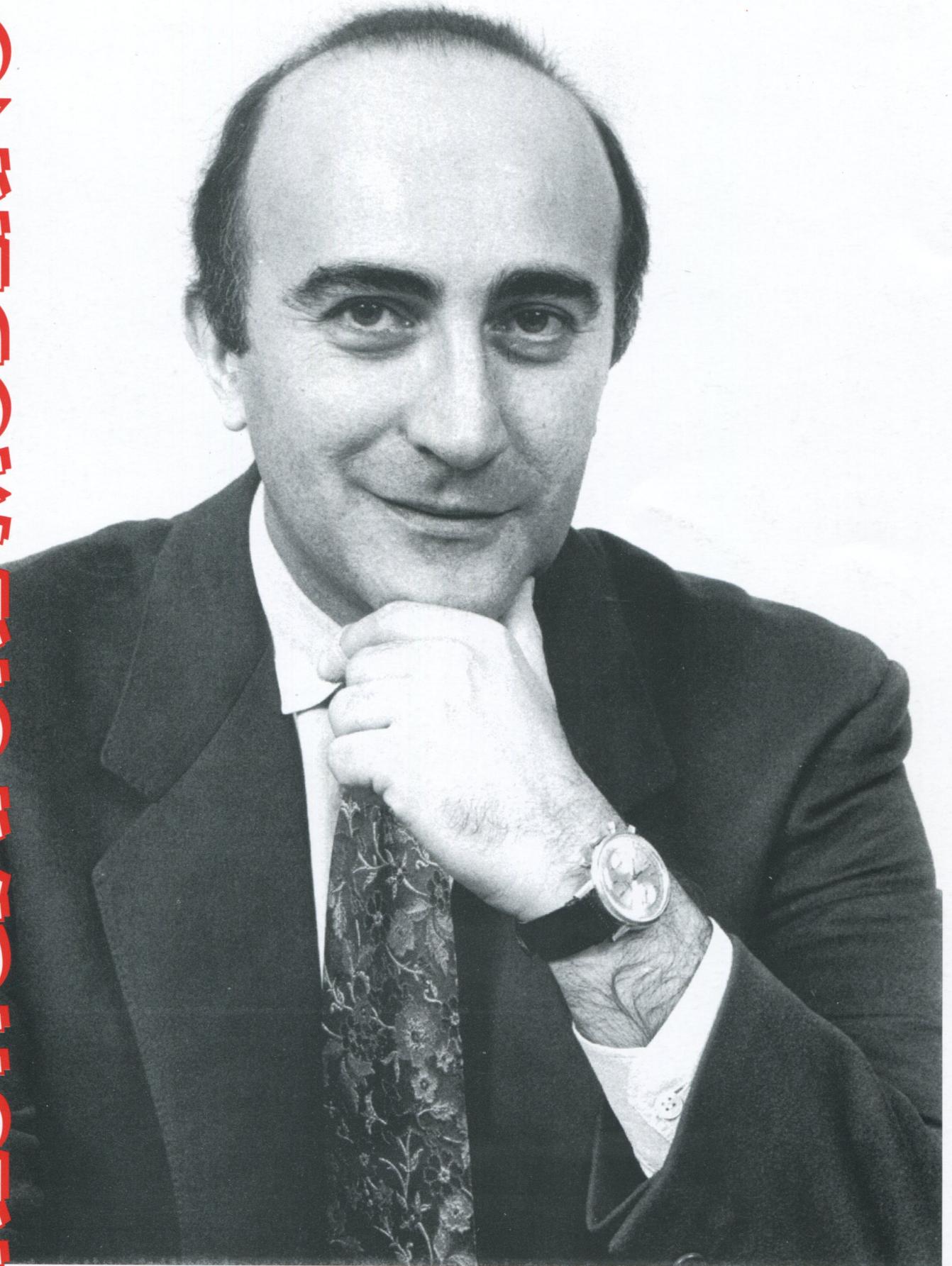


IL PRESTIGIATORE MODERNO



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

**ANNO XVII
N° 170**

IL PRESTIGIATORE MODERNO

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

Anno XVII - n° 170 - Maggio 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:

Alexander - Tristano Ajmone - Victor Balli
Parizia Beltramo - Davide Costi -
Venda Dobrzensky - Federico Facchin
Franco Giove - Stefano Giove
Ivo Farinaccia - Maximillian - Luigi Medico
Milton - Dario Moda - Massimo Polidoro
Marco Rabino - Raimondi - Shaun-Yee
Silvan - Carlos Vaquera - Aldo Voto

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 Bonisolli - Giuseppe Brondino
Natalino Contini - Michele Francone
Pino Rolle - Elio Schiro

Revisori dei Conti:

Federico Bonisolli
Michelangelo Francone
Franco Giove

SOMMARIO:

Collaboratori	2 ^a di copertina
Sommario	2 ^a di copertina
Intervista ad Alexander	pag. 1
Alexander	pag. 1
Incontro magico a Chieti	pag. 5
Ivo Farinaccia	pag. 5
Cronache di ieri: "Il mago Bustelli"	pag. 5
L'ascensore	pag. 6
A proposito di Silvan	pag. 6
Acqua e vino	pag. 7
Ricordando Karton	pag. 7
Magia in America Latina	pag. 8
La conferenza Raimondi	pag. 9
La piramide	pag. 9
Argamasilla	pag. 10
Le carte d'immaginazione	pag. 12
Una predizione istantanea	pag. 15
Cardini Club News	pag. 15
Barbara Colombini	pag. 16
Detti famosi	pag. 16
I tappi atomici	3 ^a di copertina
A scuola di magia	4 ^a di copertina
Mondo Troll	pag. 9/B
Maximillian Magic Studio	pag. 10/B
Mamma Mia Magic	pag. 11/B
Salerno Magica	pag. 12/B
Salerno Magica	pag. 13/B
Blackman Magic Co.	pag. 14/B
Joy Project	pag. 15/B
Victormagia	pag. 16/B



NOTIZIARIO DEL CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA DI TORINO

ANNO XVII - N°170

MAGGIO 1998

I SOCI DEL CIRCOLO INTERVISTANO ALEXANDER

D. Il primo vero grande successo quando ti ha arreso?

R. A livello del grande pubblico, iniziò il 3 Ottobre del '76, quando iniziò "Domenica in...", ed io ero uno dei tre protagonisti fissi con Corrado e Dora Moroni. Quell'anno fui il personaggio maschile dello spettacolo ad aver avuto il maggior numero di copertine sui rotocalchi. A livello strettamente personale, proprio perché fu per me un'iniezione di fiducia in me stesso, il primo grande successo risale al '73, quando vinsi il Gran Premio al concorso magico di Saint-Vincent e il terzo premio di manipolazione al FISM di Parigi.

D. Ti dà più soddisfazione lavorare in TV o in un locale aperto al pubblico?

R. Lavorare davanti al pubblico è...un'altra cosa! Si stabilisce un feeling speciale, perché tu capisci il genere di persone che hai davanti (non è vero che tutti i pubblici sono uguali). In TV un po' ci si spersonalizza, perché lo spettro è più ampio, e tu devi raggiungere il maggior numero di persone possibile. E' fondamentale un problema di linguaggio diverso, ed anche di tempi. Se sto presentando un determinato effetto e sento che il pubblico "ci sta", posso uscire dai binari prestabiliti, seguire l'estro, improvvisare, che poi è la cosa che credo mi riesca meglio. In televisione è quasi im-

possibile, perché il tuo pubblico è virtuale, non lo vedi e non lo "senti". E' anche vero che l'inverso può non funzionare: se viene registrato uno spettacolo dal vivo in cui tutto scorre perfettamente e l'intesa con gli spettatori è ottimale, non è detto che trasmesso in TV abbia una buona resa. I tempi televisivi sono diversi, molto più stretti, e lo schermo può essere un filtro riduttivo molto efficace. Quasi sempre ci vuole un'operazione di post-editing. I linguaggi, ed uso il termine in senso ampio, sono sostanzialmente diversi.

D. Tu fai ogni genere di magia. Ma quale ti piace di più?

R. Ti sembrerà strano, perché nel mio show che dura settanta minuti, eseguo solo un effetto di mentalismo, ma questo è il mio genere di magia prediletto. Non occorrono grandi attrezzature e grandi apparati scenici, ci sei solo tu e la tua abilità di usare il giusto linguaggio, la tua capacità di suggestione o fascinazione che rende plausibile agli occhi dello spettatore ciò che in realtà non lo è affatto. Ognuno sa che è impossibile prevedere esattamente quanti soldi ha in tasca una certa persona (faccio un esempio a caso), ma se lo presenti in modo intelligente e convincente, insinui nel pubblico l'idea che forse non è tutto un trucco, che forse c'è in te qualche potere particolare. Attenzione, non vuol





Victor Balli

Conosco Alexander da bambino, quando era allievo del Sociale, una scuola che ha dato generazioni di personaggi torinesi famosi.

Figlio unico, Alexander era destinato a diventare medico. Infatti aveva già frequentato con lusinghieri successi i primi tra anni di medicina. Ma come accade spesso nel vita, fin da ragazzo lo ghermì la passione per la magia. Ad un certo punto io capii che quella era la sua strada e gli detti un consiglio che in vita mia ho ripetuto solo un'altra volta qualche anno dopo con Arturo Brachetti: fare dello spettacolo la propria professione.

Per un po' di tempo il padre di Alexander non era contento della svolta di vita di suo figlio e non mancava mai di incolparmi di questo. Adesso anche lui è contento delle scelte del mancato medico.

Alexander si è affermato nel mondo della magia sin da quando concorreva ai premi minori della specialità per poi aggiudicarsi il Gran Premio nel Concorso Internazionale di Saint Vincent del 1973 e il successo primo premio per la manipolazione nel Concorso Mondiale FISM sempre dello stesso anno.

Da allora le sue presenze in TV e nei più importanti locali del mondo lo hanno reso famoso. Da sempre presente nel nostro circolo, ci ha promesso di curare una sua rubrica speciale della nostra rivista. Per adesso pubblichiamo l'intervista che gli hanno fatto i soci del circolo, dalla quale si emerge la grande passione per la magia e una particolare dose di umorismo, il che non guasta per un'artista dello spettacolo.

Lascio a lettori trarre la filosofia delle risposte, mentre attendiamo di leggere quando a ha da trasmetterci della sua cultura magica.

Victor Balli

dire che devi dire al pubblico di possedere facoltà paranormali, ma devi riuscire a trasportarli da uno stato mentale di sostanziale scetticismo a uno di possibilismo. Secondo me solo così l'effetto mentale funziona, sennò tutto si riduce ad un giochetto qualunque, più o meno ben riuscito.

Ecco perché amo il mentalismo, con un foglietto di carta e una matita, o anche senza niente, puoi creare un miracolo anche davanti a un pubblico di migliaia di persone, perché non è necessario che tutti vedano cosa c'è scritto o disegnato, basta solo che capiscano cosa sta accadendo e che tu sappia incantarli con la parola, che tu li convinca che se solo lo volessi potresti leggere nella loro mente. E dici poco?

- D. Per cosa ringrazi i circoli magici e per che cosa li rimproveri.
- R. Credo che la maggior parte dei prestigiatori bravi in circolazione siano nati in qualche circolo magico, perché solo lì si possono scambiare opinioni con altri addetti ai lavori. E confrontando le proprie opinioni con quelle degli altri si cresce. Se si lavora isolati si può arrivare ugualmente alla vetta, ma tutto è più lungo e difficile. Se posso azzardare un rimprovero, direi che li vorrei maggiormente selettivi. Non mi sembra giusto per esempio, che un socio dopo che ha frequentato un circolo per due settimane possa conoscere tutti i giochi possibili ed immaginabili (se non te li spiega il docente di turno basta chiedere ad uno dei presenti, e se quello non te lo dice te lo rivelerà un altro più disponibile). Perché costui dopo un mese avrà già acquistato ad una delle innumerevoli fiere magiche, i migliori effetti magici disponibili sul mercato e crederà, solo perché li possiede e sa come funzionano, di essere in grado di presentarli in pubblico. Risultato prevedibile: danno alla categoria (vedi come è facile fare il mago?) e svilimento della nostra arte. Non dico questo perché penso che il "trucco" sia tutto, anzi la penso esattamente al contrario. Ma se per esempio un ballerino prima di presentare una certa coreografia in pubblico studia metodicamente per qualche anno, non vedo perché un apprendista mago non studi prima per imparare l'arte fondamentale della presentazione, che vuol dire recitazione, dizione, studio del movimento etc. etc.
- D. Per te la magia italiana a che livello sta?
- R. Secondo me è ad un buon livello. E dico questo perché noi a volte siamo un po' provinciali e crediamo che il meglio stia sempre fuori. Non è detto. Per esempio negli Stati Uniti, dove ci sono forse i migliori atti magici in circolazione, il livello medio non è più alto del nostro. Anzi. A Las Vegas, dove vedi shows incredibili come quelli di Siegfried & Roy, Lance Burton, o molto buoni come quello di Ayala in "Spellbound", puoi trovare altri spettacoli magici (a pagamento si intende), meno che mediocri. Se volete dei nomi, per esempio lo spettacolo di Dixie Dooley al "Holiday Inn Boardwalk" è, secondo me, di livello parrocchiale. E lo show al "O' Sheas" non è certo entusiasmante. La magia italiana è abbastanza in salute, o almeno non sta peggio delle altre.
- D. Quando non sei prestigiatore chi sei?
- R. Una persona molto tranquilla, che legge, studia, ascolta musica e fa le spaghettonate con gli amici. Niente di speciale.
- D. Ti piace di più farti chiamare illusionista, prestigiatore o mago!? E perché?
- R. Preferirei che mi chiamassero solo Alexander, ma se proprio dovessi scegliere preferirei il termine "Illusionista", perché è quello che mi fa più sognare (non mi riferisco all'etimologia, tu sai bene come io sia sensibile al suono e alla suggestione delle parole). Per me l'illusionista



è appunto un creatore di illusioni, di malie, è quello che segna il confine tra realtà e dimensione onirica. "Prestigiatore" mi fa pensare a una persona che sa stupirti con la sua abilità, la sua tecnica. "Mago"? Non mi è mai piaciuto.

D. A quale grande prestigiatore del passato ti piace essere paragonato?

R. Sinceramente non saprei, perché non mi sono mai posto la questione. Diciamo che se potessi rivoltare il problema, mi piacerebbe essere Pinetti, anche se so, o forse proprio per questo, che era molto diverso da me. Era un grande mago, un uomo inquieto sempre alla ricerca di novità, magiche ed esistenziali. Si è inventato le cose più incredibili (vedi l'esperimento con la mongolfiera: è come se io oggi creassi un gioco usando un satellite in orbita geostazionaria). Ha lavorato per quelli che erano ai suoi tempi i potenti della terra, passando alternativamente tra miseria e ricchezza, tra successi e disastri. Insomma, una vita certo non tranquilla ma interessante.

D. Qual'è, secondo te, l'utilità dei circoli magici?

R. Se un'arte non viene divulgata, nel senso che non fa proseliti, fatalmente muore. Oppure diventa una cosa esoterica, di nicchia. E non credo che questa sia la fine ideale per la magia. I circoli devono quindi incentivare l'interesse per questa forma d'arte, ma non limitarsi a questo. Bisogna formare, aiutare, acculturare, sostenere chi è sinceramente attratto dalla prestigiazione. E pazienza se non tutti diventeranno dei David Copperfield, l'importante è che siano persone entusiaste ed oneste. Non è importante essere dei grandi artisti, ci si può divertire anche solo esibendosi per la propria zia (a patto che anche lei si diverta). Quello che bisogna evitare è di ammettere indiscriminatamente tutti, basta che paghino la quota. Gente che non vuole apprendere e studiare ma è solo curiosa, che vuol fare vedere agli amici del bar che lui sa come si fa il trucco (che brutta parola!) che la sera prima ha fatto in TV il mago Taldeitali.

D. Tu hai scritto solo un libro di magia? Ci sarà un seguito? Non pensi che alla letteratura magica si deve gran parte dei neofiti della prestigiazione?

R. E' vero, ho scritto un solo libro, ed anche se devo dire che le vendite sono andate molto bene, non so se ne scriverò un altro, almeno in tempi brevi. Per fare un libro pensato, ci vuole molto tempo. Quando ho scritto "A scuola di magia" ho voluto creare un libro con poche parole e tante fotografie, quasi nel tentativo di emulare una sequenza cinematografica, perché

pensavo che fosse la formula giusta per accostare alla magia dei neofiti, con giochi semplici ma non banali. Credo che i libri magici di divulgazione siano essenziali per allargare la nostra cerchia, basti pensare a quanti ragazzi si sono accostati alla magia leggendo i libri di Silvan.

D. Cosa ne pensi dei trucchi professionali svelati in TV? Esprimi un giudizio, senza falsa ipocrisia, sui prestigiatori che sfruttano queste trasmissioni per farsi pubblicità.

R. Mezzucci usati da persone mediocri che non avrebbero nessun'altra occasione per vivere un quarto d'ora di celebrità. Al limite potrei spiegare un effetto se lo avessi inventato io (moralmente mi sentirei più tranquillo). Ma come posso permettermi di spiegare in Tv la ZIG-ZAG, che è stata inventata da Harbin, il quale (anche perché è morto) non mi ha concesso nessun diritto di divulgarlo? Poveri avvoltoi, nani che rubano l'enorme conoscenza magica creata dai giganti che li hanno preceduti. Naturalmente mi sto riferendo ai giochi "importanti", a quelli di repertorio o a quelli che coinvolgono principi magici basilari e quindi condivisi da altri giochi. Spiegare giochi semplici e di pubblico dominio, (tipo: come si fa a fare stare in equilibrio instabile una bottiglia sul piano del tavolo? Ecco qua la soluzione miei signori, lo vedete questo stuzzicadenti sotto la tovaglia?), sempre se avviene nel giusto contesto e usato con molta parsimonia, (ma mi raccomando, che non diventi un'abitudine!) credo che sia solo un peccato veniale. Ma attenzione, se si spiega un gioco che personalmente si reputa puerile, ma è stato inventato da un altro che poi lo ha messo sul mercato, è una grave scorrettezza. Sto seguendo con molta attenzione quello che sta succedendo negli Stati Uniti, dove la Fox ha svelato, e svelerà, in una serie di trasmissioni televisive di grande successo popolare (almeno considerando lo share) effetti come la levitazione, la Zig-Zag, l'Hindu basket, la sparizione dell'elefante... Quali credete che saranno le ripercussioni sul mercato dello show-business?

E cosa penseranno artisti come i Pendragons, dal momento che hanno spiegato praticamente tutti i trucchi usati nel loro spettacolo?

D. Dai un giudizio sui congressi magici. Sono troppi o troppi pochi?

R. Troppi, e spesso raffazzonati.

D. Quando secondo te un mago deve appendere la bacchetta magica al chiodo?

R. Quando entra in scena, cerca il falso pollice nella tasca destra dei calzoni, e si accorge di aver dimenticato i calzoni in camerino.



D. In questo momento qual' è per te il più grande spettacolo magico? E perché lo consideri tale?

R. So che molti maghi non saranno d'accordo, ma per me il magic show più avvincente è quello presentato da Siegfried & Roy al "Mirage". Non ragiono solo da mago, ma da uomo di spettacolo: lì c'è tutto, creatività, fantasia, ritmo, effetti mirabolanti, danza, musica, sogno e, non è un delitto, allestimenti sontuosi e costosissimi. E' forse il tipo di spettacolo più lontano dalla mia concezione della magia, e da quello che faccio o che so fare, ma mi avvince. Il pubblico ha pagato il biglietto più salato tra i vari show di Las Vegas, ma esce ammirato e contento. E secondo me, è quello che conta.

D. Perché hai deciso di collaborare al "Il Prestigiatore Moderno"?

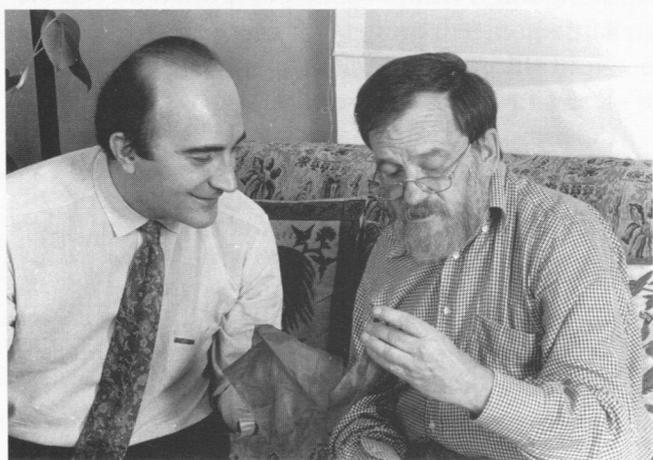
R. Perché Vittorio Balli mi ha puntato una pistola alla tempia. E la canna era molto fredda.

D. Qual'altra carriera artistica ti sarebbe piaciuto intraprendere se tu non fossi stato prestigiatore? E perché?

Forse perché amo la musica, (infatti faccio uno show parlato!), ho sempre sognato di essere, non di diventare, un grande direttore d'orchestra, come Muti, come Abbado o Bernstein. Per me non ci sarebbe piacere più grande che decidere l'interpretazione di un brano ed avere a disposizione i migliori professori d'orchestra che mi permettano di realizzare la mia creatività. Forse è una nascosta volontà di potenza, per dirla con Nietzsche!

D. Quali progetti hai per il tuo immediato futuro?

R. Le recenti esperienze mi hanno insegnato a non fare progetti a largo raggio. Il futuro più immediato è fatto di una serie, grazie a Dio lunga, di serate, e di un nuovo spettacolo nel quale fra l'altro sono coinvolte sei ballerine e quattro nuove grandi illusioni.



Alexander e Victor provano un effetto magico.

D. Perché non ti fai vedere più sovente al nostro circolo?

R. Per gli impegni di lavoro. Poi quando rientro a casa dai miei spettacoli, mi ritrovo sempre con un mucchio di cose da portare a termine e con il commercialista che si lamenta perché non gli ho ancora portato le fatture del trimestre precedente. Comunque prometto di intensificare le visite.

D. Quale libro di magia tu consideri come una vera Bibbia?

R. Il "Tarbell course in magic". Se uno ha il fiuto e sa scegliere, lì c'è già tutto.

D. Quando lavori non indossi quasi mai l'abito da sera. Non è forse riduttivo per un prestigiatore?

R. Forse sì, ma quando mi presentai per la prima volta in TV mi trovai a confrontarmi con Silvan che c'era già arrivato con molto successo prima di me. Si trattava di trovare degli elementi di differenziazione, certo non solo nel modo di vestire. Ma anche quello, almeno al primo impatto, aveva la sua importanza. Pensai di usare gli abiti della gente comune, di buon taglio ma quotidiani, oppure jeans e pullovers, evitando ciò che poteva sembrare "da scena".

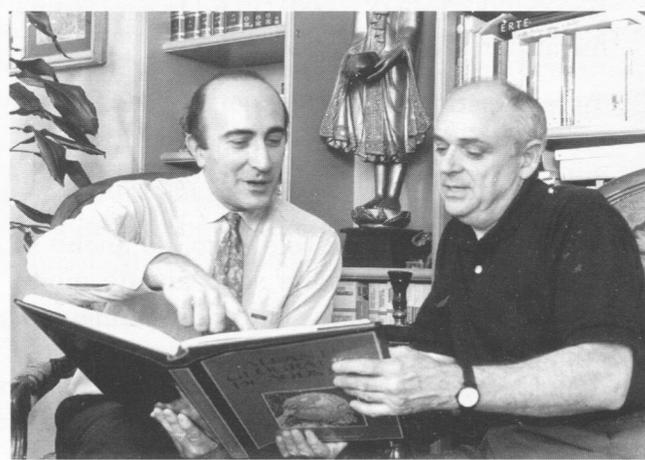
Poi sai come succede: ci si abitua, ci si sente a proprio agio vestiti così.

Comunque se dovessi scegliere, e avessi il fisico adatto e l'età per portarli, non userei comunque l'abito da sera, ma vestiti di fantasia o un po' estrosi, che so, tipo Mc Bride e soci.

D. Quale grande mago del passato ti sarebbe piaciuto essere e perché?

R. Vedi risposta numero 8. Perché? "Voglio una vita spericolata, di quelle vite fatte così, voglio una vita che se ne frega, che se ne frega di tutto si..." (Vasco Rossi)

Dio mio, non avrò mica esagerato troppo...



Alexander e Giove che ha fatto queste foto.



INCONTRO MAGICO A CHIETI

Il 4 aprile si è svolto a Chieti un'interessante riunione magica organizzata da Ivo Farinaccia. È necessario fare un preambolo per capire come è nato questo interessante incontro magico al quale hanno partecipato 35 persone.

Quasi un anno fa ad Ivo Farinaccia era stato donato moltissimo materiale appartenuto al Mago Bustelli. Si trattava di documenti di alto valore storico per la magia italiana. Foto, manifesti, libri, opuscoli, spiegazioni originali di giochi, manoscritti, cataloghi, recensioni, lettere, ecc., ecc.

Dall'esame di tutto questo materiale la figura del Mago Bustelli ne usciva sotto una nuova veste. Riordinati in 6 enormi cartelle questi documenti avevano fatto venire in mente ad Ivo Farinaccia di programmare una speciale serata dedicata alla memoria del Mago Bustelli. Per completare tutto questo è stato invitato a Chieti il nostro Presidente Vittorio Balli che conobbe molto da vicino il grande illusionista d'inizio secolo. Vittorio Balli ha risposto con entusiasmo all'invito di Ivo Farinaccia ed è arrivato a Chieti con molto materiale che era appartenuto al Mago Bustelli: moltissime foto stampate da vecchie lastre fotografiche in vetro degli spettacoli e della vita privata dell'artista, ma soprattutto i ricordi che lo legavano a lui da una vita all'insegna della magia.

La serata ha riscosso grande entusiasmo da parte degli amici di Ivo Farinaccia. Sono state proiettate una ottantina di diapositive del materiale storico intervallate dai ricordi di Vittorio Balli, alcuni raccontati per la prima volta nella storia della magia. La serata si è conclusa con una simpatica cena a base di piatti locali.

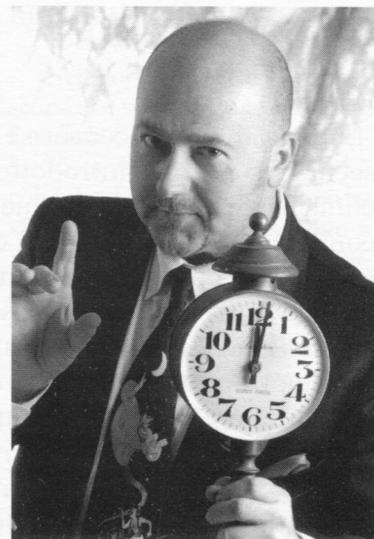
Da questo fortunato incontro è nata l'idea di raccontare qualcuno di questi ricordi sulle pagine del «Il Prestigiatore Moderno», per farli conoscere a tutti i nostri lettori. La rubrica avrà per titolo «Cronaca di ieri - Il Mago Bustelli» e sarà curata, ovviamente, da Ivo Farinaccia.

Un altro incontro dedicato al Mago Bustelli, che, non dobbiamo dimenticare fu fra i fondatori del primo Club Magico Torinese, il «Circolo Magico Nazionale», del quale fu anche Presidente Onorario, è in programma a Torino per il prossimo maggio. Sarà così degnamente celebrato il 1° centenario dalla nascita del Mago Bustelli.

CRONACHE DI IERI IL MAGO BUSTELLI

Curiosando fra il moltissimo materiale appartenuto al Mago Bustelli, viva curiosità ha destato la spiegazione di un gioco fatta a Bustelli da Luigi Giovenzana con una lettera manoscritta della quale non conosciamo la data. In questa spiegazione i nostri lettori potranno trovare un preciso accostamento all'effetto proposto oggi da David Copperfield e basato su di una cabina di un ascensore. Come dire che in magia non c'è mai nulla di nuovo, ma che è sempre stato inventato già tutto. Riportiamo integralmente la lettera, senza cambiare una virgola e con tutti i suoi errori ed il disegno originale di Luigi Giovenzana.

Ivo Farinaccia.



Ivo Farinaccia

Ha trentaquattro anni e vive a Chieti. È un valente professionista. Da anni si dedica all'insegnamento della prestigiazione. Ha una profonda cultura musicale e la sua collezione di basi per l'accompagnamento di numeri di magia è fra le più fornite d'Europa.

Fondatore del «Club Magico Abruzzese», per il quale ha sempre profuso ogni energia, è l'ideatore delle «Notti Magiche», che per tanti anni hanno caratterizzato la vita della prestigiazione in Abruzzo al massimo livello, proponendo sempre idee nuove e vivacizzanti per tutta la prestigiazione italiana.

Ha ricoperto in seno al Club Magico Italiano la carica di Responsabile dei Concorsi, Responsabile delle Delegazioni Regionali, e delle nuove leve.

Brillante proprietario della casa magica omonima, propone ai suoi clienti il meglio della sua produzione che conta parecchie novità da lui inventate.

Attualmente disegna e scrive per «Magia Moderna». Ha in animo di scrivere un libro sulla vita del Mago Bustelli, basato su tutto il materiale che gli è stato donato recentemente riguardante il grande maestro della magia del nostro secolo. Da questo numero collabora a «Il Prestigiatore Moderno», aneddoti, curiosità e quanto potrà interessare ai nostri lettori sulla vita del Mago Bustelli.



L'ASCENSORE



Effetto

Una gábina d'ascensore è portata in mezzo alla scena. Il soggetto è introdotto e siede sopra la panchina passa le mani nelle due aperture laterali et si consegnano degli strumenti che possono essere p. es. collana con bubboli, tamburello, campanello ecc. Le porte vengono chiuse e l'ascensore viene agganciato a 4 corde ai suoi angoli e sollevato circa 1,50 metri o 2.. Al comando dell'artista il soggetto agita il tamburello e campanello. L'artista tira un colpo in direzione della gábina, tamburello e campanello cadono a terra, la porta s'apre, gábina vuota. Ma un'altro colpo, un grido in fondo la sala la quale s'illumina e si vede traversare il soggetto per raggiungere il palco.

Esplication

Per realizzare questa esperienza sono necessarie 4 persone. L'artista il soggetto, un'aiutante e un fanciullo. La gábina è in legno leggero con due porte davanti montate a cerniera a molle, le porte hanno i vetri smerigliati (tela da ingegnere) oppure ornati di tendine (due aperture praticate una a destra l'altra a sinistra al di sopra della panchina per il passaggio delle mani). La panca in realtà è una cassa della quale il sedile è il coperchio. La parete di dietro s'apre segretamente le due porte internamente. Per sollevarla sono necessarie 4 corde messe in modo d'evitare che possa girare o inclinarsi indietro dato il peso maggiore.

Esecuzione

Un fanciullo è posto dentro la cassa sedile prima che la gábina fosse portata in scena. Le due mani sono ornate di gioielli appariscenti come quelli del Soggetto. La gábina è posta a un metro dal fondale che ha un'apertura a metà. Le porte sono aperte il soggetto siede nella panchina e le porte lasciate si chiudono. L'artista e l'aiutante attaccano le corde per prima quelle di dietro. In questa manovra, loro formano schermo ai due lati e il soggetto scavalcando la panchina esce e infila l'apertura del fondale dopo avere richiuso ancora le porte. Così può guadagnare il fondo della platea. In questo tempo il ragazzo solleva il coperchio della cassa e passa le mani nelle aperture per ricevere gli strumenti di musica. Al colpo di revolver ritira bruscamente

le mani lasciando cadere il coperchio e apre le porte per mezzo di un tiraggio fissato in basso delle porte e che penetrano nella cassa panchina. Questo evita ogni falsa manovra perché deve far agire le porte quando è dentro la cassa. Ben intesi, i diversi comandi. Suonato il campanello. Agitato il tamburello, cessato ancora una volta ecc. Servono semplicemente a dar tempo al Soggetto di arrivare in fondo al teatro.

Questa esperienza che fu e può essere ancora in programma dell'eccellente artista Kasnes (?) specialista in grandi trucchi, ha sempre conosciuto il successo.

firmato Kimar

Eccoti la traduzione dell'ascensore solo non spiega come è il fissaggio per aprire le porte cioè è da studiare.

Caro Bustelli a te e divertiti a fabbricarlo io la vedo buona.

Saluti cari a tua gentil signora e i miei doveri. Spero leggerti presto o vederti arriverdoci.

Giovenzana Luigi



L'ascensore - Disegno originale di Luigi Giovenzana.



A PROPOSITO DI SILVAN

La trasmissione di Silvan da San Remo del 3 gennaio scorso, in onda Rai 1 in prima serata, ha registrato un indice d'ascolto di oltre 11 milioni di spettatori, con uno share del 49,05%. Vale a dire che un italiano su due, quella sera, ha seguito il Gande Silvan con le sue meravigliose illusioni.



ACQUA E VINO



Questo gioco è comunemente chiamato «Le Nozze di Kana», ricordando il miracolo nel quale l'acqua si trasformò in vino per diverse volte, con aggiunta la successiva trasformazione del vino in acqua.

Materiale

2 caraffe in vetro uguali da circa mezzo litro l'una; 4 bicchieri in vetro; alcune strisce di carta assorbente come tampone; dell'acido solforico; dell'idrato di sodio al 4%; della fenofaleina in soluzione alcolica (attenzione!!! I componenti chimici non sono commestibili e la loro ingestione è molto pericolosa).

Preparazione

La prima caraffa (A) contiene acqua normale nella giusta quantità per riempire a tre quarti i 4 bicchieri. La seconda caraffa (B), nascosta dietro la prima, contiene acido solforico. Il bicchiere 1 contiene 2 cc. di idrato sodico al 0,4 %. Il bicchiere 2 contiene in soluzione alcolica. Il bicchiere 3 è vuoto. Il bicchiere 4 è preparato con fenofaleina come il bicchiere 2.

Esecuzione

Si presenta la caraffa A con acqua normale riempiendo i 4 bicchieri a tre quarti; è importante utilizzare tutta l'acqua lasciando la caraffa vuota. Nei quattro bicchieri si vede tutta l'acqua. Si prende una lista di carta assorbente, la si immerge da una parte nel bicchiere 1 per dimostrare che non si tinge, si passa ora questa estremità bagnata nel bicchiere 2, l'acqua si tramuta in vino rosso. Si simula che il pubblico dubiti che l'acqua della brocca sia preparata, per convincere si beve tutto il contenuto del bicchiere 3 (acqua normale). Avendo il bicchiere 3 vuoto, manca acqua per finire il gioco. Si prende l'altra caraffa B, che il pubblico crederà d'acqua normale (e invece è acqua acidulata), se ne versa un po' nel bicchiere 3 sino a metà. Si prende una nuova striscia di carta assorbente, si avvicinano i bicchieri 1 e 3. Si immerge le estremità della striscia piegata a ponte: una nel bicchiere 1 e l'altra nel bicchiere 3, ma non succede nulla. Si finge impazienza, ma poi si dice che al vino occorre molto tempo per maturare e fermentare e preso il bicchiere 2 lo si avvicina al bicchiere 4, si immergono le due estremità della carta assorbente bagnata (attenzione! Bisogna invertire i capi; cioè la parte prima immersa nel bicchiere 3 va messa nel bicchiere 2 e quella immersa nel bicchie-

RICORDANDO KARTON

Nei giorni 13, 14 e 15 marzo scorsi si è svolto a Juan Les Pins, l'annuale Congresso Francese della Costa Azzurra intitolato «La colomba d'oro» che quest'anno ha visto il sottoscritto, assieme a Walter Rolfo, a Elliot, Franco Borgo, in arte Frank Cadillac e alle graziose Marta e Francesca, esibirsi in uno dei gala magici in programma. A Franco Borgo, l'organizzazione francese di «Magica», aveva affidato anche la regia di questo spettacolo.

Tale avvenimento ci ha dato l'opportunità di fare l'immane escursione a Monte Carlo. Ma, si sa, quando si è in giro con gli amici si finisce sempre col parlare di magia e, passando davanti al Palazzo dei Congressi della città monegasca, mi è tornato subito alla mente un episodio risaltante agli inizi degli anni settanta.

In tale periodo si svolse un memorabile Congresso Magico al quale io partecipai al concorso di scena.

A giudicare dagli applausi, dal buon piazzamento e dai molti complimenti, mi era sembrato di essermi comportato abbastanza bene. Presentai il mio numero con le tortore; indossavo in quel periodo un frac bianco e presentai per la prima volta la levitazione della colomba in «catalessi» su due spadini di Toledo. Ma al termine del concorso mi si avvicinò una anziana persona, che era anche un caro amico che subito «mi aggredì» dicendomi: «Milton, ti sei giocato il primo premio, hai commesso un sacrilegio!» - «Cosa ho fatto di tanto peccaminoso?!» replicai piuttosto sorpreso - «Il mantello è una cosa sacra, tu l'hai tolto abbandonandolo su una sedia come se fosse un asciugamano da bagno, non è così che si fa...». È facile immaginare che subito ne nacque una grande lezione sull'eleganza di come ci si toglie il mantello e di come lo si deve appoggiare. Questa persona che mi aveva ripreso era il grande Pierino Pozzi, in arte Karton, e quest'episodio mi ha dato lo spunto per ricordare il gioco che sto per descrivervi, che da lui ho appreso tanti anni fa così come me lo descrisse: ne conservo la spiegazione originale come una vera reliquia magica.

Milton



re 1 va immersa nel bicchiere 4).

Miracolo... l'acqua diventa vino rosso e il vino rosso diventa acqua. Si prende il bicchiere 1 e si versa nel 2 (vino in 2), si versa il rimanente del bicchiere 1 nel bicchiere 4 (vino in 4).

Si mescola il bicchiere 1 col 2 ed il bicchiere 4

col 3, appare tuta acqua, oppure si ottiene lo stesso effetto versando tutti i liquidi nella caraffa.

P.S. Tutti i componenti chimici ve li può fornire il vostro farmacista di fiducia al quale spiegherete l'uso.

Milton



ACQUA NATURALE



ACQUA ACIDULATA



IDRATO SODICO



FENOFTALEINA



VUOTO



FENOFTALEINA

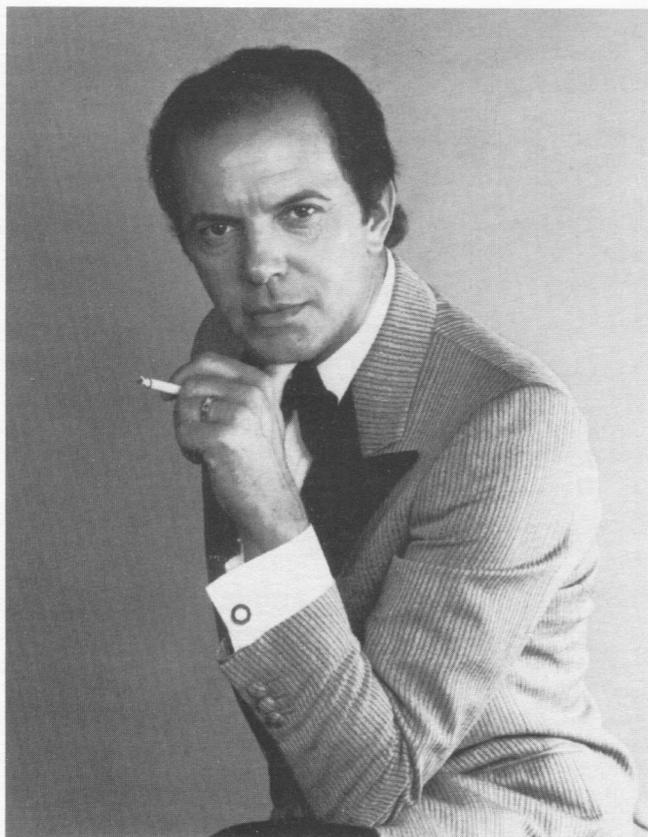
MAGIA IN AMERICA LATINA

L'amico Enrique Esteguy «Abracadabra» (e-mail: acadabra.par@cati.uunet.ve), Segretario della FLASOMA (Federación Latinoamericana de Sociedades Mágicas), nel salutare gli amici lettori mi invia alcune informazioni su FLASOMA in occasione del 15° anniversario. Da decenni si cercava di associare i vari circoli magici latinoamericani, ma gli sforzi dei diversi personaggi animati dalle migliori intenzioni furono premiati soltanto nel 1982 quando, durante il III Congresso Argentino di Illusionismo, il 17 ottobre, da parte di autorità di vari circoli, si firma l'atto costitutivo della FLASOMA. I circoli fondatori sono i seguenti. Dall'Argentina: Centro de Estudios dedicados al Ilusionismo; Centro Mágico Platense; Círculo Mágico Argentino; Círculo Mágico Tucumano; Club Amigos por la Magia (Mendoza); Club Amigos por la Magia (San Martí); Entidad Mágica Argentina; Magos de la Zona Sud de la Rep. Argentina. Dal Brasile: Associação dos Mágicos de São Paulo; Clube Mágico Prof. Atkinson (Porto Alegre). Dall'Uruguay: Club Mágico Uruguayo. Dal Venezuela: Asociación Venezolana de Ilusionistas. 12 circoli di 4 paesi, ai quali tra l'83 e l'84 si sono aggiunti il Círculo Ilusionistas de Venezuela, il Club Caballeros de la Magia di Guadalajara (Messico) e il Clube Mágico do Recife (Brasile). Da allora la giovane FLASOMA ha fatto molta strada: a tutt'oggi raggruppa ben 48 associazioni magiche di 13 paesi. Malgrado le difficoltà iniziali che hanno portato a 5 anni di attesa il 1° Congresso FLASOMA (Buenos Aires, 18 febbraio 1987), con la partecipazione di 19 circoli, oggi è un'associazione che si va affermando in tutto il mondo grazie al dinamismo del suo Segretario da un lato, ed alle tecnologie avanzate come fax, posta elettronica, dall'altro. Il Congresso del 1992 a Bogotá, promosso da Gustavo Lorgia, rimane ancora insuperato per organizzazione e partecipazione di illustri personaggi. Dopo alcuni momenti di una temporanea stasi con varie difficoltà, pare che i problemi si siano appianati e gli amici argentini, sotto la guida di Roberto Luas (Libertad 764 - 1925 Ensenada. Tel. 0054-21-692156 - Fax 693373) e di Master (Av. Corrientes 848 - 1043 Buenos Aires. Tel. 0054-1-3944119 - Fax 3936409; (e-mail: master@smiter.com.ar) promettono di organizzare un grande congresso. Per chi non volesse mancare a questo evento importante, l'appuntamento è a Buenos Aires dal 5 al 9 febbraio 1998 per il 5° Congresso FLASOMA. Ho chiesto ad alcuni colleghi di mandarmi degli effetti magici che volessero «condividere» con gli amici.

Alla prossima!

Venda Dobrzensky





Raimondi

LA CONFERENZA RAIMONDI

La nostra sede era stracolma per la conferenza di Raimondi tenuta ultimamente. C'era viva attesa fra i nostri soci e quelli degli altri circoli ospiti, per l'alta considerazione riposta nel nostro relatore.

Raimondi ha diviso un due parti la sua esposizione, che si avvaleva della proiezione di molte diapositive, tratte dal materiale prezioso della sua ricchissima collezione.

I presenti hanno tributato meritati e calorosi applausi al nostro ospite.

Era tempo che non si faceva una conferenza che più che i giochi, trattava la storia e la cultura della magia. Raimondi ha dimostrato, attraverso la sua dotta esposizione, di essere uno dei più validi personaggi della magia italiana.

Naturalmente Raimondi non si è fermato alla storia ed alla cultura, ma ha anche eseguito impec-

tabilmente due delle sue manipolazioni migliori: il gioco dei bussolotti e la manipolazione di sigarette della quale egli è impareggiabile esecutore. Gli astanti, oltre ad accogliere bene le sue note di conferenza scritte in modo chiaro, lo hanno bisbetato di mille domande inerenti le tecniche di manipolazione di sigarette. Egli a tale proposito ci ha promesso che tornerà con la sua conferenza sulle sigarette, sigari e pipe, che alcuni anni fa presentò nel nostro circolo ottenendo un vivo successo.

Un grazie a Raimondi, sperando di averlo fra noi più spesso. Dalla sua amicizia potremmo imparare molte cose sulla magia.



L'immagine della copertina delle note di conferenza di Raimondi



Maximilian

LA PIRAMIDE



Effetto

Il mago mostra un mazzetto di carte E.S.P. e dopo averlo fatto tagliare ripetutamente da uno spettatore, depone nove carte sul tavolo a faccia in basso, a formare una piramide. Quindi chiede allo spettatore se le carte che metterà, sempre a faccia in basso, sopra quelle già poste sul tavolo saranno uguali o diverse da quelle già messe. Ovviamente né il mago né lo spettatore conoscono l'ordine delle carte essendo queste messe a faccia verso il basso. Il mago mette



altre nove carte su quelle sottostanti: quelle che presumibilmente saranno uguali nella stessa posizione, mentre quelle che dovrebbero essere diverse le metterà incrociate rispetto a quelle sottostanti, le ultime due carte non vengono utilizzate.

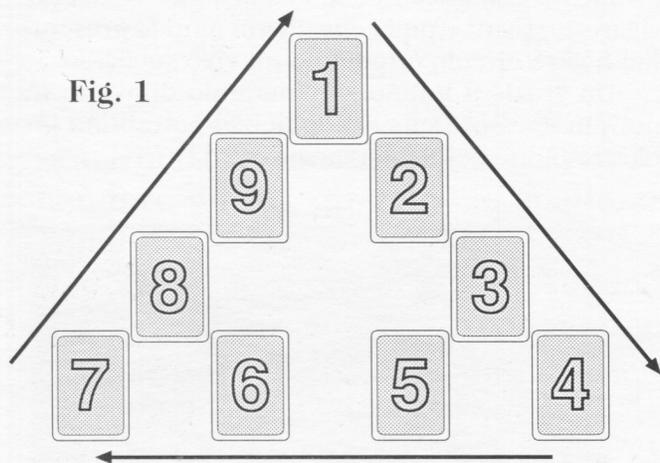


Fig. 1

Quando le coppie di carte verranno girate faccia in alto saranno nella giusta posizione indicata dallo spettatore: quelle uguali una sull'altra, quelle diverse incrociate.

Materiale

Quattro serie di carte E.S.P. per un totale di venti carte.

Spiegazione

Preordinate le carte, a partire dalla prima carta messa sul tavolo a faccia in alto, nel seguente ordine: cerchio, croce, onde, quadrato, stella, il tutto ripetuto quattro volte. Indi rigirate il mazzetto faccia verso il basso.

Tagliando liberamente il mazzo il suo ordi-

ne cambia, ma non la sequenza. Disponete ora le carte secondo l'andamento delle frecce (figura 1), partendo dalla carta contrassegnata 1 e finendo con la carta contrassegnata 9.

Formate con le nove carte che seguono un'altra piramide sovrapposta a quella già formata sul tavolo, ma partendo dalla carta numero 9 e seguendo l'andamento della freccia fino al numero 1 (figura 2). Le ultime due carte non vengono utilizzate.

Adesso viene il trucco! Nel fare la seconda piramide, quando lo spettatore dice «uguale», voi farete una «scivolata» sfilando la penultima carta e la sovrapponetevi a quella sottostante, mentre quando lo spettatore dice «diversa», sfilate semplicemente l'ultima carta e la metterete incrociata su quella sottostante.

Non vi rimane che girare le coppie di carte

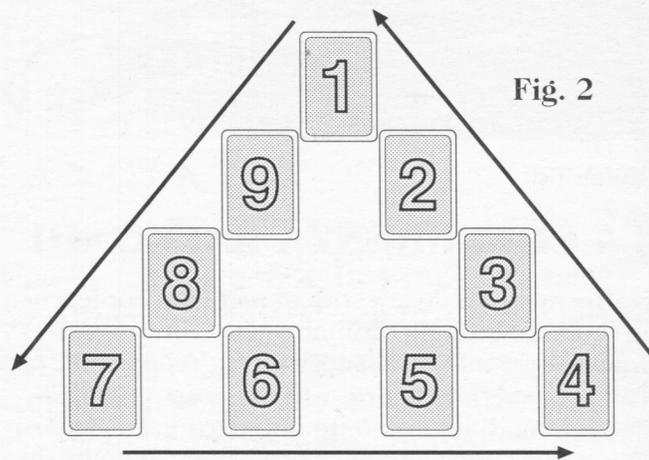
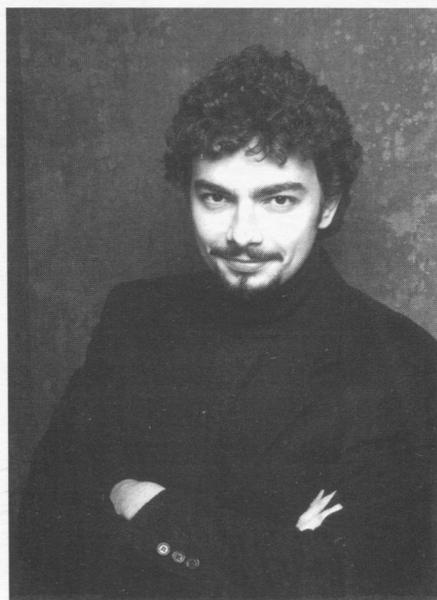


Fig. 2

per dimostrare che lo spettatore ha ottenuto, senza saperlo, il risultato richiesto.

Maximillian

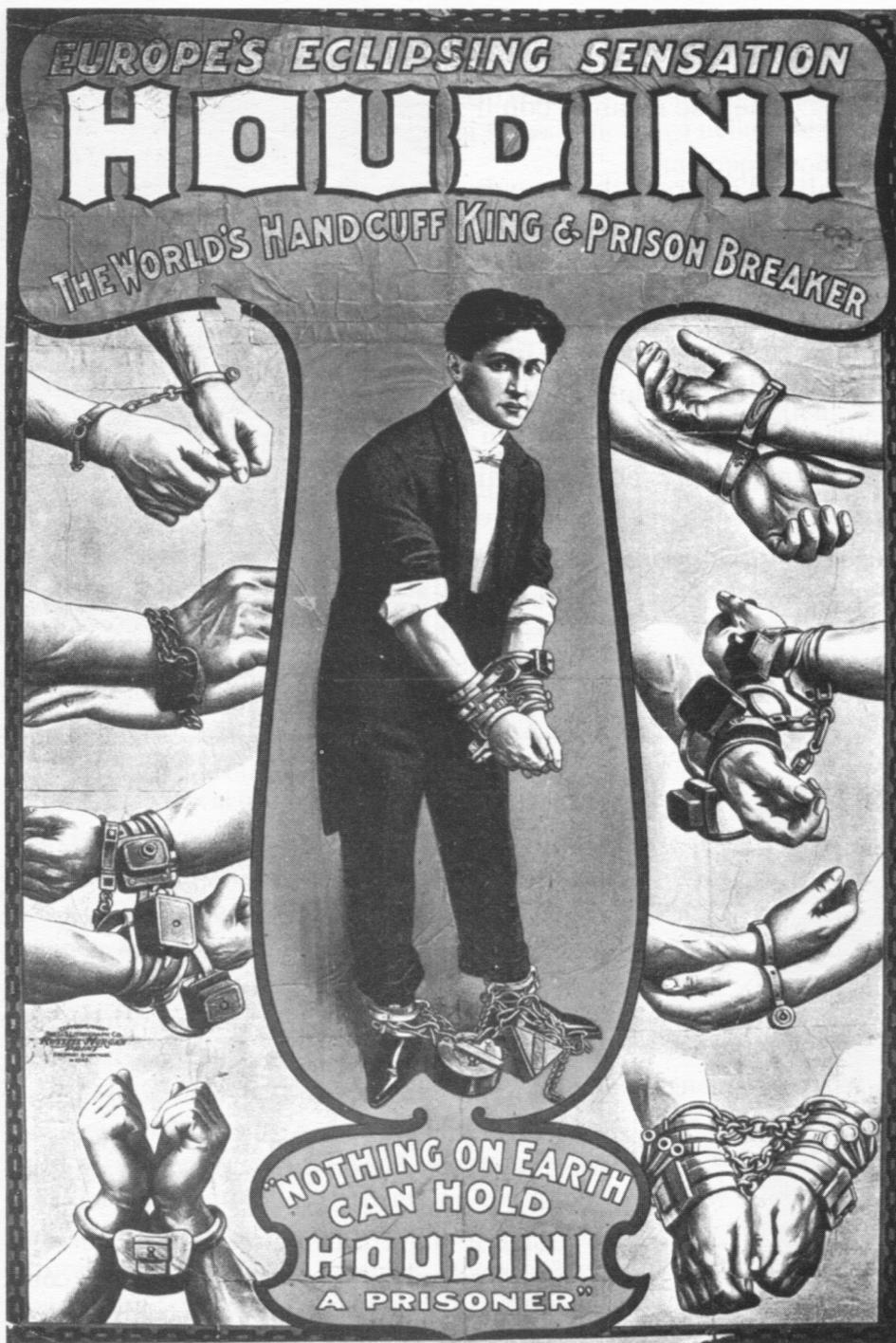


Massimo Polidoro

ARGAMASILLA: L'UOMO CON LA VISTA A RAGGI X

Nel 1924, Harry Houdini ebbe l'occasione di condurre alcuni test con un giovane sensitivo spagnolo, il diciannovenne Joaquin Maria Argamasilla. Il giovane era stato esaminato da scienziati come Charles Richet, Gustave Geley e da vari studiosi spagnoli i quali concordavano sul fatto che tutte le prove condotte su di lui dimostravano che poteva vedere attraverso corpi solidi «purché non verniciati».

Il 22 aprile 1924, Argamasilla, accompagnato dal suo impresario-interprete e da un prete, incontrò Houdini. Questi prese subito in simpatia quel giovanotto elegante ma dall'aspetto rubicondo e sorridente.



Un manifesto fra i più classici di Houdini

Argamasilla mostrò a Houdini la scatola di cui si serviva solitamente: era una scatola stretta e lunga, in legno, con un coperchio fissato da due cerniere. Il coperchio era tenuto chiuso da due occhielli, uno dei quali poi fissato da un lucchetto. Talvolta, invece, usava una scatola identica ma in alluminio. Come precauzione accessoria, Argamasilla si lasciava bendare gli occhi con un fazzoletto e due batuffoli di cotone.

A questo punto era pronto. Fu ritagliato il nome di una persona da un biglietto da visita e poi inserito nella scatola. Argamasilla la pre-

se e la avvicinò alla luce; pur bendato, la muoveva in varie posizioni, come per cercare quella migliore. Finalmente, disse correttamente il nome sul biglietto nella scatola. Dopo un paio di prove, Houdini capì il suo metodo.

La bendatura non costituiva un problema, esistono decine di sistemi con cui i prestigiatori possono fingere di essere perfettamente bendati e, invece, riescono ancora a vederci. Argamasilla non faceva eccezione, e Houdini aveva riconosciuto una tecnica standard. La scatola, poi, era costruita in modo tale che, fissando solo un'estremità con un lucchetto, era possibile sollevare di poco l'altra estremità in modo da sbirciare dentro: ciò era sufficiente per poter leggere, con il favore della luce, le parole su un biglietto posto al suo interno.

Sul momento, Houdini non disse niente ed aspettò che Argamasilla desse la sua esibizione pubblica,

prevista per il 6 maggio in un hotel di New York. Di fronte a diversi giornalisti e studiosi, il giovane indovinò varie parole scritte su biglietti e l'ora segnata dagli orologi messi nella scatola di zinco.

Ogni volta, però, i responsi del veggente erano leggermente sbagliati, di quel poco sufficiente a convincere chi guardava che si trattasse di un fenomeno genuino. Houdini arrivò all'hotel pronto a creare il colpo di scena: estrasse due scatole di alluminio, fissate con del filo di ferro e delle viti, in modo tale che non sarebbe stato possibile spostare in alcun



modo il coperchio una volta chiuso, e sfidò Argamasilla a leggere i biglietti nelle sue scatole. L'impresario del giovane si disse indignato dalla provocazione e se ne andò con il suo protetto.

Houdini rifece poi per i giornalisti l'intera esibizione di Argamasilla, dopo essere stato bendato e con cinque persone che gli tenevano le mani sugli occhi.

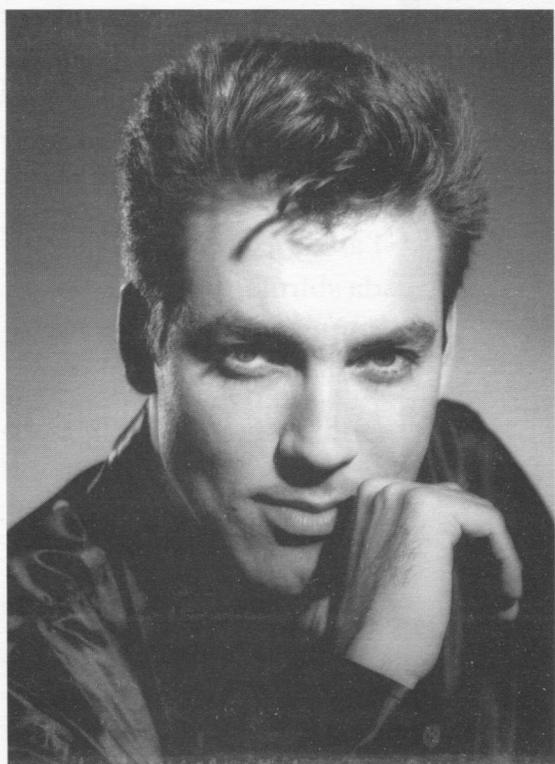
Qualche giorno dopo, Argamasilla diede una seconda esibizione pubblica e, questa volta, Houdini accettò di usare la scatola di legno del giovane. Infilò dunque un pezzetto di carta e gli chiese di leggerlo. Sfortunatamente per Argamasilla, quel giorno era nuvoloso e il ritaglio che Houdini aveva messo nella scatola era scritto così in piccolo che non sarebbe stato possibile leggerlo nella penombra.

Dopo quell'esperienza, di Argamasilla non si seppe più niente.

Massimo Polidoro



Un altro manifesto di Houdini



Carlos Vaquera

LE CARTE D'IMMAGINAZIONE



Arturo Ascanio diceva che, di tutti i suoi giochi, solo per due o tre nutriva la speranza che passassero un giorno ai posteri e diventassero dei classici. "Tutto tarocco" fa parte di quelli. Voi comprenderete il mio interesse a studiare questa meravigliosa routine strutturata da mani maestre.

Arturo Ascanio ha lavorato la sua versione personale all'inizio dell'anno 1962 e come tutti sanno, ha intensificato sia il lavoro che la riflessione con il risultato che questa sua versione è continuata a evolversi e cambiare. La sua versione apparsa nella rivista *Illusionismo* n. 301 del febbraio 1984 non è più esattamente quella che Arturo ha realizzato oggi, ma siccome è a quella che io mi sono ispirato, è giusto darvi queste referenze. La routine di Arturo è «barocca e sofisticata» (per riprendere le sue parole). Ma non difficile!

Come il maestro ha detto: non bisogna confondere il complesso (opposto al semplice) con il difficile (opposto al facile). La mia contribuzione a questa straordinaria opera è stata di rendere la sua presentazione più semplice e più diretta. Tutto qui! Io non rivendico alcuna creazione, solo lo spirito di rendere questo effetto più accessibile a tutti.

Effetto

Il Mago fa vedere un gioco di carte dove tutte le facce e i dorsi sono bianchi. Poi un primo dorso diventa stampato, seguito da un secondo, da un terzo e poi tutti i dorsi sono alla fine normali.

Materiale

Un mazzo di carte a facce bianche. Io utilizzo un mazzo a facce bianche dove i dorsi sono stati personalizzati a mio gusto, stampati da Carta Mundi.

Preparazione

Il mazzo di carte e nella vostra mano sinistra, le facce bianche verso di voi. Il montaggio si realizza così: voi girate la seconda carta da sopra e le cinque dal fondo.

Spiegazione

Fase 1 - Togliete il mazzo già preparato dalla sua custodia (io utilizzo una custodia tutta bianca preparata da Carta Mundi), e tenetelo nella mano sinistra in posizione normale per dare carte. Con l'aiuto della mano destra, sventagliate il gioco da destra a sinistra facendo attenzione a non far vedere la seconda carta superiore e le ultime cinque: «Conoscete questo tipo di carte?...»

Mentre state chiudendo il ventaglio, andrete a girare il mazzo di carte in una maniera impercettibile agli occhi degli spettatori. Questo giro segreto è di Hans Trixer. Si fa così: la mano destra palmo verso il basso chiude il ventaglio rigirando il gioco (più facile di così!): «Sono della carte della prima generazione. Cioè che non hanno ancora delle facce...»

Dopo aver girato il mazzo e senza fermarsi, prendete le prime tre carte del mazzo nella mano destra e sventagliatele leggermente, mentre il pollice della mano sinistra sposta leggermente la carta superiore del mazzo verso destra. Questo permette, in una maniera contorta, di fare vedere al pubblico 5 carte bianche: «...né dei dorsi».

Riponete le tre carte della mano destra sul gioco. Girate ancora il mazzo davanti e dietro in modo da mostrare l'altro lato del gioco, e fate un'estensione (sfogliamento libero del mazzo tra le mani con i palmi rivolti all'insù) con ventaglio aperto e naturale tra le due mani (sempre facendo attenzione a non far vedere la seconda e le ultime cinque carte del mazzo). Chiudete l'estensione: «è' con questo materiale che si costruiscono le carte che voi comprate dai fabbricanti di carte».

Effettuate una doppia alzata, sia spingendo due carte come una, sia prendendo un break quando fermate il ventaglio.

Giratela senza farla cadere sul mazzo tenendola tra il pollice, l'indice e il medio della mano sinistra. Fatela poi girare su se stessa tra il medio della mano sinistra e l'indice della destra, da sinistra a destra, per la riprendere tra il pollice, indice e medio della mano destra: «In qualche modo sono delle carte di immaginazione!»

Fatela vedere dalle due parti e fate scivolare questa carta doppia in mezzo al mazzo inserendola solo per metà...

Girate su se stessa la vostra mano sinistra pal-

mo verso il basso al fine di mostrare i due lati a facce bianche del gioco e ritornate alla vostra posizione iniziale. La vostra mano sinistra è di nuovo nella posizione di dare le carte; spingete la carta doppia completamente nel mazzo (in realtà lasciando una sporgenza esterno), per poi tagliare a questa sporgenza esterna e portare nella mano destra il pacchetto superiore, lasciando il pacchetto inferiore nella mano sinistra.

Nello stesso tempo, la mano destra si rivolta palmo in alto per fare vedere delle carte bianche nei due lati, mentre che la mano sinistra fa un giro invisibile del suo pacchetto. Questo giro si realizza così: dalla posizione di dare carte, il pollice sinistro scivola sotto il pacchetto (figura 1) mentre la mano effettua una rotazione su se stessa al fine di portare il palmo verso il basso (figura 2).

A questo punto, il pacchetto si stacca dal palmo per essere tenuto tra le dita e il pollice sinistro. Quando la mano sinistra ritroverà la sua posizione iniziale, le dita riporteranno il pacchetto nel palmo e questo mezzo-pacco avrà cambiato di lato (tutte queste azioni sono lunghe a descrivere, ma in tempo reale, si fanno in uno o due secondi).

Riportate i due pacchetti insieme tenendo una separazione tra di loro con il mignolo sinistro: «qui possiamo immaginare le facce...»

Fate un'estensione della metà superiore del gioco da una mano all'altra senza far vedere l'ultima carta di questa metà superiore che ha le facce all'insù. Girate il mazzo da una parte all'altra sempre tenendo la separazione tra i due pacchetti. Questo passaggio si realizza

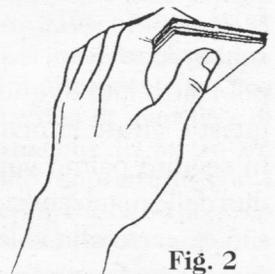


Fig. 2

così: il gioco è nella mano sinistra nella posizione normale di dare carte. La mano destra va a posizionarsi palmo verso il basso su questo appoggiando il pollice e il medio sulle estremità sinistre superiori e inferiori del mazzo. Il mazzo, così tenuto, appoggia sulle dita della mano sinistra (figura 3) ed è recuperato dalla mano destra per essere rimesso

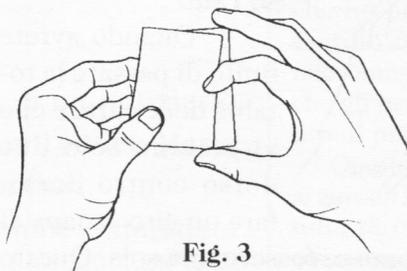


Fig. 3



nella posizione di dare carte nella mano sinistra con la separazione del mignolo: «...e, qui, possiamo immaginare i dorsi...»

Realizzate una estensione dell'altra metà del mazzo da una mano all'altra come fatto in precedenza, ma questa volta, non fate vedere le cinque carte inferiori di questa metà. Chiudete l'estensione sempre tenendo la separazione tra i due pacchetti con il mignolo sinistro. «Ma tra tutte queste carte, io ne ho una speciale, un po' diversa dalle altre...»

Rifatte esattamente i movimenti studiati precedentemente per girare in maniera invisibile la

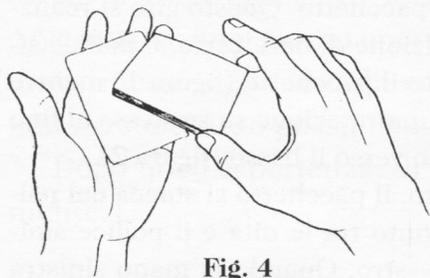


Fig. 4

metà inferiore del mazzo. Cioè: la mano destra prende il pacchetto superiore per farlo vedere dai due lati mentre la mano sinistra rigira il suo

pacchetto in maniera invisibile. Riportate i due pacchetti insieme, sempre tenendo una separazione con il mignolo sinistro.

Fase 2 - Tenete la metà superiore nella mano destra come se volete fare una mischiata hindou. Quello che andrete a fare, ma mischiando un lato,

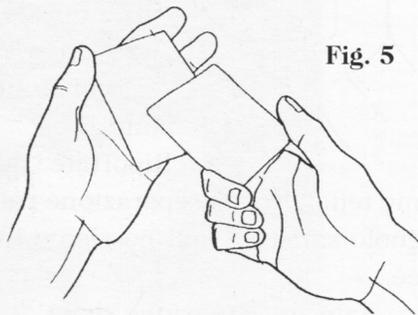


Fig. 5

poi l'altro lato di questo stesso pacchetto. Per fare questo, girate la mano destra palmo verso l'alto e in seguito palmo verso il basso (figure 4 e 5), le dita della mano sinistra prendono una piccola quantità di carte alla volta; questo con un ritmo più o meno rapido con l'accortezza a non togliere più di quattro carte quando il palmo è girato verso l'alto.

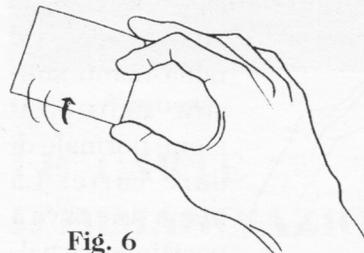


Fig. 6

Quando avrete finito di passare la totalità delle carte e che vi restano solo due dorsi contro dorsi, fare un giro «snap» di

queste due carte come se fossero una sola. Questo giro si realizza così: la doppia carta è tenuta tra il pollice e il medio destri; l'indice destro si mette in mezzo del bordo piccolo inferiore della carta (figura 6); poi si sposta verso il pollice, e nello stesso tempo il dito medio lascia andare la carta doppia

che si gira con un movimento di rotazione. «C'è sempre, ma quando la si vuole non c'è mai... Ah, è qui!»

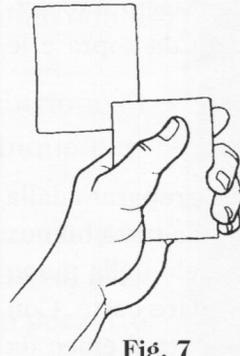


Fig. 7

Posate il mazzo. Fate un doppio giro per fare vedere ancora una volta che è bianco dalle due parti. «Esse assomigliano alle altre, ma pertanto, se le grattiamo delicatamente, ci si rende conto che non sono affatto come le altre».

Fate una variante del «cambiamento di colore di Erdnase», descritto nella rubrica «Tecnomagia» (o «trasformazione a due mani», che potete trovare nella sezione «legerdemain» del libro di Erdnase L'esperto alle Carte - primo metodo).

Appare un dorsi. Prendete questa carta e mettetela in mezzo al mazzo tenendola a tre quarti al di fuori verso la sinistra del mazzo (figura 7). «Ma è la sola ad avere un dorsi».

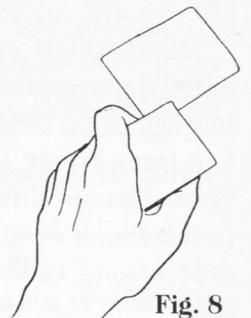


Fig. 8

Fate un'estensione delle carte da una mano all'altra. Poi, fermando il gioco, mettetela al limite del vostro palmo e delle vostre dita in una posizione dove la mano si ritrova palmo verso il basso (figura 8). Nell'azione di prendere la carta speciale con la mano destra per far vedere che non ha faccia, girate la vostra mano sinistra palmo verso l'alto, il che mette il pacchetto nella posizione di dare carte e fategli fare un mezzo giro invisibile agli occhi degli spettatori. Girate ancora una volta la carta speciale per fare vedere i due lati. Approfittatene per prendere un break sotto la carta superiore del mazzo. «Se utilizziamo la tecnica del pizzicotto...»

Mettete la carta speciale dorsi verso il basso sul mazzo e, nell'azione di stampare o «dipingere» questa carta superiore, prendete due carte come fossero una. Poi, nel senso inverso di apertura di un libro - cioè da destra a sinistra-, voi date l'illusione che il dorsi della carta speciale si è trasferito sulla prima carta del mazzo. Mettete questa doppia carta, dorsi all'insù, sul mazzo. «Un secondo dorsi può apparire, poi un terzo, un diciottesimo, un trentaseiesimo, un cinquantaduesimo!» Sfogliate poco a poco le carte da una mano all'altra per mostrare cinquantadue dorsi uguali.

Eccovi pronti a chiedere alla vostra spettatrice di scrivere il suo nome su una delle vostre «carte d'immaginazione» e di realizzare la superba routine di carte ambiziose che vi sarà spiegata nel prossimo numero....

Carlos Vaquera



UNA PREDIZIONE ISTANTANEA



Effetto

Il mago consegna ad uno spettatore un comune mazzo di carte e lo prega di mischiarlo ed tagliarlo a suo piacimento. Poi riprende il mazzo e lo scorre per fare una sua scelta magica. Prende quindi una carta e la isola sul tavolo faccia in basso senza farla vedere a nessuno, asserendo che quella è la sua «carta predizione». Adesso il mago distribuisce le carte in due mazzetti ed alla fine dichiara che, nonostante i miscugli e le alzate siano state fatte liberamente dallo spettatore, le carte già conoscevano la «carta predizione» isolata dall'inizio. Rigira le ultime carte posate sul tavolo e: una indica il seme e la seconda il valore della «carta predizione». Infatti quando il mago prega lo spettatore di rigirare a faccia in alto la «carta predizione», questa corrisponderà a quanto predetto.

Materiale

Un comune mazzo di carte, che può anche essere preso a prestito. In questo caso diventa realtà la certezza che non esistono trucchi, o almeno che il trucco c'è, ma non si vede assolutamente.

Spiegazione

Questo gioco è una di quelli che si possono anche fare quando c'è un solo spettatore presente, risulta ancora migliore di fronte al classico pubblico che assiste ad uno spettacolo di micromagia.

L'effetto si basa sul vecchio principio della «carta adocchiata», in questo caso più specificatamente «delle 2 carte adochiate».

Dopo che lo spettatore ha mischiato e tagliato le carte, il mago cerca la sua «carta predizione», ma mentre scorre il mazzo guarda, senza farsene accorgere dal pubblico, le prime due carte del mazzo. Facciamo l'ipotesi che siano il sette di cuori ed il due di picche; egli isolerà allora il sette di picche che sarà la sua «carta predizione». Alla fine della distribuzione delle carte sul tavolo, com'è descritta nell'effetto, le due carte adochiate saranno, le prime, a faccia in basso, dei due mazzetti. Basta rigirarle a faccia in alto e farle vedere agli spettatori. Il sette di cuori indicherà il valore e il due di picche il seme della «carta predizione». Tutto banale! Ma magico se ben condotto.

Federico Facchin



Federico Facchin

Il nostro socio Federico Facchin, noto fa gli amici del circolo come il «il mago cameraman», non perde mai l'occasione, quando i relatori danno la loro approvazione, di usare la telecamera per riprendere le conferenze che artisti di tutto il mondo hanno programmato per il nostro circolo. Ha così collezionata una serie interessantissima di immagini magiche, che poi mette a disposizione della scuola di magia dell'associazione. Questa passione di Federico Facchin è molto preziosa e la svolge da quasi quindici anni, da quando cioè è iscritto al circolo. Un'altra caratteristica di questo socio è la ricerca di giochi di facile esecuzione per il prestigiatore, ma di grande effetto magico per il pubblico. Sempre presente ad ogni nostra attività sia in sede che all'esterno, si immedesima perfettamente nell'ambiente magico con le sue doti di simpatia e di cordialità, che lo fanno un beniamino, soprattutto con i nuovi iscritti, che da lui possono integrarsi nel circolo molto più velocemente e facilmente.

Per questo Federico Facchin ci ha proposto di pubblicare un gioco di repertorio che lui ha sempre fatto come esordio nei suoi spettacoli di micromagia, ottenendo quello che gli premeva di più: sbalordire il pubblico.

Questo effetto lo consigliamo ai giovani lettori. Giovani soprattutto di cultura magica. Il gioco, se condotto con sicurezza è molto facile. Siamo sicuri di fare cosa grata ai nuovi iscritti al Circolo, che con questa meraviglia magica faranno un grande figura come prestigiatori.

La Redazione

CARDINI CLUB NEWS

A cura del Cardini Club è uscito il numero 1 di un notiziario interessante ben redatto. Ci complimentiamo con l'amico Mario Bove, Direttore Responsabile e con i suoi collaboratori.

L'uscita è prevista ogni tre mesi e la pubblicazione è stampata in copia. Comunque siamo felici di annoverare nuovi giornali magici, che favoriscono la nostra cultura.

Chi volesse chiedere informazione sul «Cardini Club news», può indirizzare le sue domande a: Mario Bove - Via Donatello, 203 - 25125 Brescia.



BARBARA COLOMBINI E LA MAGIA PER BAMBINI

Per molti di noi, la migrazione in America di Fabian, che ha ripreso in arte il suo vero nome Aldo Colombini, ha rappresentato il distaccarsi dal più rappresentativo esponente della magia per bambini: ma fortuna volle che la figlia Barbara sia rimasta qui per continuare la sua opera e per ricordarci i suoi insegnamenti, vissuti e sperimentati in più di otto anni di spettacoli.

Barbara sta facendo un giro di conferenze o, come li chiama lei, di conversazioni amichevoli sul tema della magia per bambini: è anche passata per Torino, fermandosi al nostro Circolo.

La conversazione ha avuto come filo conduttore la scaletta ideale di uno spettacolo per bambini. Questa è stata divisa da Barbara in 7 fasi o momenti che, secondo la sua esperienza, sono essenziali per la buona riuscita dello spettacolo. Li analizzeremo brevemente.

1) IL RISCALDAMENTO. È una fase essenziale di qualunque spettacolo e per qualunque pubblico. In particolare con i bambini bisogna superare il muro esistente tra il mago, che molto sovente è sopra il palco oppure è un personaggio misterioso che appare a "sorpresa", ed i piccoli spettatori: occorre quindi coinvolgerli in un piccolo momento di attività in maniera da renderli partecipi a quello che sta accadendo, che altrimenti verrebbe subito passivamente.

2) GIOCO PER FAR CONOSCERE LA MAGIA. Occorre chiarire al bambino che tipo di personaggio gli sta davanti, in modo da introdurlo gradatamente nel mondo della magia.

3) GIOCO CON LA PARTECIPAZIONE DEL BAMBINO. Altro aspetto molto importante sottolineato da Barbara è costituito dal gioco in cui ci si avvale della collaborazione di uno o più bimbi: è un momento in cui tramite alcuni suoi rappresentanti si coinvolge tutto il piccolo pubblico.

4) GIOCO DOVE IL MAGO È IMBRANATO. I bambini sono degli osservatori fantastici che notano ogni minima anomalia e la espongono in maniera molto... rumorosa. Secondo Barbara, è indispensabile sfruttare questa caratteri-

stica, non solo per far sentire al pubblico che può riportare il mago "imbranato" al proprio livello, cosa che suscita ilarità, ma anche per far sfogare i bambini che sono stati fermi per un po', ravvivandone l'interesse e catturarne nuovamente l'attenzione, che potrebbe essere calata.

5) GIOCO FINALE. Il gioco finale deve essere allegro e spumeggiante, deve farsi guardare ed apprezzare, e deve predisporre il pubblico al commiato che verrà di lì a poco: deve cioè lasciargli la voglia di vederne altri.

6) CHIUSURA. Barbara ha ribadito che come chiusura è importante escogitare qualcosa per farsi ricordare non solo dai bambini ma anche dai grandi, che in effetti sono quelli che "pagano": è brutto pensarlo, ma giustificabile perché sono loro che hanno chiamato il mago e che ne faranno una buona (o cattiva) pubblicità.

7) PALLONCINI. Per chi è solito usare i palloncini, Barbara ha saputo dispensare preziosi consigli: durante l'animazione di una festa si possono usare come premi, sia per i vincitori, sia come premi di consolazione; si può fare un palloncino speciale al festeggiato, ma attenzione a non esagerare, ricordandosi anche degli altri bambini; è preferibile tenerli sempre come ultima cosa, altrimenti si passa poi tutto il tempo a rimetterli in forma o a rifarli perché si disfano o scoppiano perdendo, cosa molto grave, l'attenzione.

Questi sono i sette punti, attraverso cui Barbara ha mirabilmente condotto la conversazione che si è conclusa con un fuoco a raffica di domande varie e risposte argute, a cui è seguita la consueta piccola fiera magica. Una cosa è certa: Barbara ha lasciato in molti dei colleghi presenti la voglia di rivederla in azione, non solo in una brillante conversazione, ma soprattutto con il suo pubblico prediletto, i bambini.

Marco Rabino

I DETTI FAMOSI

Tutti pensano a cambiare l'umanità, nessuno pensa a cambiare se stesso.

Leon Tolstoj





I TAPPI ATOMICI



Alexander

A scuola di magia.

Questo è l'unico libro scritto da Alexander. È un ottimo testo, pieno di fotografie che spiegano più con le immagini che con le parole, 44 giochi fra i più classici e 10 divertenti scommesse.

Peccato che sino ad adesso l'autore non si sia ripetuto. La letteratura magica italiana è così avara di scrittori validi, che Alexander potrebbe avere un numero di lettori, data la sua notorietà e bravura, molto alto.

Qui a fianco pubblichiamo un gioco tratto dal libro. Si può vedere l'accuratezza dell'opera che non può mancare in nessuna biblioteca magica.

Alexander - A scuola di magia, Edizioni Paoline, Torino, 1992, disegni di Max Mandel, fotografie di Luisa Durante, cm. 19x25, 154 pagg., molti disegni nei titoli, 307 foto.

Un vero rompicapo. Questo è uno dei pochi giochi che sortisce un buon effetto se viene ripetuto più volte. Gli spettatori cercheranno di imitarti: ma senza risultato.

Effetto

Tieni due tappi, ciascuno stretto tra la radice dell'indice e del pollice di entrambe le mani (foto 1).

Afferra l'estremità dei due tappi con la punta del pollice e del medio della mano opposta (foto 2).

Allontana le mani, e i tappi sembreranno attraversarsi l'un l'altro (foto 3).

Ripeti l'effetto più volte.

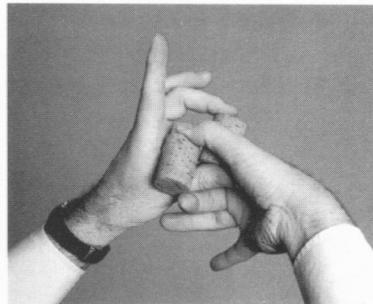


Foto 2

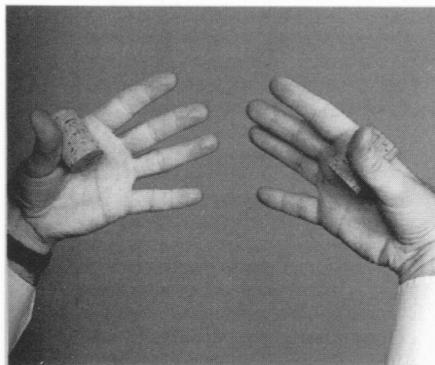


Foto 1

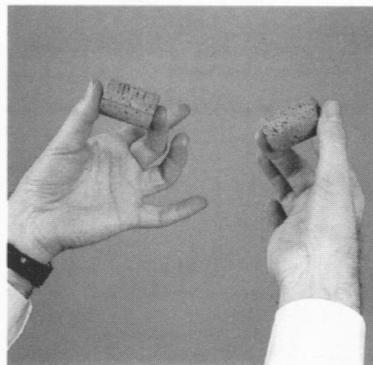


Foto 3



Foto 4



Foto 5

1 Procurati due tappi di sughero, possibilmente lunghi e stretti. Trattieni i due tappi tra la radice del pollice e dell'indice di ciascuna mano (foto 1).

2 Fai ruotare le mani nelle direzioni opposte, la sinistra verso il tuo corpo e la destra verso l'esterno, in modo da poter afferrare il tappo sinistro con la punta del pollice destro all'estremità superiore e del medio destro all'estremità inferiore. Contemporaneamente la mano sinistra prende il tappo tenuto dalla destra con il pollice sinistro nella parte inferiore e con il medio nella parte superiore (foto 4).

3 Le tue mani ora devono trovarsi nella posizione della foto 5. Gli spettatori avranno invece la perfetta illusione che i tappi e le tue dita siano saldamente «incatenati».

4 Senza lasciare la presa delle dita sulle estremità dei tappi, fai ruotare le mani nelle direzioni opposte: la sinistra verso l'esterno e la destra verso l'interno allontanando contemporaneamente le mani (foto 6).

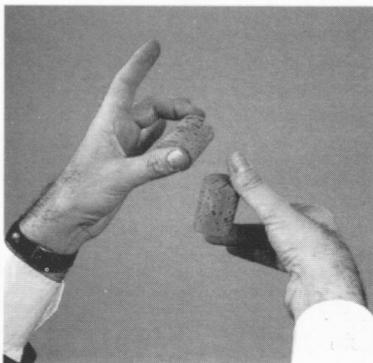


Foto 6

5 Come puoi vedere ora i tappi sono liberi e sembreranno essersi attraversati l'un l'altro (foto 3).

a scuola di...
MAGIA

Alexander



Edizioni Paoline