che fanno grandi il-

lusioni, ma è più forte di me. Ma se dovessi sceglierne per forza una, considerando che me lo chiedi, direi la Zig Zag perché è semplice e non ha praticamente trucco, basata su astuzie (come la magia che piace tanto a me).

- D. Cosa ti porti dietro della tua esperienza alla Ferrari, la nota casa automobilistica di Maranello (oltre al tuo carattere turbo, dico io!)? Nota che la domanda la faccio quando Schumacher è arrivato primo e Irvine terzo nel Gran Premio di Montreal di due giorni fa?
- R. So che solleverò un polverone dicendo questo, ma rimango totalmente indifferente a quello che fa la Ferrari. Come se si trattasse di una grande illusione! Ma prima che qualcuno mi accusi di non essere un buon patriota (considerando quello che la Ferrari rappresenta per gli italiani nel mondo intero) permettermi di aggiungere che lavoravo alla Ferrari non per scelta ma per forza. Infatti ho iniziato la magia quasi per rabbia, per uscire dalla monotonia della catena di montaggio (ho montato gli stessi pezzi sulle macchine per otto ore al giorno, cinque giorni alla settimana e per sette lunghissimi anni). Tanto di cappello per coloro che lavorano nelle stesse condizioni, ma non faceva per me. Il fatto che la Ferrari perda o vinca non fa nessuna differenza, non mi informo mai se perde o vince (per paura di essere felice quando perde!). Mia madre, mi tiene aggiornato e non capisce ancora questa mia avversione per il cavallino rampante. Quindi mi porto dietro un brutto ricordo, ma anche un momento felice dopo la mia scelta di abbandonare la fabbrica per il mondo dello spettacolo (scelta difficile anche se ho dovuto affrontarne una ancora più ardua dopo tanti anni decidendo di abbandonare non una fabbrica ma il mio paese).
- D. Cosa ti manca di più in America dell'Italia e particolarmente della tua regione, l'Emilia Romagna e della nostra magia?
- R. Mi mancano gli Italiani, non mi manca per niente l'Italia (l'Italia corrotta, l'Italia degli scioperi, delle cose che non funzionano) Sono felice e vivo bene e mi sono ambientato immediatamente (io sono cresciuto con il mito americano, seguendo i film di John Wayne e amici.) Ma come ho detto mi mancano gli Italiani, alcuni amici. Neanche il cibo, visto e considerato che ci sono un sacco di ristoranti italiani dove si mangia benissimo (chi dice che in America si mangia male venga a trovarmi e gli faccio cambiare idea). Della magia italiana mi mancano le serate con gli amici. Non mi mancano le beghe che sembrano inesauribili. Una volta dovevo starci dentro e ingoiare, ora posso davvero riderci sopra. Dell'Emilia (e non della Romagna consideran-



do che abbiamo le nostre beghe di regione!!! mi mancano le colline (che sono le più belle del mondo) con le tigelle e il gnocco fritto e i film di Don Camillo (che non ho voluto portare con me e cambiarli nel sistema americano proprio per il piacere di rivederli ogni volta quando ritorno in Italia).

- D. Hai in progetto di tornare in Italia? Se sì, perché? Se no, perché?
- R. Come ben sai sono in Italia almeno due volte all'anno, ma penso che la tua domanda sia più diretta, ossia se penso di ritornare a viverci in Italia. È possibile, se le cose continuano ad andare in questo modo e Dio ci lascia la salute, penso di potermi ritirare tra alcuni anni. L'idea generale è quella di vivere sei mesi in Italia e sei mesi negli Stati Uniti, produrre libri e giochi miei e di altri, venderli ad altri dealers e fare solo congressi di una certa importanza... tanto per non perdere l'abitudine. Ma vedremo, se questo succederà sarà almeno tra otto/dieci anni.
- D. Quando smetterai di fare il mago? E perché?
- R. Smetterò di fare il mago quando andrò sul palco e capirò che la gente mi guarda con tenerezza o (peggio) pena. Ho già detto a mia moglie (e ai miei migliori amici) di non farmi fare le figure che certi maghi fanno quando, ormai decapiti, tentano di stare ancora sul palco. Voglio smettere prima di avere l'aria rimbecillita di colui che non ricorda più l'indirizzo di casa!
- D. Quali sono i tuoi programmi futuri più interessanti?
- R. Programmi futuri sono quelli di andare avanti in questo modo. Ho lavorato fino al 2000 (mai capitato in Italia che lavorassi così tanto). Lo devo a mia moglie Andie, ha un innato senso degli affari, mi fa da agente e mi vende come



Victor Balli e Aldo Colombini

nessuno ha mai fatto prima (ho sempre detto che potrebbe vendere ghiaccio agli Eschimesi). Solo che pretendo il 90 per cento invece del solito 10 per cento!!!!!! Ma cosa vuoi farci... non puoi avere tutto dalla vita!!! Senza la comprensione di mia figlia che ha inteso la mia necessità di cambiare e senza l'aiuto di Andie, probabilmente non ce l'avrei mai fatta da solo. Spero di poter continuare a lavorare in congressi in tutto il mondo (che come già accennato mi piace tantissimo) e intendo pubblicare un grosso volume che raccolga il meglio di Aldo Colombini (come ho già detto prima). Inoltre, stiamo per pubblicare un libro di carte con giochi raccolti intorno al mondo con i migliori nomi della magia mondiale (Harry Lorayne, Jon Racherbaumer, Roy Walton, Peter Duffie, Dai Vernon, Ed Marlo, John Cornelius e dozzine di altri).

- D. Chi consideri il miglior prestigiatore moderno? E perché?
- R. Il miglior prestigiatore moderno, non ci sono dubbi, è David Copperfield. Non tanto per la bravura, ma per quello che ha saputo dare alla magia. Ha inoltre cambiato di molto la figura del mago, rendendola più televisiva che mai, mentre prima il mago era il personaggio rimasto legato al varietà e per nulla confacente al mezzo televisivo. Mentre quello che mi piace di più è Lance Burton. Il suo rapporto con il pubblico non ha eguali.
- D. E il miglior prestigiatore di tutti i tempi. E perché?
- R. Difficile, non li ho visti tutti e poi bisognerebbe scegliere con criteri diversi. Per esempio Ed Marlo tecnicamente era un mostro con le carte, ma valeva pochissimo col pubblico, Dai Vernon era di gran lunga inferiore tecnicamente ma aveva una personalità incredibile e tutti lo amavano. Non saprei. Devo dire un nome? Houdini, per quello che ha dato e creato.
- D. La magia ti appaga o ti dà solamente l'opportunità di procurarti quanto ti occorre per la tua vita?
- R. Non farei mai questo se non facesse la mia felicità. Ecco, tornando al discorso Ferrari un suo vantaggio è che adesso capisco cosa significa fare un mestiere che piace. Confucio diceva: «Fai il mestiere che ti piace e non lavorerai mai un giorno in vita tua.» Ha detto anche un sacco di altre sciocchezze, ma questa calza a pennello! Ho sempre detto che se vincessi una lotteria da essere ricco sfondato per tutta la vita, farei esattamente le stesse cose... ma gratis. Adesso sono più sfondato che ricco ma... Sto sognando... non svegliatemi!



Ivo Farinaccia

UN MITO DELLA MAGIA ITALIANA DEL PASSATO: IL MAGO BUSTELLI

Nel catalogo della Casa Magia del Mago Bustelli, c'era un gioco che alla fine degli anni '50, ebbe un grande successo. L'originale è nella collezione di Victor Balli che me lo ha mostrato nell'ultima visita che ho fatto a Torino nel maggio scorso.

Fra i tanti giochi che Victor Balli ha nella sua collezione, figurano anche gli anelli cinesi originali e la marsina del frac, usati da Mago Bustelli per molti anni.

È stato un vero piacere esaminare nello studio privato di Victor i tanti giochi appartenuti al grande mago italiano d'inizio secolo. Un vero cimelio è costituito da un album di circa 40 foto, che è stato ricavato facendo sviluppare delle lastre in vetro con immagini di famiglia e degli spettacoli di Bustelli.

Il gioco del catalogo di Bustelli che voglio proporre ai nostri lettori aveva la spiegazione allegata con una descrizione molto esauriente nella sua semplicità. Ricopio senza cambiare una virgola quando vi era scritto, disegni inclusi fatti a mano da Bustelli.

Ivo Farinaccia

LA PAGODA E LA CASA INDIANA



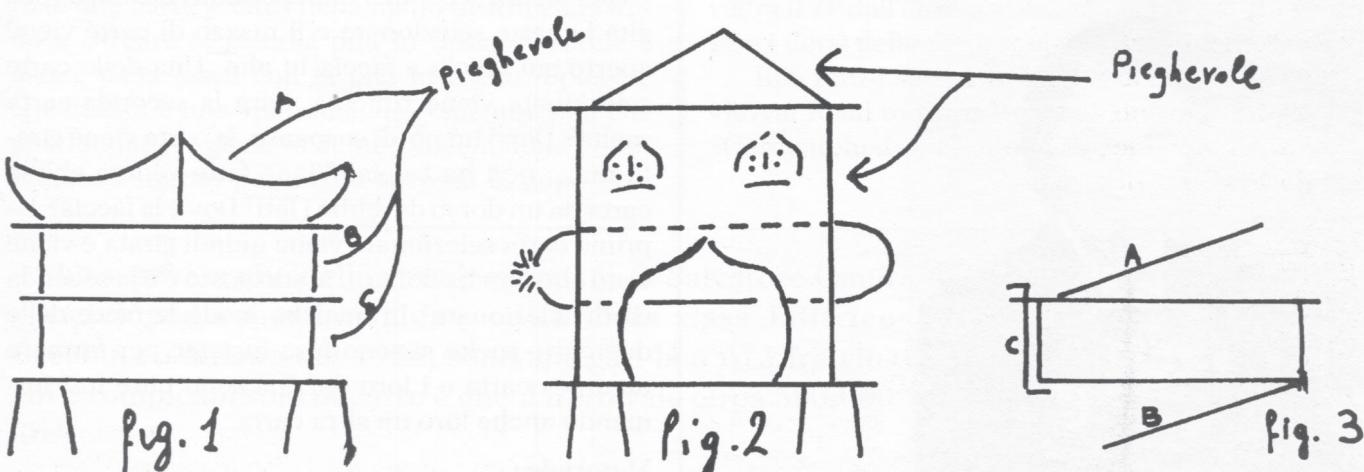
Le idee di molti sono riunite in questo gioco che può benissimo chiamarsi "Piccola Illusione".

Queste idee, riunite e raccolte dal "Mago Bustelli" hanno fatto sì che ne venisse fuori un gioco di grandissimo effetto tanto da essere oggi usato da molti professionisti che ne ricavano un grandioso successo.

to su una sedia.

Le tortore sono sparite misteriosamente: non rimane che la tavoletta formante il primo piano che è posta sopra 4 bicchieri, perciò ben alzata dal piano normale di un comune tavolino, in modo che ciò convince che nessuna comunicazione esiste con il piano dello stesso tavolo.

Prende poi le quattro pareti di una casetta che sono cernierate fra loro epperciò pieghevoli e le piazza sopra il piano rimasto sopra i bicchieri. Prende un palloncino gonfiato (forma lunga). Esso



Il disegno originale di Bustelli che accompagnava la spiegazione del gioco

Effetto

Il prestigiatore mostra una pagoda indiana, toglie il suo tetto pieghevole (fig. 1/A) apre uno sportello situato nella parte superiore e vi mette dentro due tortore.

Consueto colpo di pistola, comando magico o colpo di bacchetta, l'Artista toglie il piano superiore, il primo recinto pieghevole (fig. 1/B) il secondo piano, il secondo recinto (C) e poggia il tut-

risulta trasparente.

Lo fa saltellare fra le mani convincendo così che non ha niente di preparato. Lo infila negli appositi buchi in modo che attraversi la casetta su cui pone il piano ed il tetto, aprendo quindi lo sportello davanti? (Naturalmente per gli apparecchi forniti senza sportello, non c'è da aprire).

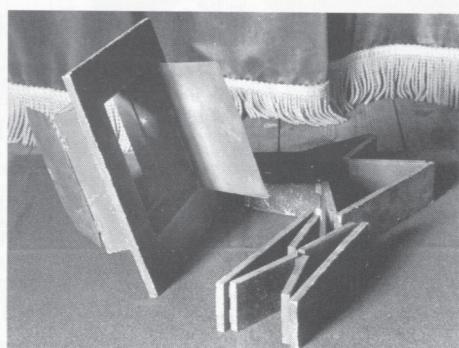
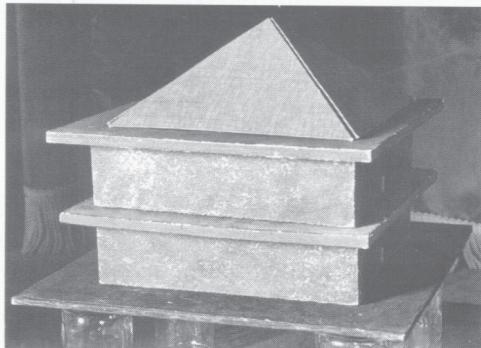
Colpo di bacchetta: il palloncino scoppià e attraverso la porta si vedrà che al suo posto sono ap-



parse due tortore che immancabilmente usciranno fuori, suscitando la più grande meraviglia ed ottenendo un grande applauso.

Giuoco adatto per teatro, night club e salone.
Spiegazione

La prima tavoletta, ovvero il primo piano, ha un serbatoio ove vengono poste le due tortore, attraverso lo sportello a (fig. 1).



L'attrezzo originale di Victor Balli, ancora perfettamente funzionante dopo oltre quarant'anni di uso.

Questo piano, quando viene tolto, viene poggiato verticalmente contro la spalliera di una sedia e così sopra di essa, molto rapidamente, verranno poggiati tutti gli altri pezzi, dopo averli chiusi.

Per la riapparizione: piazzare, aprendola, la prima parte della casetta, infilarla con un palloncino oblungo, attraverso gli appositi fori.

Piazzare il primo piano tenendolo sopra verticalmente rispetto al pubblico e nello stesso tempo girare il gancio superiore (C) in modo da liberare

lo sportello del serbatoio (B). Esso, con il suo carico di tortore, poggerà dolcemente, essendo a breve distanza, sul palloncino. Dopo messo il tetto, si apre la porta. Colpo di bacchetta sul palloncino.

A questo tocco il palloncino scoppiera, perché bucato dalla punta di una spilla che è in cima alla bacchetta, facendo cadere sportello e tortore. Per la rapidità della caduta e per la sorpresa, nessu-

n'occhio potrà seguire quando accade; si vedranno solamente le tortore che trovando una via d'uscita, sortiranno fuori.

Il disegno originale di Bustelli che accompagnava la spiegazione del gioco

L'attrezzo originale di Victor Balli, ancora perfettamente funzionante dopo oltre quarant'anni di uso.



Shaun Yee

FUSIONE DI CARTE



Effetto

Due spettatori selezionano ciascuno una carta le quali vengono poi rimesse nel mazzo. Il Mago prende una Pila-Penna tascabile e illumina il maz-

zo per alcuni secondi. I due spettatori dicono a voce alta le carte selezionate e il mazzo di carte viene aperto sul tavolo a faccia in alto. Una delle carte selezionate viene rimossa. Sarà la seconda carta scelta? Dopo un po' di suspense, la carta viene girata ma... non ha faccia! Viene fatto vedere che la carta ha un dorso da ambo i lati! Dov'è la faccia? La prima carta selezionata viene quindi girata e viene visto che non ha dorso... al suo posto c'è la seconda carta selezionata! In qualche modo le facce delle due carte scelte si sono fuse insieme per formare un'unica carta e i loro dorso si sono pure fusi formando anche loro un'altra carta.

Materiale

Un mazzo di carte, una carta doppia faccia, una carta doppio dorso e una piccola pila tascabile.

Preparazione

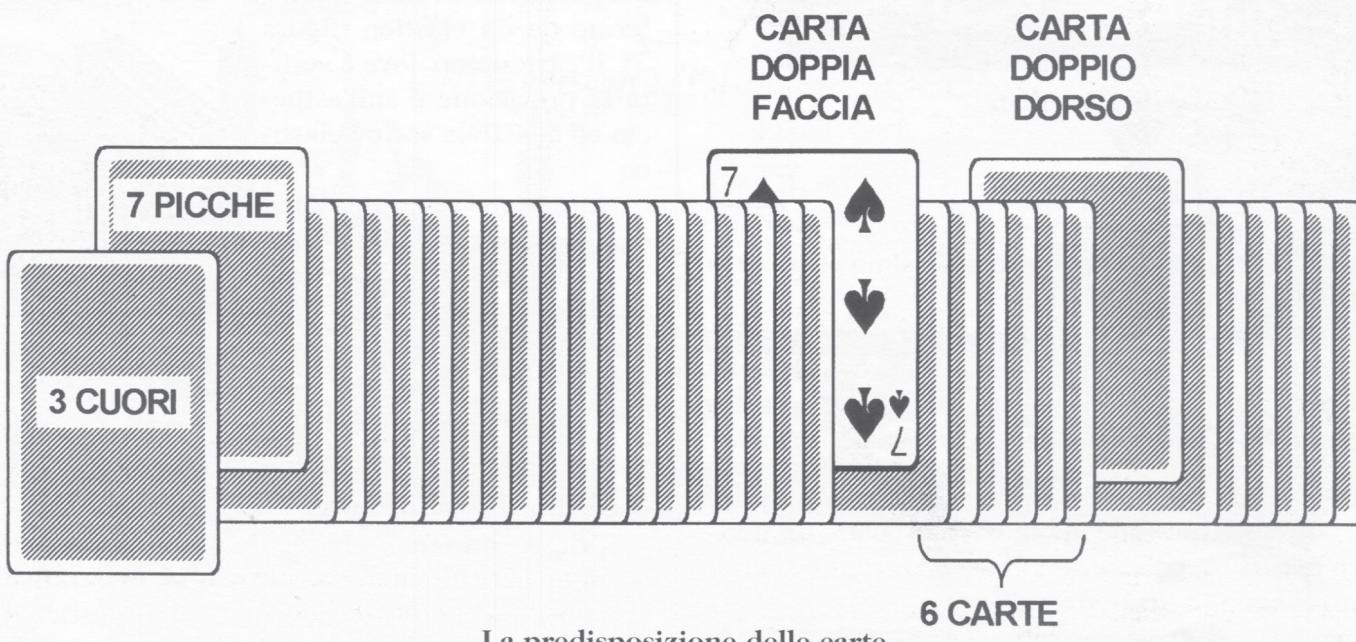
Diciamo che la carta doppia faccia sia il 3 di cuori (3C) da una parte e il 7 di picche (7P) dall'altra. Togliete dal mazzo di carte il 3 di cuori e il 7 di picche normali e metteteli in cima al mazzo o nella posizione che preferite per farli. Mettete poi la carta doppia faccia e quella doppio dorso vicino al fondo del mazzo. Tra queste due carte

dovrebbero esserci sei o sette carte normali del mazzo (Fig.1). Mettete la piccola pila in tasca.

Dimostrazione: Fate vedere il mazzo di carte e forzate le due carte (nel nostro esempio il 3C e il 7P). Rimettete le due carte nel mazzo e controllatele in cima usando il vostro metodo preferito (l'ideale per questo effetto è l'Hindu Shuffle Top Card Control). Mentre controllate in cima del mazzo le due carte scelte, mischiate e distribuite

creato la suspense necessaria, riponete la pila in tasca.

Chiedete agli spettatori di nominare le due carte scelte e aprite il mazzo con le facce all'insù sul tavolo. Togliete la carta doppia faccia e sembrerà che la seconda carta scelta sia scomparsa e al suo posto sia apparsa una carta col dorso in alto. Togliete questa carta lasciando pensare allo spettatore che in qualche modo la seconda carta scelta si



le due carte truccate al mezzo del mazzo (potete usare il wawe o faro shuffle per distribuirle). Adesso mentre state parlando, impalmate senza farvi accorgere le due carte in cima al mazzo (sarebbero le due carte scelte) nella mano destra e andando a cercare la piccola pila in tasca, posatele e uscite dalla tasca con la pila in mano. Spiegate che questa è una «pila-fusione» cioè una pila che può fondere le carte insieme! Accendetela e illuminate il mazzo per alcuni secondi e, dopo aver

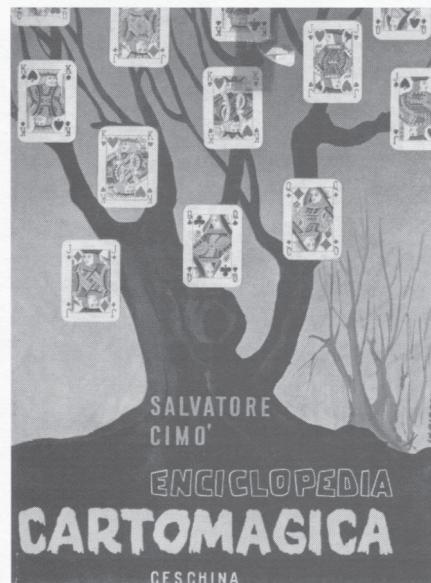
sia girata. Lentamente giratela e con la sorpresa di tutti si vedrà che la carta non ha faccia ma bensì... un altro dorso! Dopo aver creato ancora un po' di suspense chiedete allo spettatore di girare il 3C. Si vedrà il 7P dall'altra parte!! In qualche modo, le facce e i dorsi delle carte scelte si sono fusi insieme.

Referenze scritte per il controllo delle carte:
«Royal Road to Card Magic» – Hugard & Braue
«Cardwitched» – Shaun Yee

Shaun Yee

Lo sapevate che nella grandiosa opera di Salvatore Cimò «Enciclopedia Cartomagica», edita dalla Casa Editrice Ceschina a Milano nel 1958, sono spiegati ben 673 fra giochi e rompicapi solo di carte e che il libro vale circa 500.000 lire?

Lo sapete che i sette volumi della «Enciclopedia dell'Illusionismo» di Salvatore Cimò (Divinazioni mentali, 1965; Micromagia, 1965; Prestigiazione con le corde, 1966; Prestigiazione con monete ed anelli, 1968; Prestigiazione con ditali e sigarette, 1971; Prestigiazione con palline e uova, 1971; Cartomagia, 1973), editi dalla Casa Editrice Ceschina in Milano, tutti insieme hanno una valutazione di circa un milione di lire?





Maximillian

BOOK-TEST



L'idea originale di questo bellissimo effetto è di Larry Becker.

Personalmente ho pensato di trasformare l'effetto originale, che consisteva nel prevedere una carta scelta, in un book-test, utilizzando lo stesso gimmik e la stessa meccanica del gioco originale.

Effetto

Uno spettatore è invitato a mescolare un mazzo di carte e a dividerlo in tre mazzetti. Lo spettatore sceglie uno dei tre mazzetti. Il mago scrive su un cartoncino una previsione, senza farla vedere a nessuno, il cartoncino è inserito dentro l'astuccio delle carte, che a sua volta è posato sul mazzetto prescelto.

A questo punto il mago mostra tre libri, ne fa scegliere uno ad un altro spettatore.

Il primo spettatore è quindi pregato di prelevare le prime due carte del mazzetto che lui stesso ha scelto e mescolato e di farne la somma numerica, dovrà

quindi andare a vedere a 11 a pagina corrispondente del libro e guardare

dare la prima parola della pagina. Naturalmente la previsione inserita nell'astuccio delle carte corrisponderà esattamente a questa parola.

Materiale

Tre libri di differenti spessori e dimensioni, un

normale mazzo di carte, un elastico, un pennarello, uno speciale gimmik. Innanzitutto vediamo come è fatto il gimmik: è una carta che ha incollata sul fronte la facciata dell'astuccio delle carte (figura 1).

Preparazione

Il gimmik, assieme alle altre due carte che poi dovete forzare, vanno posizionati sulla facciata del pacchetto di carte (figura 2). Il tutto è tenuto fermo da un elastico (figura 3). Il cartoncino dove è scritta la previsione è sull'astuccio ed è visibile sotto l'elastico.

La somma numerica delle due carte sotto il gimmik dà la pagina esatta dov'è scritta per prima la parola che dovrà essere scritta come previsione. Anche il libro è forzato. Usate il sistema che vi piace di più.



Fig. 3

Esecuzione

Adesso veniamo alla tecnica pratica del gioco: dopo aver forzato uno dei tre libri, mostrate il mazzo di carte con sopra, fermato dall'elastico il cartoncino bianco; sul cartoncino scrivete la vostra previsione, senza farla vedere a nessuno, quindi estraete le carte dall'astuccio e date le carte a mescolare a uno spettatore; mentre lo spettatore mescola, infilate nell'astuccio la previsione, levate l'elastico e tenete l'astuccio con pollice e medio sul lati corti; fate dividere il mazzo in tre parti, poggiate l'astuccio sul mazzetto prescelto abbandonandovi anche le due carte supplementari con il gimmik (le due carte forzate ed il gimmik verso il basso).

A questo punto non vi resta altro che far prelevare dal mazzetto scelto due carte, far sommare i valori e andare alla pagina corrispondente del libro, per leggere la prima parola della pagina, che corrisponderà alla vostra previsione.

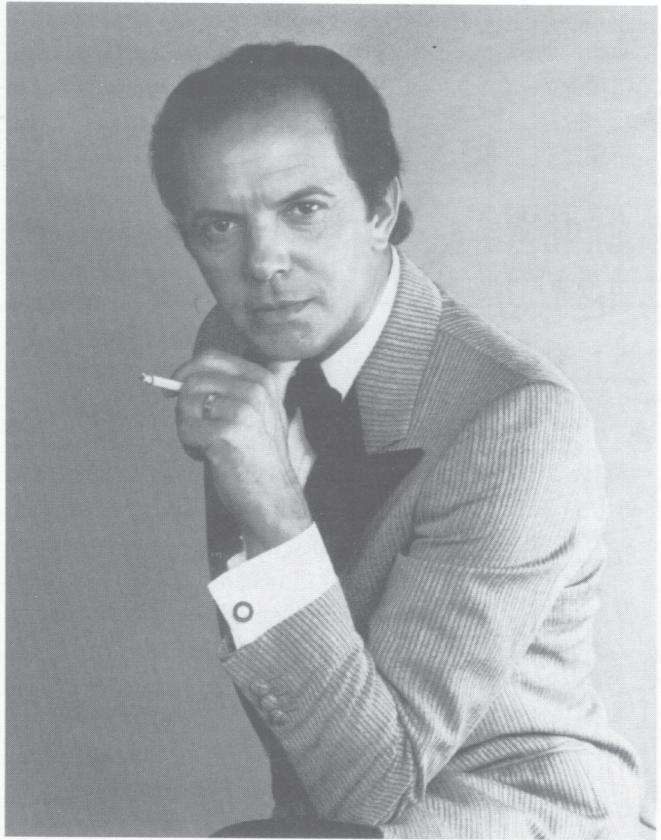
Consigli

Mentre il libro prescelto viene preso da uno spettatore, gli altri due si possono consegnare ad altri due spettatori. Prima di far leggere la parola nel libro prescelto, si faranno leggere le prime due parole delle stesse pagine, che da la somma delle due carte scelte, dagli altri due libri; solo quando il pubblico sarà convinto che le due parole sono differenti fra loro, si farà leggere la parola nel libro scelto, dopo si farà vedere che questa è uguale alla previsione scritta dal mago. Questo sistema rafforza il concetto di previsione.



Fig. 2





Raimondi

Raimondi ci ha inviato la sua traduzione dell'articolo di Carlo Rossetti apparso sulla rivista «The Sphinx», diretta da John Mulholland, Vol. XXXVIII - Number three - Maggio 1939, con le sue note personali. L'articolo fu citato dal Rossetti stesso nella prima pagina del suo libro «Il trucco c'è... ma non si vede».

UNO SPETTACOLO SU INVITO REALE DI 4600 ANNI FA

Di Carlo Rossetti (Italia)

Quando noi prestigiatori sosteniamo che la nostra professione è una delle più antiche del mondo, non lo facciamo per sentito dire o per vantarcene di una tradizione non accertata, ma basiamo la nostra convinzione su alcuni fra i più antichi documenti scritti esistenti ad esempio una testimonianza scritta relativa a un certo Tchatchaemankh, Capo Lettore del Faraone Snefru, padre di Cheope, il costruttore della Grande Piramide di Giza, Egitto, il quale per recuperare un gioiello caduto in uno stagno, divise l'acqua profonda dodici piedi in due parti, fece scorrere una metà sopra l'altra, cosicché una metà dello stagno divenne profonda ventiquattro piedi e l'altra restò asciutta, recuperò il gioiello dal fondo asciutto, lo consegnò alla donna che lo aveva perduto e riportò le acque dello stagno alla loro normale profondità di dodici piedi.

Questo Tchatchaemankh visse circa 4700 anni fa e la sua prestazione, che indubbiamente fu ec-

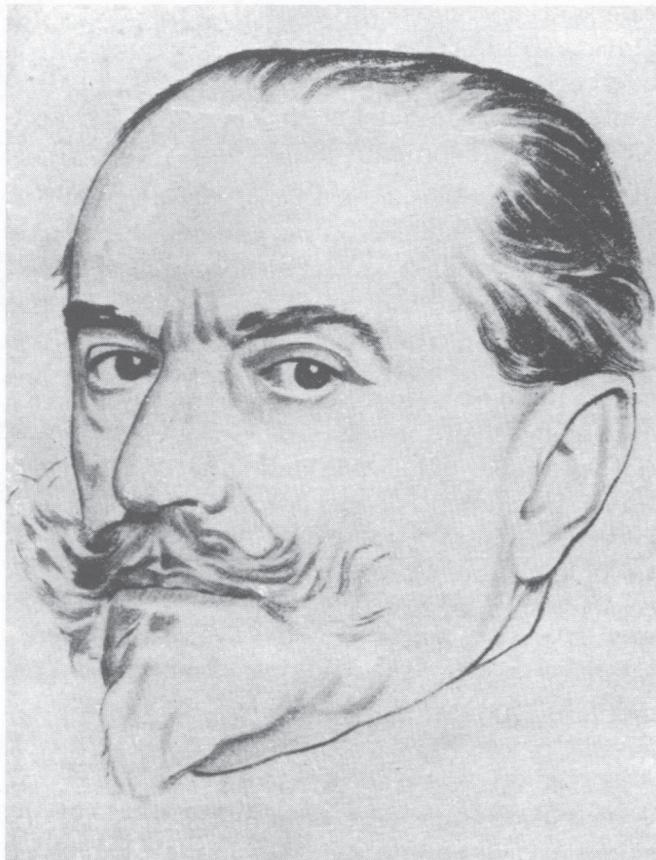
cezionale, è registrata in uno dei Papiri Westcar, databili all'inizio della XVIII Dinastia. (1)

Lo stesso documento contiene anche la relazione del primo invito a Corte di un Mago che la storia ricordi.

Il Faraone Cheope e i suoi cortigiani stavano parlando delle meravigliose gesta dei maghi antichi, quando Herutataf, figlio del Faraone, disse a suo padre di aver udito di un certo Tettetà, vecchio di oltre centodieci anni, vivente in Tattuseneferu, che era noto per le sua capacità di eseguire i più straordinari effetti di Magia.

Il Faraone ordinò che quell'uomo venisse rintracciato e portato alla sua presenza. Ed ecco ciò che seguì, secondo una traduzione letteraria del papiro, così come riportata in Budge's First Steps in Egyptian (London, Kegan Paul, Trench Trubner & Co., Ltd. 1905).

«Disse Sua Maestà: è esatto e vero ciò che si dice che tu conosci l'arte di riattaccare una testa recisa dal corpo? Disse Tettetà: certamente che io so come farlo, o Principe, vita, forza, salute, mio Signore. Disse Sua Maestà: di grazia sia condotto al mio cospetto un prigioniero condannato a morte per eseguire questa prova. Disse Tettetà: non un uomo, o Principe, vita, forza, salute, mio Signore. Perché non può essere richiesto di operare su qualcosa di sacro come un uomo. (Allora) uno si alzò e gli portò un'oca a cui tagliare la testa. (Tagliata la testa dell'animale) si alzò e pose il corpo nel lato ovest del colonnato e la testa nel lato est



Ritratto di Carlo Rossetti

del colonnato. Si alzò e parlò Tettetà, egli pronunciò le parole del magico potere. Allora il corpo dell'oca si sollevò ondeggiando e così pure la testa.

E subito dopo che lui ebbe messo l'una sull'altra l'oca si rizzò starnazzando.

Alzatosi egli fece portare a Tettetà un uccello khetas (2), col quale avvenne lo stesso. Sua Maestà si alzò e gli fece portare un bue; la testa fu tagliata e cadde per terra. Si alzò e parlò Tettetà. Egli pronunciò le parole del magico potere e il bue si rialzò».

I Maghi di quei tempi antichi sapevano bene come mantenere i loro segreti e non avevano bisogno di Comitati Eti ci per impedire la divulgazione, cosicché non ci è stato tramandato come operassero per realizzare i loro straordinari atti magici.

Molto probabilmente le cose accaddero in modo al quanto diverso, ma lo scrittore o i suoi informatori credevano realmente che ciò fosse quanto loro avevano visto. Non sentiamo anche noi ogni giorno simili relazioni non aderenti alla realtà, quando la gente racconta uno dei nostri giochi e noi sappiamo bene che le cose si sono svolte differentemente?

Il Faraone Cheope fu il fondatore della IV Dinastia. Il secolo e mezzo durante il quale tale dinastia mantenne il suo potere fu un periodo di splendore mai visto prima nella storia del popolo della valle del Nilo e i monumenti di quel periodo furono di una «grandeur» che i tempi successivi non riuscirono a superare. Il gruppo delle nove Piramidi di Giza resta una testimonianza imperitura di grandezza e di potenza.

Esiste una leggenda popolare di circa novecento anni posteriore alla caduta della IV Dinastia che riferisce come



Il famoso papiro

Cheope stesse godendosi un'ora di ozio con i suoi figli mentre essi narravano le meraviglie prodotte dai grandi Maghi del passato. Quando, in proposito, il Principe Narzozeff disse al Faraone che ancora viveva un Mago capace di operare miracoli dello stesso genere, il Faraone mandò il Principe a rintracciare quel saggio.

Quest'ultimo, dopo avere offerto alcuni esempi dei suoi straordinari poteri, in risposta ad alcune domande del Faraone, con reticenza gli disse che i tre bambini, che di lì a poco la moglie di un certo sacerdote di Ra avrebbe dato alla luce, sarebbero stati generati da Ra stesso, e che essi sarebbero diventati tutti Faraoni d'Egitto. Vedendo che a questa notizia un velo di tristezza era calato sul volto del Faraone, il saggio lo rassicurò dicendogli che non c'era motivo immalconirsi poiché, affermò, «il tuo figlio regnerà; poi il tuo nipote e soltanto dopo uno di questi tre bambini».

La conclusione del racconto è andata perduta.

Le decorazioni di alcune suppellettili di uso comune dell'epoca mostrano che gli antichi Magi Egizi eseguivano il gioco dei bussolotti(3), così come altri effetti tuttora popolari nell'arte magica. La maggior parte, o forse tutti, i maghi di quel tempo pretendevano che le loro magie fossero ottenute esclusivamente mediante i loro poteri soprannaturali.

Essi rivendicavano anche il potere della divinazione e della profezia.

Le dimostrazioni di magia erano usate più per impressionare il popolo con la manifestazione di poteri straordinari che come mezzo di intrattenimento. Poiché il



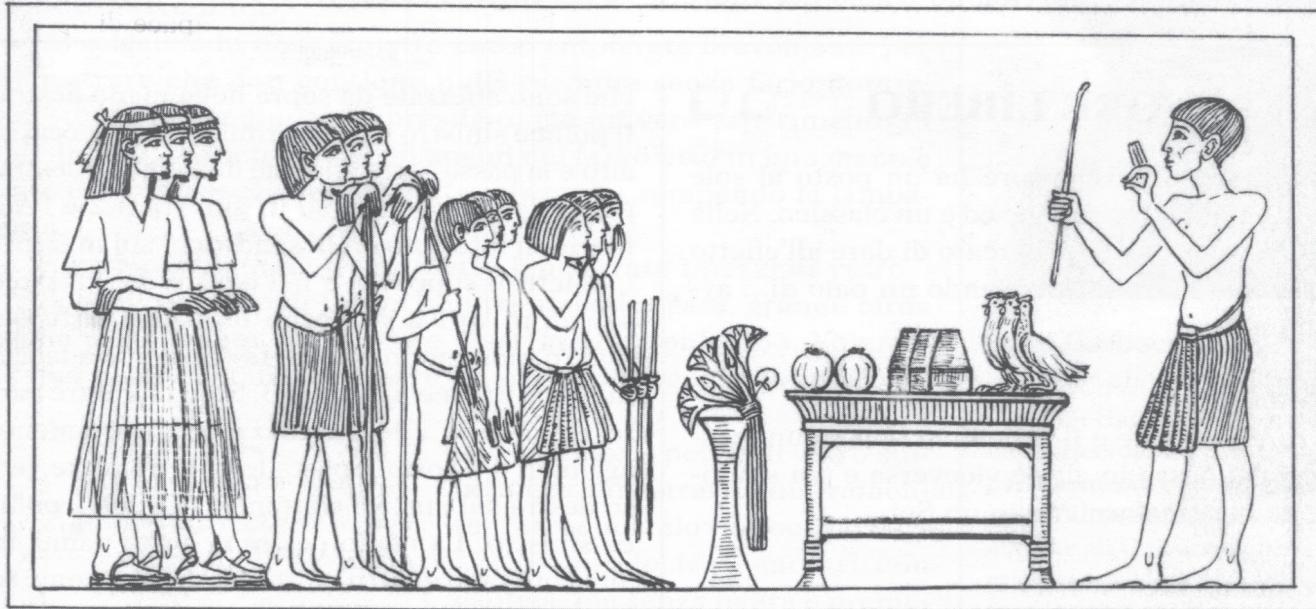
potere dei Maghi era universalmente accettato, così come le loro profezie.

La Redazione

Note

- 1) Max Dif in «Histoire et Evolution Technique de

compresa fra le parentesi, fa parte del commento della redazione di «The Sphinx», si riferisce forse anche al famoso disegno murale ritrovato in una tomba di Beni Hassan. Dopo le molte e controverse interpretazioni di quel disegno crediamo che la parola definitiva sia stata detta da John Booth in



Il giocatore di bussolotti esegue il gioco ai discepoli, ai maestri e agli scriba (proprietà Victor Balli)

la Prestidigitation» fa risalire la redazione alla XII Dinastia.

Silvan in «Arte Magica» riporta il parere della Professoressa Edda Bresciani, titolare della Cattedra di Egittologia presso l'Università di Pisa, che data il manoscritto fra la XVI e la XVII Dinastia.

- 2) Probabilmente un pellicano.
- 3) Questa affermazione, che, come tutta la parte

«The fine art of Hocus Pocus». A pagina 243 di tale opera è riportato infatti il parere dell'egittologo Dr. Nabuib Kanawati, il quale sostiene che quel disegno non riguarda il gioco dei bussolotti, ma si riferisce a forme di pane uscite dal forno. Tale certezza deriverebbe dal fatto che sulle pareti interne delle camere funerarie venivano rappresentati soltanamente oggetti della vita di tutti i giorni.



Aldo Colombini

NOVE ORE PRIMA

Ti sei mai fermato a pensare se i giochi che facciamo hanno una logica? Hai mai pensato perché trasformiamo oggetti in altri o cambiamo il colore alle cose? Hanno una logica per il pubbli-

co? Per esempio, perché un bastone nero diventa bianco? Perché una pallina bianca diventa rossa? Perché tagliamo a metà una donna anziché una gallina od una mucca, che sarebbe forse più divertente? O un foulard verde diventa rosso? Perché la colomba deve per forza apparire da un foulard? Non sarebbe più logico farla apparire da un uovo? Forse è proprio questa illogica parte del nostro mestiere che 'prende' il pubblico. Forse è proprio questa non coerenza con la routine quotidiana che stupisce e invita al mistero. Siamo onesti, se facessimo apparire una colomba da un uovo sarebbe TROPPO logico, e forse, toglieremmo quel tanto di fascino che è il famoso 'cacio sui maccheroni' della nostra arte. Pensiamo a quando eravamo bambini. Noi vedevamo le cose distorte. Sei mai tornato sui luoghi della tua infanzia? Ogni cosa ti sembra ora più piccola, mentre ricordavi quei posti enormi, vasti, minacciosi e ci... ridi sopra. Forse, abbiamo bisogno di que-



sto: ritornare bambini per un istante e ricordare quel velo misterioso di paura affascinante che ci faceva coprire la faccia col lenzuolo, ma che ci dava quel tanto di coraggio da sbirciare attraverso le lenzuola! Mah, invecchiando mi accorgo che non so più quello che dico! Forse, avevo un buon concetto in testa e me l'ho perso strada facendo. Non ho tempo per ritor-

nare sui miei passi e cercarlo! Prendilo per quel che vale! Potremmo andare avanti all'infinito su quest'argomento, ma Vittorio è molto esigente per quanto riguarda lo spazio della sua (e nostra) rivista e non transige. Minaccia il licenziamento! Quindi lascio le elucubrazioni mentali per un'altra volta e ti presento una breve ma efficace routine.

ASCENSORE LIBERO



Il gioco dell'ascensore ha un posto al sole nella cartomagia attuale ed è un classico. Nella routine che segue ho cercato di dare all'effetto una veste nuova aggiungendo un paio di... avvenimenti.

Effetto

L'Asso il Due e il Tre compiono alcuni passeggi dal basso in alto e viceversa e poi si uniscono per trasformarsi in un Sei.

Presentazione

Tenendo il mazzo con le carte a te rivolte, porta un sei qualsiasi in seconda posizione dal fondo (diciamo il 6P).

Estrai l'Asso, il Due ed il Tre dello stesso seme del Sei (AP,2P,3P) e passali sotto al mazzo e gira quest'ultimo dorso in alto nella mano sinistra. Mostra le tre carte in alto nell'ordine dal Tre all'A, nello stesso momento ottieni una separazione sotto alla prima carta col mignolo sinistro. Squadra le tre carte a faccia in alto sul mazzo e aggiungi segretamente la carta sopra il break. Il pollice sinistro sfila il 3 e lo gira dorso in alto passandolo sotto le carte della destra.

Esegui gli stessi movimenti con il 2 e con l'A. Lascia le tre (quattro) carte dorso in alto sul mazzo e distribuisci le prime tre in una fila sul tavolo, da sinistra a destra, dicendo: "Tre, Due e Asso." (Originale!).

Metti il mazzo dorso in alto sul supposto A e quindi gira la prima carta mostrando che l'A, apparentemente, è passato da sotto a sopra. Prendi il mazzo nella mano sinistra. La mano destra mette il supposto 2 sul mazzo e quindi la mano sinistra si gira per mostrare che il 2 si trova in fondo.

Raccogli l'A e il 2 con la mano destra e nello stesso tempo il mignolo sinistro prende il break sotto la prima carta del mazzo (il 3). Le due carte della mano destra sono messe faccia in alto sul mazzo per essere squadrate. Durante questa azione il 3 è preso sotto alle due carte

che sono afferrate da sopra nella mano destra. Il pollice sinistro sfila la prima carta a faccia in alto e la passa sotto alle due della mano destra, ponendo così il 3 dorso in alto tra il 2 e l'A a faccia in alto. Lascia il 'sandwich' sul mazzo.

Metti il supposto 3 nel centro del mazzo e squadra. Apri a ventaglio le prime carte del mazzo mostrando una carta tra le due a faccia in alto. Girala e mostra il 3. Squadra le tre carte a faccia in alto sul mazzo e segretamente aggiungi il 6 sotto. Sposta le quattro carte verso destra sul mazzo, trattenendole con il pollice sinistro. La mano destra si porta palma in alto sotto alle quattro carte, le afferra (come se le impalmasse) e quindi si gira dorso in alto (capovolgendo anche le carte) direttamente sul mazzo.

Senza pausa, la mano destra sposta verso destra la sola prima carta (il 6) lasciando segretamente le altre carte dorso in alto sul mazzo. La destra si trova ora palma in basso con una carta 'impalmata' (senza bisogno di nascondere questo fatto).

Chiedi quanto fanno il 3, il 2 e l'1 (Asso) sommati insieme (6). Gira la carta e mostra il 6.

Stammi bene. Ehi, visita la nostra web-site!
Ciao,

Aldo Colombini

PO Box 7117
Thousand Oaks, CA 91359 (USA)
(805) 499-3161 – FAX (805) 499-3561
E-mail: acmagic@bigfoot.com
Web: <http://www.mammamiamagic.com>

CONGRESSO FISM 2000

Il prossimo Congresso Mondiale FISM, con il concorso più importante per prestigiatori, si svolgerà a Lisbona, in Portogallo dal 3 all'8 luglio del 2000.

Si prevede la partecipazione di oltre 2000 fra prestigiatori e familiari.



IL MANGIATORE DI LAMPADINE

Prendete una lampadina col vetro trasparente (meglio se già bruciata). Non usate quelle con vetro opalino, smerigliato ecc. perché contengono sostanze velenose.

Pulitela prima dell'esibizione per eliminare tracce di polvere dal vetro. Mostratela liberamente (senza nemmeno dire che potrebbe essere finta).

Avvolgetela in un fazzoletto che sventolerete brevemente per dimostrare che non contiene nulla (sempre senza farlo notare; questo non è un gioco di prestigio, ma un vero esperimento di fachirismo). Tenete stretti gli angoli del fazzoletto in una mano e date un colpo secco sul tavolo (o per terra) rompendo la lampadina.

Aprite con cautela il fazzoletto e mostrate i pezzi di vetro.

Sceglietene uno di forma non troppo allungata, grande circa come una moneta da 50 lire e mostratelo al pubblico. Volendo si può con esso fare scoppiare un palloncino gonfiato in precedenza.



Deglutite con un goccio d'acqua.

Se temete che il pubblico possa pensare che sputate i frammenti nel bicchiere fate cadere l'acqua dall'alto senza accostare il bicchiere alle labbra. Usate comunque un bicchiere molto trasparente, con poca acqua e dopo averla bevuta rovesciate il bicchiere per dimostrare che è vuoto.

Questo esercizio non manca di stupire il pubblico, ma non è particolarmente rischioso.

È necessario non avere carie, e soprattutto masticare molto bene tra i molari. Si consiglia di mangiare qualcosa (l'ideale è mezza banana) appena prima dell'esercizio; in modo che i frammenti di vetro si mescolino al cibo. Se possibile, mangiare un pezzo di banana anche subito dopo.

Il vetro ben masticato non è più pericoloso che della sabbia fine. All'interno dell'intestino, poiché nulla preme i frammenti di vetro contro le pareti del medesimo (che del resto sono elastiche e scivolose), non vi è pericolo di tagli o microemorragie.

Luigi Garlaschelli



Luigi Garlaschelli

Luigi Garlaschelli è un chimico, ricercatore presso il Dipartimento di chimica organica dell'Università di Pavia. Prima che all'Università, ha lavorato presso il Politecnico di Milano, negli Stati Uniti e per la Società Montedison. È autore di diverse decine di lavori scientifici e brevetti.

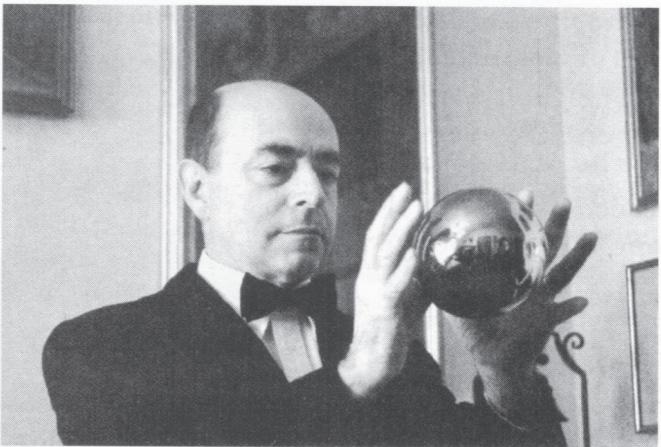
A fianco delle sue occupazioni ufficiali, Garlaschelli si interessa da diversi anni di fenomeni paranormali, anomalie, pseudoscienze e misteri vari. È socio del CICAP (Comitato Italiano per il Controllo delle Affermazioni sul Paranormale), nel quale riveste l'incarico di responsabile delle sperimentazioni.

Collabora in modo fisso alla rivista del Comitato, «Scienza & Paranormale» e ha pubblicato vari articoli riguardanti il paranormale anche su altre riviste. Tiene una rubrica fissa su «Liberal» (Gli enigmi del paranormale) e su «La chimica e l'Industria» (Chimica e misteri).

E' autore dei volumi «I segreti dei fachiri» (con Massimo Polidoro) e «Processo alla Sindone», entrambi per la casa editrice Avverbi, Roma.

Si interessa di magia, da dilettante, dall'età di diciotto anni, e ha tenuto conferenze per gruppi locali di illusionisti su «Magia Chimica» e «Fachirismo».





Stefano Macri Masi

RITRATTI MAGICI DI UN TEMPO

Nel numero 170 di questa rivista, è stata pubblicata, a cura di Ivo Farinaccia, una lettera scritta da Luigi Giovenzana al Mago Bustelli. Parlano con il nostro collaboratore Stefano Macri Masi di questa lettera, ci veniva in mente che Alberto Sitta, numero 1/2 di «Magia Moderna» del 1960, aveva ricordato Luigi Giovenzana con appropriato articolo. Riportiamo integralmente, per nostri lettori, quanto scritto 38 anni fa da Alberto Sitta.

LUIGI GIOVENZANA

Ai giovani d'oggi questo nome non può ricordare niente. Se non si toglie una lodevole menzione sul volume di Rossetti e qualche accenno sulla storia della magia del dr. Volkman ben pochi hanno scritto di lui che tanto e tanto ha invece contribuito per la nostra meravigliosa arte. Come modestamente visse schivo dalla pubblicità e dagli onori, così modestamente si spense.

Spero che queste poche righe servano almeno se non a onorare degnamente la sua memoria come sarebbe stato doveroso, a far conoscere ai nostri lettori una delle grandi glorie italiane.

Nato a Milano l'otto aprile 1885, Luigi Giovenzana si dedicò ai giochi di prestigio ancor giovane. Era padrone di una grande tecnica manuale ed era abilissimo nei giochi con attrezzi e grandi illusioni. Come artista della memoria era in grado di ripetere fino a 100 parole udite una sola volta.

Ma la sua versatilità non finiva qui perché oltre ad essere il costruttore e l'ideatore dei propri attrezzi era anche un ottimo pittore con gli stracci, numero di varietà oggi quasi completamente dimenticato, ma che ai suoi tempi gli aveva procurato parecchie ottime scritture. Le composizioni dei suoi quadri erano tutte sue creazioni originali.

In lui dobbiamo soprattutto ammirare il creatore e il costruttore. Molti dei suoi giochi e delle sue grandi illusioni furono riprodotti da altri artisti con la sua autorizzazione. Il gioco di carte

“Giovenzana” era uno degli attrezzi magici più ricercato fra gli innumerevoli usciti dal suo laboratorio artigiano. Ottimo orologiaio, infatti, era riuscito a ricavare il meccanismo per le carte che si sollevano dai vecchi orologi a chiave.

Dal 1905, anno del suo debutto a Milano, fino al 1925 è rimasto sul palcoscenico col nome di Gillis, poi si è rivolto soltanto all'attività commerciale.

Sarebbe qui troppo lungo elencare tutte le sue invenzioni nel campo della magia. Non vi era apparecchio o trucco del quale non conoscesse l'origine o l'invenzione, non esisteva gioco o illusione che egli non avesse modificato con la forza del suo potente genio creativo. Fornì dei preziosissimi disegni precisi e accurati in ogni particolare a numerosi famosissimi artisti, spesso costruì loro gli attrezzi magici che risultano ancora oggi sparsi in tutto il mondo ed ancora dette utilissimi consigli che la sua mente eletta prodigiosamente forniva disinteressatamente a tutti. Gloria, Eperny, Cartis, Frakson, Okito, Maieroni, Watry, Wetrik e numerosi altri celeberrimi artisti tutti devono qualche cosa al suo genio creativo.

Il teschio che risponde alle domande degli spettatori azionato da elettrocalamite fu da lui notevolmente perfezionato, pure il “mistero dell'acqua” subì una sua utile modifica per evitare di scaricare il cilindro segreto, adattò il sistema di usare il divano per l'illusione della “donna che si solleva” col vantaggio di poter togliere il divano e mostrare la donna sospesa nel vuoto anche nel mezzo della scena lontano dai tendaggi come si usava anticamente, modificò l'apertura segreta del baule per l'evasione, insomma nulla era stato da lui escluso se non perfezionare il sistema di un trucco o una presentazione più logica che non desse al pubblico il modo di sospettare.

Anche nella cartomagia era molto forte. Moltissimi sono i giochi di carte da lui creati, uno di questi è riportato su “Magia delle carte” di Rossetti che ebbe modo di conoscerlo e apprezzare le sue doti. Morì nella sua Milano il 20 settembre 1953 per collasso cardiaco in seguito di una polmonite. Aveva 68 anni ma la sua vitalità era ancora attiva e dinamica, la fantasia ancora fervida di idee nuove. Spesso gli bastava una lampadina rotta o una valvola da pneumatico per ricavarne un trucco. I suoi vecchi amici lo ricordano ancora quando si aggiava assorto e silenzioso nel mercato dei “ferrivechi” per acquistare il materiale delle sue preziose invenzioni.

Ma la Morte è tiranna; non dovrebbe mai sfiorare col suo gelido tocco i Geni specialmente quando questi sono apportatori di utili benefici.

Il giorno del suo trapasso fu degnamente celebrato e moltissimi furono gli amici riconoscenti che lo piansero.

Alberto Sitta





Dan Fleschman

LA CONFERENZA DI DAN FLESCHMAN

Il 5 giugno scorso, nella nostra sede sociale, una cinquantina di persone, iscritte al nostro circolo ed ad altri circoli del nord Italia, hanno seguito l'interessante conferenza del prestigiatore americano Dan Fleschman.

Esperto di close-up, l'artista di oltre oceano, ci spiegato le sue invenzioni soprattutto in materia di giochi con monete e carte, facendo ampie citazioni di noti prestigiatori ai quali si era ispirato. Dan Fleschman attualmente lavora presso quattro ristoranti con le sue performance. In Italia non c'è questo mercato per i prestigiatori, che si indirizzano piuttosto ai congressi e alle conventions.

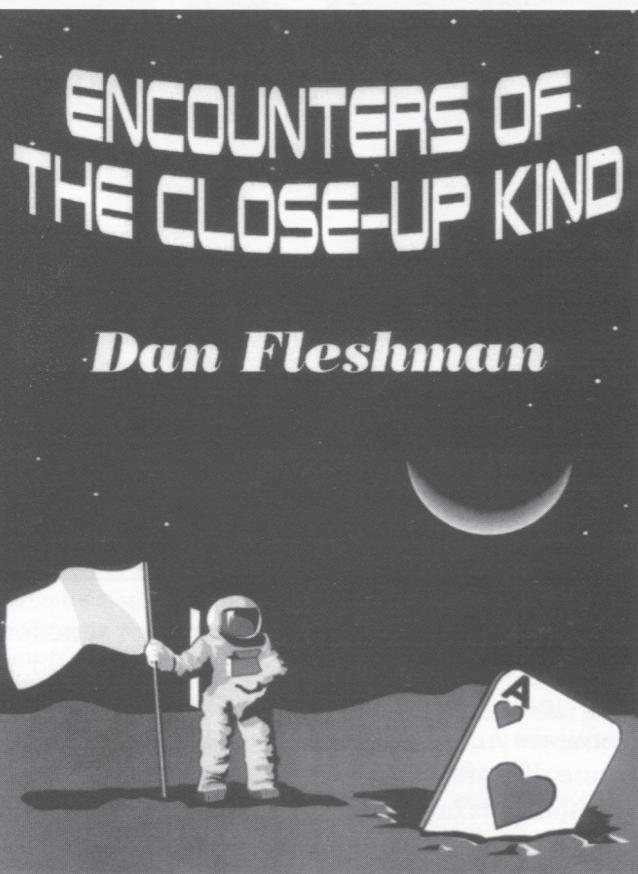
Il nostro circolo sta provando, con i suoi soci giovani e meno giovani, a proporre il close-up ai locali tipo i ristoranti. In America la magia è pro-

posta ad un pubblico più vasto offrendo maggiori opportunità di lavoro.

A tale proposito, ci sembra giusto segnalare che la Silvan Magic Academy, sta portando avanti un progetto presso una scuola alberghiera di Pisa, per indirizzare alcuni allievi verso una doppia professione, sul tipo di quella implementata negli Stati Uniti, con il personale di sala, tipo cameriere e maître con che si esibisce anche come mago.

Ritornando alla conferenza di Dan Fleschman, il successo è stato ampio. All'esposizione del bravo artista, è seguita la fiera magica con l'offerta di molte delle novità presentate; costruite con materiale di pregio.

Bisogna dare atto a Dan Fleschman per la sua capacità di offrire il massimo della sua professionalità. Infatti le sue interessantissime note di conferenza erano scritte in italiano, in un buon italiano per di più. Questo è stato apprezzato moltissimo dai prestigiatori convenuti per l'occasione. Quindi, per concludere, una serata all'insegna della magia che ha sicuramente dato i suoi buoni frutti..



Le note di conferenza di Dan Fleschman

EXPOMAGIA '98

La più grande fiera magica d'Europa ritorna il 15 novembre prossimo a Torino presso il Jolly Hotel Ambasciatori C. so Vittorio Emanuele II, n. 104.

35 Case Magiche 35 • 10 ore di Dealer Show

Quota di iscrizione Lire 25.000 a persona. Partecipate numerosi.



UN NUOVO LIBRO DI MASSIMO POLIDORO

È appena uscito un nuovo libro del nostro collaboratore Massimo Polidoro.

Leggere il pensiero, prevedere il futuro, vedere attraverso i muri, spostare gli oggetti con il pensiero, levitare... sono fenomeni autentici o solamente delle illusioni? In questo libro Massimo Polidoro conduce un esame approfondito di tutti i più spettacolari fenomeni paranormali della storia e restituisce al lettore un'immagine assolutamente inedita del mondo della parapsicologia.

Massimo Polidoro L'Illusione del Paranormale

Prefazione di Aldo Visalberghi



Il nostro Presidente Victor Balli è citato per aver proposto, qualche anno fa, al teatro Colosseo di Torino, due esperimenti parapsicologici: una premonizione e la duplicazione dell'operazione chirurgica di una ragazza con il solo ausilio delle mani, asportando dal corpo della giovane in catalessi varie sostanze e non lasciando nessun segno apparente come ferite o traumi visibili.

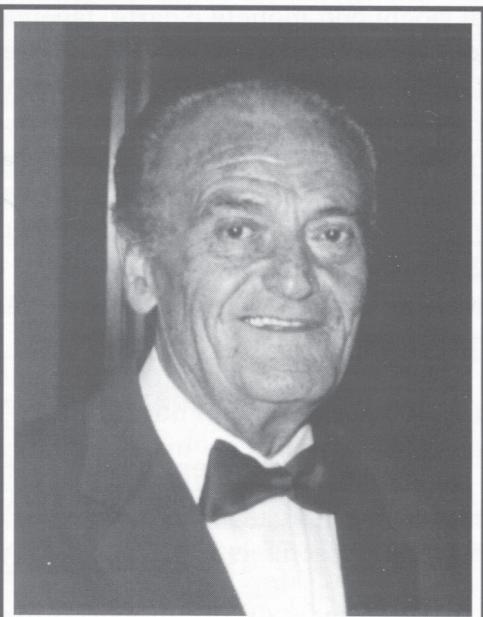
Per la prima volta, con l'aiuto di oltre 100 fotografie, vengono svelati al pubblico trucchi e sotterfugi di medium e sensitivi rimasti nascosti per decenni: da come far volare un tavolo a come piegare i metalli «con il pensiero»; da come fingere una levitazione a come fotografare il pensiero e molto altro.

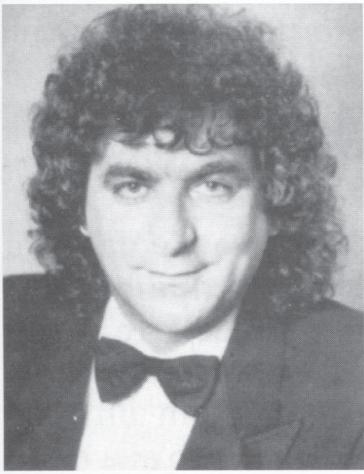
Il libro rappresenta anche vera e propria guida di difesa per il pubblico contro i tanti ciarlatani che infestano abitualmente i mezzi di comunicazione di massa. Un testo indispensabile nella biblioteca di noi prestigiatori.

Massimo Polidoro, *L'Illusione del Paranormale*, Franco Muzzio Editore, Padova 1998, pagine 350, figure 102, al termine una ricca bibliografia (oltre 250 testi citati), lire 32000.

Il 19 maggio scorso, è morto uno dei sette fondatori del Circolo Amici della Magia di Torino, Pietro Perino, in arte Perugin, di 80 anni. Abitava a Leyni (Torino), dove fino a poco tempo fa esercitava nel suo negozio, oltre la professione di ottico, la creazione di trofei sportivi e no per una vasta clientela. Ma la sua vera specializzazione era l'orologeria, continuando così la tradizione di Luigi Piovano, Luigi Giovenzana, Vincenzo e Fulgenzio Giglio. Nel Comitato Direttivo della nostra associazione aveva il delicato compito di derimere le eventuali questioni fra i soci, che faceva con una bontà d'animo particolarmente sensibile. A lui molti di noi hanno chiesto aiuto nei momenti difficili della propria vita e lui, disponibile ad aiutare tutti, non si era mai tirato indietro.

Scompare con Pietro Perino, non solo il nostro «paciere», ma anche uno dei simboli del nostro circolo. Aveva insegnato nella nostra Scuola di Magia, a tanti giovani i primi rudimenti della micromagia, nella quale accelleva. Addio amico Perugin, forse sei andato a mettere pace di là, se ce ne fosse necessità.





ANDATA E RITORNO

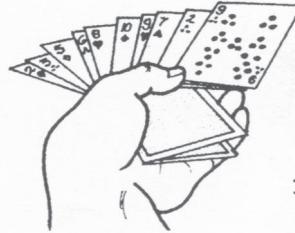
Questa routine sfrutta una manipolazione di Larry Jennings apparsa su *Apocalypse* (senza nessun effetto). La manipolazione mi è subito piaciuta e ho trovato questa semplice, naturale applicazione.

□ **EFFETTO:** Uno spettatore estrae dieci carte rosse e dieci carte nere dal mazzo. Tre carte rosse viaggiano una dopo l'altra per passare nel mazzetto di carte nere tenuto nella mano dello spettatore!

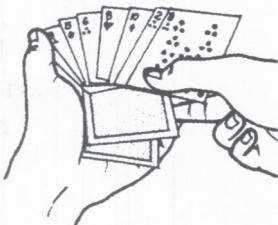
□ **PRESENTAZIONE:** Fai estrarre da uno spettatore dieci carte rosse e tienile poi faccia in alto nella mano sinistra, in posizione di dare. Aprile a ventaglio e nell'azione di squadrare le carte ottieni una break con il mignolo sinistro sopra alle *tre carte* di fondo.

Fai estrarre da un altro spettatore dieci carte nere. Prendile e aprile a ventaglio *dorso in alto* sulle rosse (sporgenti in avanti) come mostra la **figura 1**. Alza la mano sinistra portando le carte in posizione verticale per mostrarle agli spettatori. Poi riabbassa la mano ancora riportando il tutto come nella **figura 1**.

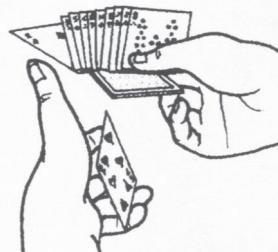
La mano destra afferra il mazzetto delle carte nere e le *sette carte* sopra il break (**figura 2**). Nello stesso tempo, la mano sinistra costringe le sue tre carte (quelle sotto al break) a girarsi *dorso in alto* sotto copertura del ventaglio (**figura 3**, ma in realtà le due mani sono molto più unite). Senza pausa, la mano sinistra afferra le carte nere aggiungendo sotto ad esse le tre rosse (**figura 4**) e si sposta verso sinistra e in avanti.



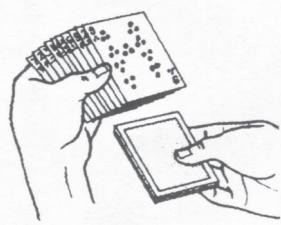
1



2



3



4

Lascia le carte della destra a parte. Squadra le carte nere e taglia il mazzetto portando le tre carte rosse più o meno nel centro. Lascia questo mazzetto nell'astuccio. (Un'altra idea è quella di mettere le carte in un fazzoletto e consegnarlo ad uno spettatore. Idea suggerita da Martin Lewis.)

Tieni il mazzetto delle carte rosse dorso in alto nella mano destra (da sopra). Gesto magico! Conta *nove* carte nel mazzetto rosso come segue: Il pollice sinistro sfila la prima carta nella mano sinistra. Sfila la seconda carta sulla prima nella mano sinistra e nel prendere la terza le due carte (già nella mano sinistra) sono riprese segretamente sotto alle carte della mano destra. Passa le carte normalmente fino alla fine contando in questo modo *nove* carte.

Gesto magico ancora e conta *otto* carte con il metodo descritto. (Ossia, prendi la prima carta nella mano sinistra e nel prendere la seconda riprendi la prima sotto al mazzetto della mano destra. Conta fino in fondo normalmente mostrando che hai *otto* carte).

Consegna il mazzetto ad uno spettatore. Invitalo ad eseguire il gesto magico e a far passare una carta da un mazzetto all'altro. Digli poi di contare le carte: Sono *sette*.

Fai contare le carte nell'altro mazzetto e sono *tredici con le tre rosse in mezzo alle nere*.

Aldo Colombini

CARTE CHE PASSIONE!

Fra i tanti libri, opuscoli, note di conferenza, ecc., ecc. scritti da Aldo Colombini, ci pare giusto citare una delle sue ultime novità. «Carte che passione!» è una raccolta di cartomagia con vecchi e nuovi effetti. Il testo è in italiano, chiaro e con moltissime figure. La capacità dell'autore, alla ricerca della semplicità esecutiva, ma con effetti strabilianti, emerge in tutto il volume.

Vi sono spiegati in dettaglio ben 58 effetti divisi in 6 capitoli.

Nel testo Aldo Colombini ha adottato un sistema grafico di rapida comprensione per capire le disposizioni delle carte necessarie per fare i giochi.

Al libro sono allegate 8 carte speciali truccate, che necessitano per alcuni effetti.

È sicuramente un libro interessantissimo che mette a disposizione dei cardigan una serie di effetti a basso costo. Se volessimo monetizzare il valore di ciascun gioco, arriveremmo ad una cifra di 865 lire per gioco, e di 6250 lire per ogni carta truccata. Ci pare un ottimo investimento, per di più ad un prezzo esiguo, per chi vuole fare cartomagia.

A lato una pagina del libro e in 4^a di copertina il disegno accattivante della copertina. Il libro può essere richiesto all'Editore:

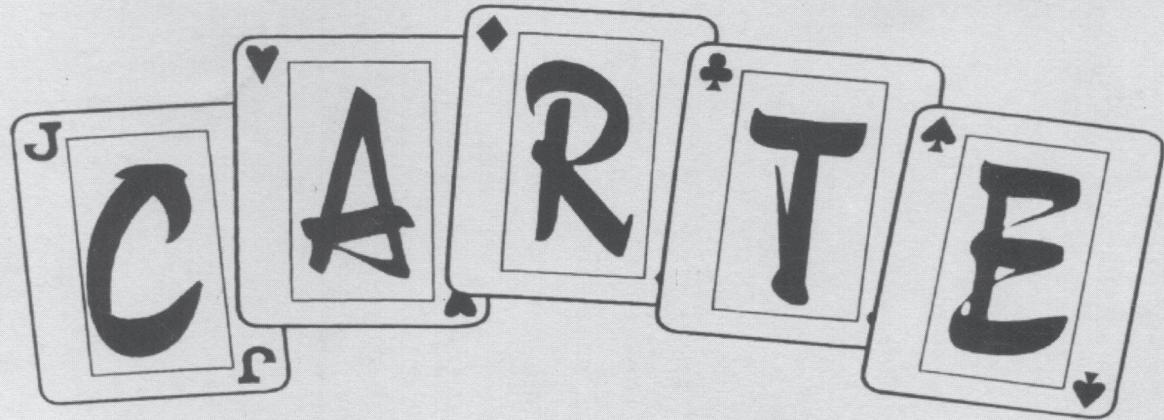
Mamma Mia Magic

PO Box 7117, Thousand Oaks, CA
91359 (USA)

Tel.: (805) 499-3161 - Fax: (805)
499-3651

E-mail: acmagic@bigfoot.com

Aldo Colombini, "Carte che passione!", Edizioni Mamma Mia Magic, Thousand Oaks, California, 1998, 84 pagine, formato 21 x 29.7, 90 disegni.



CHE PASSIONE!

