

CARLO ROSSETTI



**IL TRUCCO C'E'...
MA NON SI VEDE**



H O E P L I

CARLO ROSSETTI

Autore di «Magia delle carte»

IL TRUCCO C'È... MA NON SI VEDE!

**GIUOCHI DI PRESTIGIO FACILI E DILETTEVOLI
D'OGNI SORTA E D'OGNI TEMPO**

INSEGNATI AI GIOVANI DILETTANTI
INSIEME CON RARE NOZIONI
SULL'ARTE DEI PRESTIGI E LA SUA STORIA

Quarta edizione completamente riveduta ed aumentata

433 ILLUSTRAZIONI NEL TESTO



EDITORE ULRICO HOEPLI MILANO

1961

Carlo Rossetti nasce a Torino nel 1876, entra nella Marina Militare ove raggiunge il grado di Ammiraglio. Uomo di grande cultura fu appassionato di giochi di prestigio, bravo prestigiatore ed autore di due libri sull'argomento, ancora insuperati:

- Magia delle carte - Prima edizione 1935
- Il trucco c'è... ma non si vede - Prima edizione 1944

Morto a Roma il 26 settembre 1948.

Opera restaurata per il sito

www.mori.bz.it

2024

PREFAZIONE

Al pari del suo ormai famoso predecessore, « Magia delle Carte », anche questo volume esce in una nuova edizione, la quarta, notevolmente aumentata ed aggiornata a cura dell'ing. Pietro Iraci, consigliere del Club Magico Italiano e membro dell'International Brotherhood of Magicians. Questo stimato professionista e celebre cultore dell'arte magica fu allievo ed amico dell'Ammiraglio Rossetti ed è quindi la persona maggiormente in grado di rivederne l'opera, apportandovi quelle modifiche e quegli ampliamenti atti a mantenerla nei ranghi dei classici della prestigiazione. La famiglia dell'Autore desidera qui esprimergli la sua profonda riconoscenza per l'affettuoso impegno e la considerevole perizia con cui si è dedicato a questo lavoro.

INDICE

	Pag.
<i>Prefazione</i>	VII

L'ARTE DEI PRESTIGI

L'Arte dei Prestigi	3
I grandi prestigiatori italiani del secolo XVIII e del XIX secolo	17
Principi e basi della Prestigiazione	35
Il Prestigiatore ed il suo Pubblico	44
Attrezzi per la Prestigiazione	50

PRESTIGI D'OGNI SORTA ✕

<i>Prestigi con la bacchetta magica</i>	89
<i>Prestigi con bussolotti</i>	112
<i>Prestigi con anelli</i>	124
L'Anello nella bacchetta	124
Catena istantanea	128
L'anello di Möbius	130
L'anello e l'uovo	134
Misteriosa penetrazione	137
Misteriosa liberazione di un anello	140
L'anello legato ad un cordino è tolto via	143
Sparizione di un anello da un cartoccio	144
Passaggio invisibile di un anello da una mano all'altra	145
Piccoli imbrogli con un anello e una cordicella	147
<i>Prestigi con le uova</i>	155
Il fazzoletto gallina	156
L'uovo nel giornale	160
Apparizione di uovo in un sacchetto vuoto	162
Un commerciante originale	164
Scambio di posto fra un uovo ed un fazzoletto	165

	Pag.
Trasformazione di un fazzoletto in uovo con spie- gazione del trucco	168
La frittata nel cappello	171
↳ <i>Prestigi con le biglie</i>	176
Apparizione, moltiplicazione e sparizione di biglie	177
Il tricolore... ad ogni costo	182
Scambio di posto fra due biglie	184
Una misteriosa evasione	185
Alcuni chiarimenti sull'impalmatura	187
↳ <i>Prestigi con le corde</i>	190
I due cordoni	190
Corda tagliata e raccomandata	197
Il tubo spiritato	206
Divertimenti con una cordicella	211
Una corda molto... elastica	219
Evasione di un paio di forbici	222
Evasione di una funicella da un'asola	224
↳ <i>Prestigi con fazzoletti</i>	226
Apparizione di un fazzolettino	226
Sparizione di un fazzolettino	230
Un impossibile nodo	230
Un fazzoletto affetto da... elefantiasi	231
Un fazzoletto recalcitrante	234
Un fazzoletto autoannodantesi	236
Evasione di un fazzoletto annodato ad una funicella	238
Un fazzoletto che continua a sparire	242
Una singolare macchina da cucire	246
Un taglio che... non taglia nulla	249
Penetrazione	250
Un nodo aeronauta	252
Uno strano tubo che fabbrica i fazzoletti dal nulla	254
Una gamba recalcitrante	257
Un misterioso viaggio	260
I tre tubi Osaka	262
<i>Prestigi con un ditale da cucire</i>	265
↳ <i>Prestigi con sigarette</i>	276
Sparizione di una sigaretta accesa	282
Fabbricazione di sigarette	283
Un fazzoletto incombustibile	285

	Pag.
Un monopolio tabacchi a buon mercato	286
Fabbricazione di una sigaretta con... aria	288
Dalla nicotina alla seta	289
Una sparizione veramente misteriosa	290
La sigaretta decapitata	292
Un vecchio gioco dei Clowns	292
Dalla segatura alla nicotina	294
Una sigaretta molto obbediente	297
<i>Prestigi con monete e banconote</i>	<i>299</i>
La moneta che attraversa il bicchiere	299
La moneta che sparisce nel fazzoletto e poi riappare	301
Scomparsa e riapparizione di una moneta	303
Dieci monete o cinque pecore	307
Misteriosa sparizione di una moneta	310
Le monete che attraversano la mano	314
Apparizione, sparizione e riapparizione d'una ban-	
conota	316
I quattro fratelli Siamesi	319
Una zecca di nuovo genere	323
Successivi passaggi di sei monete	325
Passaggio di una moneta attraverso il piano del	
tavolo	326
Passaggio di due monete da un bicchiere ad un'altro	328
Sparizione di una moneta posta dentro un giornale	
piegato in quattro	330
<i>Prestigi con carta</i>	<i>332</i>
Un pescivendolo sfortunato	332
Un taglio misterioso	335
Un giornale floreale	338
L'uovo nel giornale	342
L'acqua nel giornale	344
La velina araba fenice	347
Una striscetta ostinata	348
La nevicata	351
Lettura del pensiero	353
Fioriture con un foglio di carta velina	356
<i>Prestigi con bicchieri e liquidi vari</i>	<i>362</i>
Il vino che cammina	362
Una continua trasformazione di acqua in vino e	
viceversa	364
Levitazione di un bicchiere pieno di latte	365



L'ARTE DEI PRESTIGI

« Magic consists in creating, by misdirection of the senses, the mental impression of supernatural agency at work ».

NEVIL. MASKELYNE.

1. — Arte antichissima è quella dei Prestigi, se già vi accennano i più antichi monumenti del pensiero umano e se il primo Prestigiatore di cui si ricordi il nome, Tettetà di Tattuseneferù, dava saggio della sua destrezza, davanti al Re Khufu ed alla sua Corte, non meno di quarantasei secoli fa.

I favolosi prestigi di Tettetà, uno storico ignoto consegnava, verso il 1500 a. C., in un papiro che oggi fa parte del fondo Westcar e che, chi voglia, può ritrovare, riprodotto e tradotto a mia cura, nel numero di maggio, 1939, della rivista americana *The Sphinx* ⁽¹⁾.

Stava il Re Khufu, della IV dinastia, meglio conosciuto col nome di Cheope, costruttore della Gran

⁽¹⁾ V. Carlo ROSSETTI: *A Royal Command Performance of 4600 Years Ago*, in « *The Sphinx, an Independent Magazine for Magician* », Nuova York, maggio 1939. Fu questo un numero eccezionale della nota rivista americana edito in occasione dell'inaugurazione dell'Esposizione mondiale di Nuova York, ed al quale furono chiamati a collaborare i più noti *headliners*, come dicono gli Americani, dell'arte magica di tutto il mondo.

Piramide, scorrendo con i suoi figliuoli dei grandi prodigi compiuti dai maghi dei secoli lontani, allorché uno dei figli, Herutataf, assicurò il padre che tuttora viveva in Egitto, a Tattuseneferù, un saggio, un vecchio di cento e dieci anni, capace d'ogni sorta di prodigi. Volle il Re che questi gli fosse condotto e, avuto, lo richiese di tagliare ed indi rimettere a posto la testa di uno schiavo. Rifiutò il mago Tettetà di compiere tale esperimento che disse peccaminoso, ma accettò di farlo con un'oca. L'oca fu recata, la testa le fu recisa e, pronunciato che ebbe il mago le sue magiche parole, ecco la testa muoversi verso il corpo, questo verso quella, ricongiungersi e, starnazzando l'oca volar via.

Per secoli e secoli il prodigio fu ripetuto ed ancora verso la metà dell'Ottocento esso formava un numero abituale di tutti gli spettacoli di prestigiazione (v. fig. 1). Anzi, con l'andare degli anni il giuoco si era andato facendo sempre più *stuporoso* ed ora si eseguiva comunemente con due volatili, di cui uno nero ed uno bianco, ai quali si recidevano le teste e poi si scambiavano, così che quello bianco volava via con la testa nera e quello nero, con la testa bianca!

Ecco il racconto di tale prestigio, eseguito dal nostro grande Bartolomeo Bosco davanti al Sultano Abdul-Megid e la sua Corte: ... *Infine egli termina la sua sessione col suo magnifico prestigio dei piccioni: taglia la testa ad un piccione bianco e ad un piccione nero; opera una sostituzione istantanea, e dietro un segnale della sua bacchetta magica i due volatili se ne vanno a volo, emettendo con facilità la loro voce, ma il piccione bianco ha la testa del piccione nero e questo ha preso la testa del bianco* (1).

(1) V. SATANA: *Raccolta Europea. Passatempo dell'Intermezzo*



Mit hoher obrigkeitlicher Bewilligung
 am Mittwoch den ersten März 1887
 im großen Redouten-Saale
Bartolomeus Bosco
 eine große
mechanisch-physikalische Vorstellung
 in zwei Abtheilungen zu sechs Uhr abends

Detail der ersten Abtheilung:	Detail der zweiten Abtheilung:
1) Die angekündigte Erscheinung.	1) Die Zeit und der Ort.
2) Die künftige Ehegattin.	2) Der Zuschauer.
3) Die angekündigte Erscheinung.	3) Das Spiel.
4) Die Nyctambule.	4) Die große Tauben.
5) Die Tauben mit verwechselten Köpfen.	5) Der Zuschauer.
6) Die angekündigte Erscheinung.	6) Die angekündigte Erscheinung.
7) Die angekündigte Erscheinung.	7) Die angekündigte Erscheinung.
8) Die angekündigte Erscheinung.	8) Die angekündigte Erscheinung.

Das große Publikum dankt dem Künstler ganz herzlich, daß er überlassen, daß der Künstler nicht
 soll gelassen, was er insbesondere in dem neuen Stücke zu verwirklichen, wenn er vermag, daß ihm der
 Erfolg der neuen Art ganz schön werden möge.

Preise der Plätze:
 Die ersten Plätze 15 Cr. Die zweiten Plätze 10 Cr. Die dritten Plätze 6 Cr.
 Eintritt für Kinder unter 10 Jahren halbes Preis.
 Die Plätze sind am halb 8 Uhr geöffnet.
 Der Anfang ist um halb 8 Uhr. Das Ende um halb 10 Uhr.

Fig. 1. - Manifesto per una rappresentazione in Germania del grande Bartolomeo Bosco, nel quale è raffigurato il vetusto prestigio della sostituzione delle teste di due piccioni, uno bianco ed uno nero.

(Die Tauben mit verwechselten Köpfen).

E qui successe pressoché quanto era accaduto con il Re Khufu, ma a tempi invertiti: il Sultano entusiastico del prodigio fece subitamente recare un affilissimo *yatagan* e fatti venire due schiavi, un Etiope ed un Circasso, pretendeva che Bosco ripettesse con questi il suo prestigio. Bosco si sentì, è proprio il caso di dirlo, preso dai turchi, ma non si smarrì: finse, lì per lì, di accettare l'incombenza e già stava come per eseguirlo, quando d'un tratto si arrestò, quasi che improvvisamente ricordasse alcuna cosa e, inchinandosi al Sultano, disse che, a pensarci bene, non era pronto, per ora, che all'esperimento coi piccioni; per ripeterlo con gli schiavi, gli abbisognavano certi studi e anche certe erbe che occorreva raccogliere con la luna calante, mentre la luna era tuttora crescente; in breve, chiese tre settimane di tempo per poter eseguire di nuovo il giuoco con i due schiavi. Accondiscese il Sultano, sebbene a malincuore, alla chiesta proroga e Bosco si congedò. Naturalmente, si affrettò a far vela e dopo otto giorni era in mare, veleggiando alla volta della Russia.

Di fronte alla medesima imbarazzante ingiunzione, a quarantasei secoli di distanza, Tettetà e Bosco, pur con motivi diversi dettati dalla diversità delle circostanze, determinate per quello dalla mitezza del Re Khufu, per questo dal feroce arbitrio del Sultano Abdul-Megid, riescono entrambi a togliersi d'impaccio, dimostrando come, in tutti i tempi, la prontezza di spirito è sempre tra le doti principali che si richiedono per fare un buon Prestigiatore.

Quando nel 324 a. C. Alessandro Magno celebrò le sue nozze con la figlia di Dario, alle feste che ne

delle Sedute di Magia Egiziana del cavaliere Bartolomeo Bosco di Torino. Libera versione dal francese per cura del Professore F. A. ROSENAL, Milano, Silvestri, 1853, pag. 95, in-32°.

seguirono molti furono i giocolieri ed i prestigiatori accorsi da ogni parte del mondo. Si ricordano tra questi ultimi: Scimone di Taranto (una nuova gloria da aggiungere alla patria di Archita) e Filastride di Siracusa (si vede che le tradizioni derivanti dall'Orecchio di Dionisio vi si mantenevano) (1).

2. — Durante il Medio Evo, e gli inizi dell'Età Moderna, si ebbero pure prestigiatori di molte sorta, ma spesso erano confusi con i giocolieri e chiamati essi stessi *giocolatori*, quando addirittura non se ne faceva tutto un mazzo con gli stregoni, ciò che finiva spesso per far correre loro il rischio di una immatura fine sui roghi o nelle prigioni dell'Inquisizione, tanto cattolica quanto, e più ancora, protestante.

È anzi curioso notare, come i primi libri di cui si abbia notizia relativi alla prestigiazione, quale oggi la intendiamo, furono appunto dettati dal desiderio di ben separare quelli che si chiamavano i *Prestigi naturali* o *giocolatori*, da quelli che erano ritenuti *Prestigi diabolici* o *cattivi*.

Il nostro Tommasi Garzoni, canonico lateranense, nato a Bagnocavallo nel 1549 ed ivi morto nel 1589, nel suo *Serraglio degli Stupori del mondo* parla a lungo della differenza tra le due sorta di prestigi. *Curiosissima certo, stuporosa e senza dubbio deside-*

(1) Per la Storia della Prestigiazione, cfr.: H. R. EVANS: *History of Conjuring and Magic*, Kenton, Ohio, 1928, pag. 235; S. W. CLARKE: *The Annals of Conjuring*, Londra, 1924-1929, in *The Magic Wand*, tirato anche in estratto in limitatissimo numero di copie; e la recentissima *Geschichte der Zauberkunst* di Kurt WOLKMANN, erudito lavoro sulla rivista magica *Magie*, organo del Sindacato nazionale tedesco dei Prestigiatori. La stampa di questo importante originale lavoro del Dott. Wolkmann si è iniziata con il numero di *Magie* del dicembre 1939 e nel 1943 tuttora continuava.

rata da ognuno — egli dice — è la materia dei Prestigi. Dopo di che, osserva che varie sono le loro specie: Ci è una sorte che vien chiamata apparenza ovvero Prestigio Giocolatorio, il qual s'esercita a guisa della Commedia e da persone vili, come Cerretani e Bagatellieri su le piazze e su l'osterie et anco da persone nobili senza premio o mercede, per sola gentilezza, alla presenza di Gentilhuomini, Signori, Principi e Principesse... Racconta poi come vi sia un'altra sorta di prestigio che si dimanda prestigio Demoniaco esercitato o dal Demonio istesso o da magi operanti per virtù di quello e poi continua spiegando come si discerna l'effetto Prestigioso dal Reale, ovvero il Prestigio Naturale dal Diabolico.

Ma dove il libro del dotto canonico è più interessante è là dove ci narra dei prestigiatori dei suoi tempi e racconta alcuni dei giuochi visti fare da uno di costoro, subito aggiungendo ... e tutte queste apparenze da me viste sono indubitatamente senza operazione del Demonio ed io ne posso far fede a tutto il Mondo, perché egli per grazia sua s'è degnato farmi partecipe dei modi coi quali opera in molte di queste sue fantasie curiose, acciocché io potessi certificare, non solamente d'haver visto, ma anco di sapere. E perché gli ho dato la parola di tacere i modi, sol posso dire, in generale, che quasi tutte queste sono industrie di manimischiare con accortezza d'ingegno e con audacia di animo e di parole, e inganni suppositizi, destramente operati, i quali son mirabili perché s'ignorano i modi, e non per altro.

Ma il Garzoni si richiama anche a quanto scrisse in proposito il celebre Cardano, noto soprattutto per la sospensione ancor oggi chiamata *cardanica* e le molte sue invenzioni nel campo delle Matematiche, quale la risoluzione delle equazioni di terzo e quarto grado e altre simili astruserie.

Secondo dice il Garzoni, Gerolamo Cardano nel suo *De Subtilitate*, XV, riferisce sul modo di conoscere una carta da altri immaginata (*Modus cognoscendi chartam excogitata est*): *Fa che egli la scelga mentalmente, poi mostrargliele (le carte) una alla volta e quando egli annuirà (vuol dire, probabilmente: quando farà un impercettibile ed inconscio segno con la testa) nascostamente la segnerai col dito (la carta davanti alla quale l'altro avrebbe annuito) e subito mescolerai e poi mostra la carta trovata. Altri la anteppongono ad una conosciuta, mescolando e poi tagliando, ma guardando prima di tagliare.* Ingenua spiegazione che lascia supporre che ciò fosse piuttosto come il Cardano supponeva si facesse, che non come facessero effettivamente quei lontani prestigiatori.

Lo stesso Cardano, nel suo *De mirabilibus*, ricorda un Francesco Somma, napoletano, *nobile giovanetto di 22 anni, molto virtuoso e di tali apparenze giocolatorie pratico fuor di modo: come quello, (dice egli) che fra l'altre cose nei giuochi di carte usati da esso alla presenza solo di persone nobili, spargeva le carte sopra la tavola e l'allargava o difendeva in mucchio e comandava che fuor del mucchio se ne prendesse una e s'ascondesse; et indi preso il mazzo delle carte, le meschiava et indovinava precisamente quale era quella ch'era restata ascosa: oltre di ciò (ch'è maggior meraviglia) posta la carta nel mazzo, e deposto il mazzo da banda, comandava che questi e quello ne levasse una fuori e questo ne succedeva, che nel levare la carta levava sempre la stessa... il qual gioco — aggiungeva il Garzoni — reputato dal Cardano per prestigio humano, e non Diabolico, è stato fatto anco alla mia presenza dal gentilissimo Messer Abramo Colorni, con infiniti altri di non minor meraviglia pieni; come quando fuor delle carte Tedesche diede in mano ad un Gentilhuomo una carta di fiore e levando*

la mano la fece apparire di picche. E un'altra volta (che fu cosa stuporosa) diede le due carte in mano ad un altro diverse e glie le fece chiudere in seno. e poi immaginarsi qualcosa di se degna, ed all'ultimo li propose un partito che se voleva che la prima estratta dicesse quel tanto ch'egli immaginato aveva, la cavasse fuori, se non, aspettasse la seconda; et appigliandosi egli alla seconda, cavò fuori la prima dipinta di quelle picche con le quali se l'aveva posta in seno; e nel cavar la seconda la trovò carta bianca con lettere maiuscole in mezzo' ch'erano applicabili almeno al suo pensiero, restando quel Gentilhuomo rosso per meraviglia di tal burla.

E di tanti altri giuochi parla il Garzoni: dell'uovo, nelle mani stesse d'un Prelato, fatto diventar carbone; d'altro uovo che, pure alla presenza d'un Prelato, da sé stesso scomparve di sotto ad un cappello; d'una moneta che posta in un bicchiere danzava a suono di chitarra; ed altri molti, i quali tutti provano quanto fosse diffusa la Magia bianca durante il Rinascimento.

Nella nota raccolta *Il Tesoretto* nella quale si discorre *de omnia re scibili*, attribuita al compianto generale Domenico Guerrini, si narra del giudizio di un altro frate, anonimo, circa la perizia di questo sbalorditivo prestigiatore. « *M. Abramo Colorno, ebreo, famosissimo ingegnere dell'Altezza di Ferrara... talora trasmuta le carte che sono in mano altrui in cose da quelle molto diverse, talora con esse prende a indovinare i pensieri dell'animo altrui, talora mette il mazzo delle carte scoperte sopra la tavola e dice a' circostanti che prendano qual vogliono, e senza che lui la veda si obbliga a voler che sia la tale carta ed è quella. Talora fa questa prova, che fa pigliar due carte e dice a quel tale che le piglia che s'immagini qual delle due voglia si converta in un'altra carta e... trovasi che quella che lui desidera cangiarsi è trasmu-*

tata... Altre volte ha fatto che una carta chiamata da uno dei circostanti a sua elezione è uscita fuor dal mazzo. E mille altre galanterie di questa sorta, le quali ho per sua grazia coi propri occhi vedute più d'una volta, e in compagnia di più di dieci altri amici, quali tutti siamo restati in una medesima meraviglia ». Aggiunge il frate d'aver pregato il Colorno di scoprirgli la malizia di quei meravigliosi giochetti e di aver così potuto vedere che si trattava di cosa « lecita ad ogni uomo da bene », senza aiuto di negromanzie, o d'altre diavolerie.

Anche questa notizietta che già usavano più che tre secoli e mezzo fa quei medesimi giuochi di prestigio che ancora ci divertono e spesso ci sbalordiscono, non è inutile.

3. — Ma i libri di Cardano, scritti verso la metà del Cinquecento, e quelli del Garzoni, poco appresso, mi sembrano anche provare essere stato in Italia e non in Inghilterra, come si ritenne fino ad ora, che si stampasse il primo libro in cui si parlasse dell'Arte dei Prestigi, quale cosa nettamente distinta dalla Stregoneria.

Questo libro inglese, *The Discoverie of Witchcraft* di Reginald Scot, apparve in Londra nel 1584 e fu, sembra, determinato dall'orrore provato dal suo Autore, colto gentiluomo che aveva compiuto i suoi studi all'Università di Oxford, allorquando, nella sua qualità di *Justice of the Peace* (giudice di pace), ebbe ad assistere nel 1581 al processo contro certa Margherita Simons, accusata di Stregoneria, alle Assisi di Rochester. Era parso allo Scot che potesse essere un buon argomento — contro l'idea prevalente che tuttociò che non si riuscisse a spiegare fosse opera del Demonio, — il rilevare minutamente le opere prestigiose dei Giocolatori e ciò cercò di fare con il suo libro. Egli ebbe

a suo istruttore nell'arte del giocolare un francese che viveva allora a Londra, certo Giovanni Cauteres che Scot definisce di prima forza nella pratica della manipolazione. Dopo l'esposizione dei vari giuochi che allora erano comuni tra i Prestigiatori e la descrizione degli attrezzi che questi usavano, così concludeva lo Scot: *L'uso di compari e la manipolazione, quando adoperati per allegria e ricreazione, e non per nuocere ai propri vicini od offendere il nome di Dio, non sono, a parer mio, né empi né del tutto illegali. Così [cioè, né empi, né illegali] sono i miracoli compiuti dai giocolieri, consistenti in graziosi e subitanei spostamenti, chiamati manipolazioni; come quando sembrano gettar via o consegnare ad altri cose che invece ritengono nelle proprie mani o ripongono altrove.* —

Il libro non ebbe la sorte di piacere a Giacomo II di Scozia, pervaso dalle superstizioni dei tempi contro i Diavoli e le Streghe, il quale, prima fece bruciare quante copie del libro di Scot furono trovate nei suoi Stati; poi, quando salì sul trono d'Inghilterra, fece bruciare quante ancora ivi se ne trovarono, e chi sa che triste fine avrebbe riservato al povero Scot se questi già non fosse passato a miglior vita.

L'anno successivo a quello della pubblicazione del libro di Scot comparve a Milano, in Italiano, un nuovo libriccino intitolato *Segreti nobilissimi e Giuochi di Mano* dovuto a certo Horatio Napolitana, del quale, tuttavia, non si conosce che una sola copia, che si troverebbe conservata nella Biblioteca del *British Museum* di Londra. Sidney W. Clarke, il più reputato storico della prestigiazione, nei suoi *Annals of Conjuring* (Londra, Johnson, 1924-25) dice trattarsi di un libretto di sole otto pagine, contenente in tutto diciassette giuochi, alcuni grossolani, altri sciocchi, ma che nell'insieme (oltre a non aver alcun rapporto con il libro di Scot) mostrano come molti giuochi che i

famosi prestigiatori del XVIII secolo condussero trionfanti a traverso il mondo, erano già conosciuti in Italia, se non in Europa, da almeno due secoli.

Trovo anche ricordato, e sarebbe certo il primo libro tutto e soltanto dedicato ai giuochi prestigiosi, un opuscolo di Francesco da Milano, detto *il Bagattello*, dal titolo *Nuovi giuochi di Mano*, che sarebbe apparso verso il 1550 e che, per l'enunciato stesso del titolo, lascerebbe supporre di esser stato preceduto da altro opuscolo sui *Giuochi di Mano*. Certo è che dovettero abbondare, nel Cinquecento, questi libretti, dei quali si trova spesso il ricordo nella letteratura contemporanea.

Libri italiani di quei tempi meglio conosciuti e di maggior valore degli accennati opuscoli, sono i *Giuochi di Carte e di Memoria*, pubblicati in Venezia nel 1593 da Orazio Galasso; ed i *Rari e Mirabili giuochi di Carte*, pubblicati nel 1622 a Bologna da certo Alberto Francese, conosciuto sotto il nome di *Pirlimpim*, da cui pare sarebbe derivata quella *polvere di pirlimpimpim* che così spesso ricorre negli antichi racconti popolari.

Fra i prestigiatori italiani di quell'epoca, il Garzoni ricorda, oltre al Francesco Somma napoletano ed all'Abramo Colorni ferrarese, già nominati, anche un Luca Trono veneziano ed un Giovanni Scoto piacentino, che quasi certamente fu quello stesso Scoto di cui parlò Giacomo II nella sua *Daemonologia* (1599) là dove dice, a proposito dei Circolatori: ... *il Demonio insegna loro svariati inganni giocolatori con le carte, i dadi e simili cose, per ingannare con essi i sensi degli uomini, e svariate innumerevoli altre false pratiche, che sono provate da molti di questi tempi, come coloro che conoscono quell'italiano chiamato Scoto, tuttora vivente, possono riferire.*

Nei secoli successivi, Seicento e Settecento, i Prestigiatori italiani cominciano ad esser legione.

Fra i primi prestigiatori comparsi sulle scene parigine, nella prima metà del Settecento, si ricordano i nomi di Jonas, Andreoletti e Antonio Carlotti; mentre su quelli inglesi, oltre al già citato Scoto, si deve registrare un Battaglia, prodottosi a Londra nel 1641, un Biagio Manfrenetini (Blaise de Manfrè per l'autore inglese della voce dell'*Enciclopedia Italiana* che ne parla) siciliano, che nel 1645 acquistò grande notorietà in tutta l'Europa per un suo particolare prestigio (di poi ripetuto fino ai giorni nostri, né si può esser sicuri che egli ne fosse l'inventore) consistente nell'ingoiare gran quantità di acqua e questa far riuscire dalla bocca, a fontanella, trasformata in vino, prestigio che finì per valergli un'accusa di stregoneria ed un breve soggiorno nelle prigioni del Cardinale Richelieu; infine, si sa che un Tommaso Paladino, si produsse a Berlino nel 1747.

4. — Ed ora, due parole sopra certe formule usuali nella bocca dei prestigiatori stranieri o nei libri che trattano di questa materia: *hocus pocus e passez muscade*.

Hocus pocus è formula venuta in voga in Germania ed in Inghilterra fin dai primi anni del Seicento e tuttora ivi usata, sia quale burlesca formula magica da pronunciare per ottenere alcun prestigio, sia quale sinonimo di Arte magica o Magia bianca, come si può vedere da un libro che pare si pubblicasse in Londra nel 1622 con il titolo di *The Whole Art of Legerdemain or Hocus Pocus in Perfection*, di Samuel Rid, libro che ha molta importanza nella Storia della Prestigiazione per essersi con esso iniziata quella triste serie di piraterie, rubarizi e plagi che, tuttora, forma i nove decimi della letteratura magica di tutto il mon-

do. Esso non è, infatti, quasi totalmente, che la riproduzione *verbatim* del noto libro di Reginald Scot, *The Discovery of Witchcraft*, che fu il primo libro inglese che insegnasse l'esecuzione dei più comuni prestigi dell'epoca. Il libro del Rid contiene però anche un paio di prestigi che non si trovano nell'opera dello Scot, ciò che lascia ragionevolmente supporre trattarsi di giuochi inventati nell'intervallo trascorso tra la pubblicazione dei due libri.

Molto è stato discusso circa la derivazione della formula composta con le parole *Hocus Pocus*, ma l'opinione oggi più accreditata è che essa abbia avuto origine in quel triste periodo di scurrilità e dileggi blasfemi per tutto quanto ricordasse le sacre formule della Chiesa Cattolica, che fu quello dei primi anni della Riforma. Si tratterebbe, cioè, di un sacrilego travestimento delle parole pronunciate dal Sacerdote all'altare, durante il mistero della Consacrazione: *Hoc est enim Corpus meum*; parole che, abbreviate dagli incolti in *Hoc est Corpus*, per significare un atto istantaneo (come quello per cui, al pronunciarsi da parte del Celebrante delle sacre parole, il pane ed il vino si trasformano in Vero Corpo e Vero Sangue di Gesù Cristo), furono dai giocolieri e giocolatori di quei torbidi tempi storpiate in *Hocus Pocus* e pronunciate quale formula burlesca cui attribuire la subitanea trasformazione o sparizione che, in generale, costituisce l'essenza di qualunque prestigio.

Che questa sia la più probabile etimologia di questa formula, ancor oggi (per quanto nessuno più ne ricordi l'origine o vi annetta, comunque, un significato blasfemo od irriverente) di impiego generale in Inghilterra ed in Prussia, paesi protestanti, mi pare possa anche essere suffragato dal fatto che tale formula è invece totalmente sconosciuta ai paesi cattolici. Se essa pare, di quando in quando, affiorare in Francia, ciò

può anche spiegarsi con la forte minoranza protestante di quel paese.

L'altra formula alla quale ho prima accennato: *Passez Muscade!*, anch'essa usata, ma esclusivamente in Francia, presso che con lo stesso significato di *Hocus Pocus*, deriva invece dalla frequente ripetizione che facevano di questa frase gli antichi giocolatori e bagatellieri, per i quali era tradizione iniziare sempre le proprie esibizioni con il giuoco dei bussolotti (in fr. *jeu des gobelets*) durante il quale una o più palline, come vedremo a suo luogo, cambiano sovente e misteriosamente di posto. Queste palline chiamano tuttora i francesi *muscades*, dicesi per contrazione da *noix-muscades* (noci moscate) con le quali si sarebbe un tempo eseguito il giuoco. Anche in Italia si sente alle volte, in tale significato di pallina per il giuoco dei bussolotti, la voce *moscata*, ma è pretto gallicismo, e, sfortunatamente, non è il solo che risuoni nella bocca di tanti prestigiatori da strapazzo, per i quali sono voci abituali, *scamottare*, *scamottaggio*, *salto della coppa* e via dicendo.

I GRANDI PRESTIGIATORI ITALIANI DEL XVIII E DEL XIX SECOLO

1. — Bisogna attendere la seconda metà del Settecento, per veder giungere con il sedicente *conte Pinetti Willedal di Merci, Professore di Matematica e di Fisica Naturale, Cavaliere dell'ordine di San Filippo, Ingegnere-geografo, membro della Reale Accademia di Bordeaux, consigliere finanziario di S. A. R. il Principe di Limburg-Holstein, Pensionato della Corte di Prussia, ecc. ecc.*, il primo di quella serie di grandi Artisti dell'Arte magica che, tra la metà del Settecento e la metà dell'Ottocento, stupirono con i loro prodigi il fiore dell'intelligenza europea e furono tra i dispensatori di maraviglie e di illusioni più ricercati dalle Corti ed applauditi dalle folle.

Sembra fosse nato verso il 1750 in Toscana (Orbetello?), figlio di un oste di nome Luigi Merci. Si sa di lui che si produsse a Berlino nel 1780 e Stefano Gaspare Robertson che lo conobbe scrisse *che nessuno al mondo spinse tant'oltre l'arte del ciarlatano. Si presentava sulla scena con ricchissimi abiti ricamati e dorati, i quali mutava più volte nel corso della stessa serata, apparendo alle volte in uniforme da generale, coperto di medaglie e decorazioni d'ogni paese. Usava il cocchio tirato da quattro cavalli bianchi, così che spesso veniva scambiato per un Principe straniero od un Ambasciatore.* Accadde che, uscendo una volta dalle porte di Berlino, Federico II, Re di Prussia, lo scorgesse nel punto stesso in cui le sentinelle, che lo avevano scambiato chi sa per quale alto personaggio, gli ren-

devano gli onori delle armi. Informatosi il Re di chi fosse costui e saputo non esser altri che il prestigiatore Pinetti, salì su tutte le furie e gli fece immediatamente pervenir l'ordine di abbandonare la Prussia entro le ventiquattr'ore.

Ma il grande successo di Pinetti si determinò a Parigi, ove egli comparve nel 1783 e restò anche in parte dei successivi 1784-85, prima al Teatro « des Menus Plaisirs du Roi », poi in quello « des Varietés » e al « Palais Royal ». Di lui così parlano i *Mémoires secrets* del 1° gennaio 1784: « *Les Sieur Pinetti attire un monde prodigieux de la plux haute volée. Ses tours sont aussi variés que surprenans, et s'il n'étoit pas étranger et qu'il s'énonçât plus facilement dans notre langue, il seduiroit infiniment* ».

Ma la permanenza a Parigi, insieme allo straordinario successo, valse anche a Pinetti l'acerrima inimicizia di Enrico Decremps, matematico e poi diplomatico, che acceso d'ira contro il nostro prestigiatore (si disse, ma senza certezza ed anzi con poca probabilità, per un attrezzo che il Decremps avrebbe inventato e del quale il Pinetti si sarebbe appropriato), pubblicò un libro, *La magie Blanche dévoilée*, con il quale pretese svelare al pubblico il segreto dei prestigi di Pinetti. Oggi si sa, anche per quanto ne scrisse il Ponsin, che lo conobbe, che molte delle cose scritte dal Decremps non furono che sue mere supposizioni e non certo la rivelazione dei metodi impiegati da Pinetti (1). Questi, tuttavia, trovò modo di vendicarsi genialmente del danno che Decremps intese arrecargli con il suo libro, scritturando un povero diavolo perchè venisse ad interrompere scompostamente le sue rappresenta-

(1) « M. Decremps était très-curieux de tours d'adresse et de physique amusante. Il assistait souvent aux séances du fameux Pinetti, qui faisait alors courir la cour et la ville, et comme



Des génies placent le buste de M. le Professeur
PINETTI dans le temple des Arts, au milieu
des instruments de Physique et de Mathématique.

Fig. 2. - Giuseppe PINETTI.

(Dal frontespizio del suo libro *Amusemens Physiques*).

zioni nel momento culminante di un giuoco. Tutto il pubblico, urlando, si rivoltava contro il malcapitato, mentre Pinetti, dalla scena, spiegava come si trattasse di un povero mentecatto che si era rovinato scrivendo e stampando un libercolo pieno di sciocchezze col quale credeva di avere spiegato il segreto dei suoi prestigi. Poi, gran signore, faceva consegnare dai suoi servi, un'elemosina allo sventurato e, tra gli applausi generali, lo faceva mettere alla porta.

Nell'autunno del 1784, Pinetti fece una breve apparizione a Londra, e lì dette alla luce un suo libretto intitolato *Physical Amusements and Diverting Experiments*, tradotto l'anno appresso in francese con il titolo *Amusements Phisiques' et Différentes Expériences* (Paris, Gattey, 1785), inteso più ad intrattenere ed a distogliere dall'acquistare il libro del Decremps, che non a rivelare i proprii trucchi. A tutti gli altri titoli, che amava affibbiarsi, trovo aggiunto nella terza edizione di questo libretto, che è quella che io posseggo, anche quello di « *Professeur de Mathématique à Rome* »!

Dopo Londra, Pinetti ritornò a Parigi, quindi fu di nuovo in Germania ove ebbe un altro incidente con un Kosmann che tentò anch'egli, pur senza successo, di rivelare il mistero dei suoi giuochi. Poi, nuovamente in Russia, e per circa dieci anni passò da una capitale all'altra, di trionfo in trionfo.

il était doué d'un esprit pénétrant et d'une conception facile, il trouvait aisément, mais à sa manière, un moyen d'expliquer la cause de ces effets extraordinaires qui surprenaient tout le monde... Ses raisonnements l'ont presque toujours conduit à trouver des moyens que l'on pouvait admettre en théorie, mais nullement en pratique. Il a donc écrit sa *Magie Blanche dévoiléé* d'après sa propre inspiration, en rendant raison des causes telles qu'il les concevait, mais rarement telles qu'elles étaient ». (PONSIN: *Nouvelle Magie Blanche dévoiléé*, Reims, Huet, 1853, page 314, in-12°).

Nel 1796, a Napoli, conobbe un dilettante francese, ivi rifugiato politico, medico di suo stato, Edmondo de Grisy, col quale prima ebbe dimestichezza, quindi nimistà, fino al punto, è stato detto, di ordire un complotto per farlo uccidere. Ma siccome la fonte unica di questo racconto è la narrazione che ne fa Robert-Houdin nelle sue *Confidences d'un Prestidigitateur*, e che questi, specie in quanto si riferisca ai nostri grandi artisti, quali questo Pinetti che egli non conobbe, e Bartolomeo Bosco, che fu suo contemporaneo, è già stato convinto altrove di mendacio (V. Houdini - *The Unmasking of Robert-Houdin*, ossia « Robert-Houdin smascherato », Londra, Routledge), così anche questa notizia mi pare da mettersi in quarantena. Sidney W. Clarke, sulla fede di Robert-Houdin, ritiene che, comunque, l'affare del complotto andato a male contro il Grisy, costringesse Pinetti ad abbandonare l'Europa occidentale ed a rifugiarsi in Russia, dove tanti successi aveva già prima riportato. Lì si sarebbe sposato con una principessa polacca di nome Clotilde Notoschi e sarebbe poi mancato ai vivi nel 1826. Così, Houdini.

Questo Pinetti dette origine ad una delle più lunghe dinastie di prestigiatori — attualmente abbiamo quella dei batavo-americani Bamberg, prestigiatori da sei generazioni — ed io ricordo ancora d'aver assistito in gioventù alle rappresentazioni di un Vittorio Mercipinetti che sul cadere del secolo scorso ebbe buona fama sulle nostre scene e si vantava diretto discendente del sedicente Pinetti di Willedal, a traverso cinque generazioni di Artisti.

È curioso notare come il citato de Grisy, abbandonata la medicina e dandosi egli stesso alla professione di Prestigiatore, assumendo il nome di Torrini, dopo molte avventure ed altrettante disgrazie, tra le quali quella acerbissima di aver per errore ucciso un pro-

prio figliuolo nel corso di una rappresentazione, ridottosi alle misere condizioni di giocolatore da fiera, si incontrasse con il giovane Eugenio Robert e fosse egli ad iniziare nei misteri dell'Arte magica colui che doveva poi, sotto il nome di Robert-Houdin, divenire il più grande prestigiatore del proprio paese.

2. — Non ancora era scomparso dalle scene d'Europa il nostro Pinetti che un nuovo astro sorgeva, il quale presto doveva tutti oscurare: Bartolomeo Bosco.

Nella generazione che fu quella dei miei nonni, il ricordo di Bartolomeo Bosco o, come comunemente veniva chiamato, del *cavalier Bosco*, era sempre vivissimo. Si narravano di lui le storie più strane ed il racconto dei suoi prodigiosi prestigi, passando di bocca in bocca, aveva finito col magnificarne talmente l'essenza, che riusciva poi difficile fare le dovute parti del vero e del falso. Certo, egli fu abilissimo prestigiatore ed in tempi in cui la prestigiazione godeva ancora di molta popolarità raggiunse un indiscusso primato che lo rendeva l'idolo delle Corti e delle folle.

Oggi il suo nome è totalmente dimenticato, almeno in Italia, dove la prestigiazione da molti anni, più forse per inettitudine di artisti che non per mutato gusto del pubblico, non ha più voga. Non è lo stesso in altri paesi dove quest'arte è sempre in fiore; così, ad esempio, quelli che noi chiamiamo i bussolotti e che i Romani, tanto è antica quest'arte, chiamavano « acetabula », nei paesi di lingua tedesca sono ancora comunemente conosciuti col nome di « die Bosco Bächer », in ricordo certo della insuperabile abilità con cui il nostro cavaliere eseguiva questo antichissimo prestigio ⁽¹⁾.

(1) Dell'universale rinomanza del nostro Bartolomeo Bosco,

Il nostro Bartolomeo era nato a Torino il 3 gennaio 1793 ⁽¹⁾ ed a questa sua qualità di torinese teneva talmente che non mancava mai di aggiungere, dopo la firma, l'indicazione « di Torino » (v. fig. 3).

Giovanissimo, parte soldato con quei reparti piemontesi che tanto si distinsero, sotto Napoleone, nella campagna di Russia. Fante nell'XI di linea, è ferito da un cosacco, con un colpo di lancia, alla battaglia di Borodino; creduto morto, il cosacco, giusta la consuetudine della razza, dei luoghi e dei tempi, si precipita su di lui per vuotarne le tasche. Cava da

sono rimaste tracce in varie lingue. Così, oltre agli accennati *Bosco Bächer*, da Bosco derivano le voci romene *boscarie*, giuochi di prestigio, e *boscar*, prestigiatore (v. BRUNO MIGLIORINI, *Dal nome proprio al nome comune*, Olschki, 1927, Ginevra) e purtroppo, anche la comune interiezione *bosco! bosco! eat'em alive!* con cui dalle plebi statunitensi si eccitano certi loro ignobili cerretani che si esibiscono in figura di divoratori dei più ributtanti animali, come serpi, ragni, rospi, topi e simili. Ben a ragione, Harry HOUDINI lasciò scritto: « ... never has my soul so risen in revolt as at sight of this bestial exhibition with which the name of Bosco, a nobleman and a conjurer of merit has been linked » (Harry HOUDINI, *The Unmasking of Robert-Houdin*, Routledge, s. d. [1904?] Londra), l'animo mio non si è mai tanto rivoltato come alla vista di questa bestiale esibizione alla quale è stato connesso il nome di Bosco, gentiluomo e prestigiatore di molto merito.

(¹) Ricavo questa data da un documento parrocchiale pubblicato da G. OEDER, nel numero 10-11, ottobre-novembre 1939 di *Magie*, organo ufficiale dell'organizzazione tedesca dei Prestigiatori. Dice questo documento: « Nei registri dei nati e battezzati nel territorio di questa parrocchia a pagina 1 dell'anno 1739 si legge: Bosco, Giovanni Bartolomeo, figlio di Matteo e Cecilia Cerone, coniugi Bosco, nato li 3, battezzato li 4 gennaio 1793. Padrini i signori Bartolomeo Corrado, Maria Corrado. *In fede*: Giuseppe Perardi ». Peccato che questo interessante documento sia stato pubblicato senza il timbro o l'intestazione che ci avrebbero fatto conoscere il nome della Parrocchia che lo ha rilasciato.

una tasca un orologio, poi un altro da un'altra, poi un terzo, e, strano, tutti questi orologi sono uguali; poi trova del danaro ed anche questo pare inesauribile. Finalmente, il povero cosacco comincia a tirar fuori degli oggetti che evidentemente non possono appartenere al supposto morto, visto che erano indubbiamente suoi. A farla breve, mentre il cosacco esplorava le tasche del finto morto, questi, molto abilmente, gli vuotava le sue.

Condotto prigioniero in Siberia, la fama della sua abilità prestigiosa raggiunse in breve le orecchie del Governatore di Tobolsk, e questi volle esser testimone dei prodigi del prigioniero piemontese che fu invitato ad allestire uno spettacolo, che rimase tra i più celebri di quanti dovesse poi darne questo eccezionale artista. Senza aiuto di alcun sussidio, senza altri mezzi a propria disposizione se non la propria destrezza, sorretta dalla grazia dei suoi modi e dall'efficacia delle sue parole, Bosco eseguì quella sera ogni sorta di prodigi, tra cui quello, certo non facile, di compiere sulla persona dello stesso Governatore e di altri insigni personaggi lo stesso colpo compiuto sul cosacco di Borodino. La raccolta degli orologi e dei portafogli, impercettibilmente passati nelle sue tasche, per poi essere debitamente restituiti ai legittimi proprietari, fu quella sera enorme.

La constatazione di questa sorprendente abilità lo fece poi spesso chiamare, durante la prigionia, a dare altre rappresentazioni; tra i più insistenti per volerlo veder rinnovare i suoi prestigi, essendo sempre lo stesso Governatore. E Bosco di ciò si avvaleva per ottenere migliori condizioni per i suoi compagni di prigionia, così come con questi spartiva i guadagni che i suoi spettacoli gli procuravano.

Liberato nel 1814, sembra che prima si dedicasse agli studi di medicina, che però avrebbe abbandonato



Fig. 3. - Ritratto di Bartolomeo Bosco.

ben presto per iniziare, con l'esercizio dell'Arte dei Prestigi, quella vita errabonda che doveva condurlo, con sempre rinnovato successo, a traverso tutta l'Europa, davanti ai pubblici di tutte le capitali ed a quelli, particolarmente esigenti, di tutte le Corti.

Oltre settantenne, finì i suoi giorni a Dresda, dove fu sepolto, nel 1863. La pietra che copriva la sua tomba, Harry Houdini asserì di averla scoperta in un vecchio cimitero in via di demolizione, e quindi acquistata per farne dono all'*American Society of Magicians* di cui egli era Presidente (v. Harry HOUDINI: *The Unmasking of Robert--Houdin*, pag. 307).

Tutto ciò non sembra molto esatto. Una cosa è certa ed è che la pietra tombale di Bartolomeo Bosco è sempre *in loco*. H. Pauler, Presidente della sezione di Dresda del *Magischer Zirkel*, ne ha pubblicato la fotografia nel citato numero 10-11, 1939, di *Magie*. L'iscrizione quale la riporta Harry Houdini era la seguente: *Ici repose — le célèbre — Bartolomeo — Bosco — né à Turin — le 11 janvier — 1793 — décédé — à Dresden — le 2 Mars — 1863*. Quale appare oggi, dopo erosioni e sostituzioni avvenute, probabilmente perché trattavasi di parole francesi, essa è: *Bartolomeo — Bosco — Turin — Januar — 1793 — Dresden — März — 1863*. Sotto la lapide (in forma di croce), si trovano scolpiti, circondati da una corona d'alloro, gli emblemi dell'Arte: una bacchetta magica, una pallina ed un bussolotto. La data della nascita, quale la riporta Houdini, abbiamo visto come fosse errata; non diversamente è di quella della morte. Leggesi infatti nelle *Dresdner Nachrichten* dell'8 marzo 1863: « *Ieri alle ore 2 è deceduto K. Bosco, di fama mondiale, da lungo tempo qui residente. Era conosciuto come il Re dei Prestigiatori* ». L'iniziale K. invece di B. non è che un evidente errore di stampa. Non 3 marzo,



Fig. 4. - Tomba di Bartolomeo Bosco nel vecchio cimitero cattolico della Friedrichstrasse a Dresda. Notare, scolpiti sulla base, gli emblemi dell'Arte: bacchetta magica, bussolotto e pallina.

(Fot. gentilmente favoritami dal *Magischer Zirkel*, gruppo locale di Dresda).

dunque, come riportava nel suo libro *Harry Houdini*, ma 7 marzo, è da ritenersi la data corretta.

Secondo le indicazioni forniteci dal citato numero di *Magie*, la tomba del nostro Bosco si trova nel Camposanto Cattolico della Friedrichstrasse (prossimo al vecchio Palazzo Marcolini) e nel '93 era ancora pietosamente custodita dai colleghi della Sezione di Dresda del *Magischer Zirkel*, ai quali tutti, mi sia consentito inviare da queste pagine il commosso e riconoscente ringraziamento dei Prestigiatori italiani (v. fig. 4).

Gli ultimi anni della vita di Bartolomeo Bosco furono amareggiati dalla pessima condotta e dai continui ricatti cui lo sottoponeva un suo figliuolo Eugenio, anch'egli prestigiatore di molto merito (v'è chi asserì fosse anche più valente del padre), ma di cuore e di costumi ben diversi. Sulle scene, così italiane che straniere, comparve anche un Ernesto Bosco, che non si sa bene chi fosse e che alcuno suppose fosse tutt'uno con il ricordato Eugenio. Ma la cosa non è ancora stata chiarita, tanto più che mentre è opinione generale che Eugenio Bosco (ma forse era Ernesto) morisse in Ungheria nel 1890, è certo che il 29 gennaio 1891 un Eugenio Bosco dette una serata all'Associazione degli Impiegati civili di Genova.

3. -- Infiniti sono gli aneddoti che si raccontano su Bartolomeo Bosco. Tra i più diffusi, quello di una rappresentazione data alla Corte di Napoli alla presenza del Re. Doveva lo spettacolo aver inizio alle otto di sera ed all'ora indicata tutti gli invitati, i dignitari della Corte, il Re stesso, erano al loro posto. Mancava solo il personaggio più importante perché la rappresentazione avesse inizio, Bosco. I minuti passavano, il pubblico si impazientiva e Bosco non arrivava.

Finalmente, eccolo entrare tutto sorridente ed inchinarsi al Re. Tutti cavan gli orologi di tasca: sono le otto e venti. Il Re investe l'Artista: « *Neh, Bosco, scostumatissimo malo lazzaro, tu mo' te ne vieni?* » « *Domando perdono alla Maestà Vostra, ma mi era stato detto di venire alle otto e sono precisamente le otto* ». « *Tu qua' otto me vaie cuntanno! È 'cchiu de 'na menz'ora che te stamme aspettanno!* » « *Maestà, guardate l'ora e vedrete che dico il vero* ».

Il Re tira di nuovo fuori l'orologio, tutti gli astanti fanno altrettanto. Meraviglia delle meraviglie! tutti gli orologi segnano le otto in punto.

Carino, vero? Soltanto che, anche questo, come gran parte degli aneddoti e non solo di quelli che si riferiscono a Bosco, è falso! Il fatto meraviglioso non è mai accaduto!

Vale tuttavia la grande diffusione avuta da questo racconto immaginario a dare un'idea della popolarità di Bosco e della somma di poteri sovrumani che gli erano attribuiti.

Bosco era, infatti, ciò che nel linguaggio di oggi si chiamerebbe un « prestigiatore integrale », vale a dire che egli era prestigiatore sempre, tanto sulla scena, quanto nella vita. Ogni occasione per lui era buona per far prodigi, per meravigliare e divertire.

Un giorno vede sulla piazza di un mercato un ragazzino che vendeva dei pasticcini. « *Quanto costano?* » « *Due soldi l'uno* ». « *Eccoti due soldi* » e Bosco prende un pasticcino, lo spezza e con grande meraviglia del ragazzo vi trova dentro una moneta d'oro, un marengo, come si diceva allora. « *Dammene subito un altro* », e un altro marengo passa nelle tasche di Bosco. Terzo pasticcino, terzo marengo che Bosco intasca, e così via, sei o sette volte di seguito. Scappa

allora il ragazzo, sicuro di aver dentro le sue paste un tesoro, si ritira nell'andito di un portone e l'una dopo l'altra le spezza tutte, ma nessun marengo vien più fuori! Rimane un solo pasticcino che il ragazzo, mentre piange la distruzione del suo piccolo capitale non ha più il coraggio di spezzare. Sopraggiunge Bosco a consolarlo: « *Vedi, figliolo, ti sei fermato proprio a quella buona* », spezza la pasta rimasta, ne cava fuori un marengo e lo regala al ragazzo esterrefatto e convinto di aver Satana davanti a sé.

Trovandomi un giorno, io scrittore, al mercato di Kruja, in Albania, volli tentare qualche cosa di simile: contrattavo della stoffa e poi mostravo di trovarvi nelle pieghe varie sorta di monete. Ma fu fortuna si trattasse di monetine di ben scarso valore, che potei subito lasciare al venditore della stoffa, ché l'accoglienza fatta al mio prestigio fu tutt'altro che festosa e continuai poi ad essere sospettosamente segnato a dito fin tanto che rimasi sulla montagna che ha visto nascere il grande Scanderbeg.

Sulla scena, Bosco aveva abbandonato il ricco abito da società che solevano portare i prestigiatori del XVIII secolo per rivestire invece l'abito succinto, di maglia e senza maniche, del giocoliere. Egli intendeva con ciò dar prova evidente che nella esecuzione dei suoi prestigi, contrariamente ad una credenza popolare altrettanto diffusa quanto erronea, le maniche non erano veramente di nessun sussidio (v. figg. 5 e 6).

L'abbondantissima letteratura magica internazionale, ché in genere tutti i grandi prestigiatori del passato furono anche autori apprezzati di manuali e di memorie, come quelli dell'epoca presente sono quasi tutti degli accaniti bibliofili — ragione questa non ultima dell'alto prezzo raggiunto dai libri magici in an-

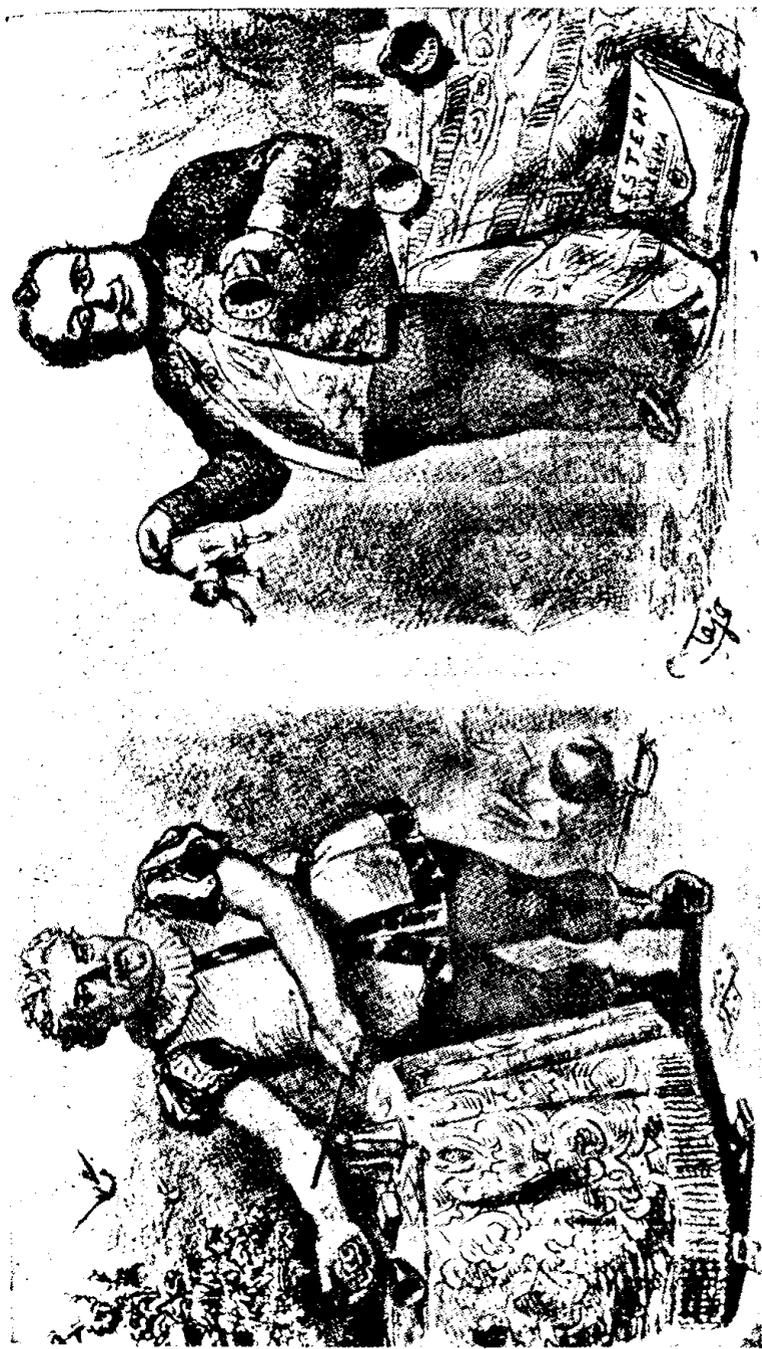


Fig. 5. - Pagina del *Pasquino* (13 maggio 1860): di Casimiro Teja, avente per titolo DUE CELEBRI PRESTIGIATORI, nella quale Cavour è paragonato a Bosco, che per l'appunto dava spettacolo a Torino nei giorni in cui il grande statista annetteva i Ducati dell'Italia centrale.

(Da AUGUSTO FERRERO *Caricature di Teja, Roux e Viarengo*, Torino, 1900).

tiquaria — è ricca di molte biografie degli artisti più celebri, molti dei quali anzi debbono quasi soltanto allo zelo dei biografi la fama raggiunta.

Nessun scritto di qualche valore ricorda invece la vita del nostro Bosco ⁽¹⁾, di questo probo piemontese che per oltre cinquant'anni portò con onore per il

(1) Il giornale *Il Piccolo* di Roma (nel 22, 23, 25 e 26 settembre 1942) a firma di Alberto VIGNA, pubblicò alcune note biografiche dal titolo *Una Vita Avventurosa: Bartolomeo Bosco, l'uomo dei miracoli*. L'Autore dichiarò di averle ricavate da un rarissimo libretto intitolato *Bartolomeo Bosco: brevi cenni sulla vita e descrizione dei suoi giuochi fisico-meccanici* che sarebbe stato pubblicato a Napoli nel 1837 e che dovette essere uno di quei libretti (come l'altro intitolato *Satana - Raccolta Europea - Passatempo dell'intermezzo nelle sedute di Magia Egiziana del Cavaliere Bartolomeo Bosco di Torino*, edito in varie lingue) che Bosco faceva distribuire, a scopo pubblicitario e di guadagno nel corso delle sue sedute prestigiose. Si sa come, soprattutto per quanto si riferisce alla propria persona, tanto dal punto di vista storico, quanto da quello dell'abilità professionale, l'esagerazione e l'invenzione sono tra le caratteristiche peculiari dei prestigiatori. Così molte sono le cose inventate di sana pianta, tanto nel libretto che ha servito di guida ad Alberto Vigna, quanto in *Satana* e nelle sue diverse elaborazioni nelle varie lingue europee. Molte sono poi le discrepanze tra l'una e l'altra redazione: così il libretto napoletano fa cadere Bosco nella battaglia di Wilno, l'altro in quella di Borodino; l'uno lo dice appartenente al II° di artiglieria, l'altro all'XI° di linea; per l'uno era ufficiale, per l'altro, più verosimilmente, fuciliere; l'uno lo fa condurre prigioniero a Vologdà, negli Urali, l'altro a Tobolsk, in Siberia; il libretto napoletano asserisce essere Bosco ritornato dalla prigionia traversando tutta l'Europa a piedi in un lungo viaggio durato quattro anni, *Satana* non fa parola di ciò e lo dice semplicemente liberato in seguito a scambio di prigionieri tra Francia e Russia. Insomma non credo sia da prestare molta fede nè all'uno nè all'altro, dato, soprattutto, il carattere pubblicitario di questi libretti, scritti piuttosto allo scopo di sbalordire con il racconto di fantasiose imprese, che non con il desiderio di fornirci delle reali notizie biografiche di quel grande Artista.



Fig. 6. - Caricatura di Bartolomeo Bosco, pubblicata il 4 dicembre 1859 in un settimanale di Nizza (*Il Passepartout*). Essa si riferisce alla circostanza che dovevano agire in quei giorni contemporaneamente, all'*Albergo dell'Universo*, il nostro Bosco, ed al *Teatro Reale*, l'impareggiabile Giovanni BOTTESINI, l'unico concertista di contrabbasso che sia mai esistito. Per una inavvertita coincidenza, la data del primo concerto del Bottesini corrispondeva con quella del primo spettacolo di Bosco. Tutto finì però per accomodarsi: Bottesini passò all'*Albergo della Gran Bretagna*, dove il 7 dicembre iniziò i suoi concerti, mentre Bosco prendeva il suo posto al *Teatro Reale*. Notare la somiglianza di questa caricatura con l'altra, posteriore, pubblicata a pag 31.

mondo le sue qualità di italiano e di artista, tutti beneficiando: i singoli che si trovassero in istrettezze, dei suoi soccorsi; le folle che accorrevano ai suoi spettacoli, delle risorse dell'Arte sua.

E si sa come un paio d'ore d'illusione e di letizia siano un dono non disprezzabile che ben pochi esseri privilegiati sono in grado di elargire. Bartolomeo Bosco fu uno di questi e però mi è parso non fosse del tutto inopportuno richiamarne il ricordo.

PRINCIPI E BASI DELLA PRESTIGIAZIONE

« It will be found that, so far from being bound up in jugglery and paraphernalia, the true art in magic is purely intellectual in character, and comprises an infinitely varied range of interests ».

(NEVIL MASKELYNE, *Our Magic*).

1. — Quali siano i principii generali della Prestigiazione, ho già detto in un precedente mio lavoro, nel quale pure ho diffusamente dichiarati gli scopi e le basi di quest'Arte nostra, e non vorrei star qui a ripetermi. Non è tuttavia possibile, al momento stesso in cui mi preparo ad iniziarvi ai nostri misteri, né passar sotto silenzio detti principii generali, né pretendere che i cortesi lettori di questo libro abbiano pure, a rischio di non capir nulla di quanto dirò, da provvedersi (cosa, tuttavia, consigliabilissima) di quell'altro.

Vuol dire che chi già avesse letto *Magia delle Carte*, scorrendo questo capitolo, non imparerà nulla di nuovo e soltanto rinfrescherà la memoria di importantissime nozioni.

Gli altri, invece, coloro che per la prima volta si avvicinano allo studio di questa nostra materia, faranno bene se, prima di passar oltre, si soffermeranno a meditare quanto verrò dicendo in queste pagine preliminari; le quali, chi aspiri a qualche successo in quest'Arte del Giocolare, come dicevano gli antichi, sarei

quasi tentato di dire che meglio sarebbe le leggesse più volte che non una sola.

2. — La Prestigiazione è stata graziosamente definita « L'Arte e la Scienza di produrre delle apparenze inesplicabili, divertenti e leggiadre ». E però, suo scopo essendo quello di intrattenere e divertire con la produzione di fatti che la ragione ed il buon senso farebbero ritenere, secondo le leggi fisiche naturali, impossibili, è ovvio che essa debba ricorrere, per ottenere i suoi risultati, all'astuzia ed al raggiro.

L'astuzia ed il raggiro, ohimè, sono vecchi quanto l'uomo. Ma i Prestigiatori sono anche i soli (pur troppo!) che li professino apertamente con risultati che se sono utili per loro, in quanto molti ne traggono oneste soddisfazioni ed onorevoli mezzi di esistenza, non sono mai dannosi per gli altri, anzi piacevoli e spesso istruttivi.

Né i Prestigiatori desiderano essere confusi con tutta la pleiade di ciurmatori che sotto i varii nomi di *Medium*, *Fachiri*, *Divinatori del Pensiero* o *Ipnotizzatori* troppo spesso sorprendono l'altrui buona fede e, col sussidio di millantati poteri soprannaturali, non solamente riescono a trarre illeciti profitti, ma, ciò che è ben più grave, portano sovente lo scompiglio negli animi e nelle famiglie dei troppo creduli ammiratori.

È anzi vanto dei Prestigiatori, tanto come classe, che come individui, di aver iniziato e spesso favorevolmente concluso numerose campagne contro questi volgari imbrogliatori e sono tuttora ricordate quelle di Dicksonn ⁽¹⁾, Paul Heuzé ⁽²⁾, e Julian Proskauer ⁽³⁾.

⁽¹⁾ DICKSONN, di suo vero nome conte A. de Saint Genois de Gran Breucq, Artista di molto merito ed Autore di interes-

3. — Diceva un grande Maestro: *Il n'y a pas de bons tours et de mauvais tours, il n'y a que des tours bien présentés et des tours mal présentés.*

Aurea massima, da cui si può derivare l'altra: *la buona presentazione è la base del successo.*

Sapere come si esegue un giuoco è men che nulla, saperlo fare è già qualche cosa, ma il tutto è di saperlo presentare.

Robert-Houdin ⁽¹⁾ a chi gli domandava che cosa occorresse per fare un buon Prestigiatore, rispondeva: *de l'adresse et puis de l'adresse, at puis encore de l'adresse.* Ma era, per dirla gallicamente, una *boutade*.

santi lavori così sui trucchi della Prestigiazione, come su quelli meno innocenti, dei medium e dei fachiri. Cfr. DICKSONN, *Medium, Fakirs et Prestidigitateurs* (Paris, Michel, 1927, 185 pag.) e *La vérité sur le Spiritisme* (917, presso l'Autore, ad Arnouvilleles-Gonosse).

(2) Le coraggiose campagne dell'HEUZÉ, giornalista francese, sulle mistificazioni dei fachiri e dei così detti « lettori del pensiero » sono brillantemente narrate nei suoi due volumi *Fakirs, Fumisten & C.ie* (Paris Les Edit. de France, 1926, 241 pag.) e *Dernières Histoires de Fakirs* (Paris, Edit. Montaigne, 1931, 245 pag.).

(3) Julian PROSKAUER, nato a Nuova York nel 1893, è fra i dilettanti di Arte Magica di maggior autorità. Autore pieno di brio, ha svelato col suo libro *Spook Crooks!* (New York City, 1932, 320 pag.) molti dei trucchi di quella vera piaga sociale che in molti paesi, tra cui gli Stati Uniti, sono i dicatori di buona fortuna, gli astrologi, i medium spiritici, i chiaroveggenti ed altrettali.

(1) Jean-Eugène ROBERT, conosciuto dopo aver aggiunto al proprio il nome della moglie, come ROBERT-HOUDIN, nato a Blois (Francia) nel 1805 ed ivi morto nel 1871, è considerato come il rinnovatore della Prestigiazione moderna. I suoi libri, di indiscutibile interesse, anche se non sempre equanimi nei giudizi su artisti di fama indiscussa, come quelli, molto acidi, sui nostri PINETTI e BOSCO, sono stati ripetutamente ristampati e tradotti in molte lingue. Fondò e diresse per molti anni

La destrezza è certo necessaria, ma con la sola destrezza si potrà fare un giocoliere, non un Prestigiatore.

Gli inglesi riassumono in una sola parola molto espressiva, *showmanship*, il complesso delle doti che servono ad ottenere una buona presentazione. La parola è intraducibile in italiano, ma significa press'a poco: l'arte di saper trarre davanti al pubblico, con le proprie esibizioni, il massimo effetto.

4. — Decremps, nel suo classico *Testament de Jérôme Sharp* ha genialmente fissato in tredici punti i Principii che debbono regolare la condotta del Prestigiatore davanti al Pubblico.

Da allora in poi, tutti gli Autori di Trattati o di Manuali dell'Arte, compreso anche il grande Robert-Houdin, si sono limitati a copiare, spesso letteralmente, gli aforismi di Decremps, guardandosi però bene dal citarlo.

Anch'io mi sono avvalso della parte sostanziale di quelle regole, che in gran parte oggi apparirebbero antiquate, per redigere quelle mie, ammodernate nella forma e spesso, così volendolo i tempi e le nuove consuetudini, anche nella sostanza; ma mi piace apertamente dichiarare come il merito di aver per primo dettato i principi etici che debbono regolare la condotta davanti al pubblico di ogni buon Prestigiatore

a Parigi, il Teatro Robert-Houdin, prima al Boulevard de Strasbourg e poi al Passage de l'Opera, ora scomparso a seguito delle demolizioni per l'apertura del Boulevard Haussman. Non tutte le invenzioni che egli si attribuisce sono considerate, dagli storici della Prestigiazione, come farina genuina del suo sacco, ma anche dove non inventò, certamente rinnovò e deve meritatamente essere ricordato tra le maggiori figure dell'Arte Magica.

debba giustamente farsi risalire a quel geniale Dilettante che fu Enrico Decremps.

E qui voglio anche ricordare come, tranne rarissime eccezioni, tutti i grandi scrittori di queste cose, così come i riformatori, i codificatori delle norme di quest'Arte, tanto etiche che tecniche, siano sempre stati dei Dilettanti. Basti ricordare: il già citato Decremps, giurista, matematico e diplomatico; Giacomo Ozanam, matematico; Gille Guyot, matematico e fisico; J. N. Ponsin, professore di disegno; A. J. Lewis (in Arte, professor Hoffman), avvocato; H. H. R. Evans, giornalista e bibliotecario; Camillo Gaultier, dottore in legge; Giulio Dhotel, dottore in medicina; Rémi Ceillier, dottore in scienze naturali; nomi tutti ben conosciuti da chi si occupi da un punto di vista teorico di questa nostra materia; ed ai quali sono da aggiungerne tanti e tanti altri, che troppo lungo sarebbe ricordarli tutti.

5. — Ed ora ecco qui riassunte le tredici regole che raccomando allo studio ed all'osservanza di quanti intendano eseguire in pubblico, sia nella cerchia ristretta di una riunione familiare, che nel più vasto cerchio di un teatro, i divertimenti dell'Arte nostra:

1°. Non informate mai il pubblico della natura di ciò che state per presentare o dell'effetto che intendete ottenere, ché altrimenti il pubblico, prevenuto, potrebbe più facilmente scoprire il vostro giuoco.

2°. Conseguenza logica di questo primo principio: non ripetete mai, per nessun motivo, e nonostante tutte le insistenze, lo stesso giuoco nella stessa seduta. È evidente che la ripetizione di un giuoco equivale ad un giuoco preannunziato ed il pubblico che già sa dove volete arrivare, tanto più il giuoco lo avrà divertito, tanto più starà in agguato per cogliervi nel punto critico.

3°. Tuttavia, se le insistenze per la ripetizione fossero tante da sembrar scortesia il rifiutarvisi, fate mostra di condisendere ed eseguite subito un altro giuoco che abbia qualche apparente somiglianza col primo, ma che trovi la sua base su di un principio del tutto diverso. Vi dimostrerete così cortesi col pubblico e gli darete una nuova prova della vostra abilità.

4°. È quindi bene di aver sempre molte corde al proprio arco e di sapere eseguire ogni giuoco del vostro repertorio in più di una maniera e, possibilmente, applicando ogni volta un diverso principio. Ciò vi sarà utile, non soltanto per quei casi in cui foste richiesti di ripetere il giuoco, ma anche per quelli, tutt'altro che infrequenti, in cui per un inatteso contrattempo, quale la mancanza fortuita di un indispensabile oggetto od una mossa disgraziata, vi trovaste a non poter eseguire, o quanto meno ad eseguire con la necessaria precisione, il giuoco nella maniera che vi eravate a tutta prima proposti.

5°. Usando di un artificio, trovate sempre modo di far credere al pubblico, indirettamente, che ne usate di un altro. Quest'arte che gli inglesi chiamano *art of misdirection* ha nella Prestigiazione un'importanza grandissima.

6°. Tenete sempre stretto conto del genere di persone che compongono il pubblico davanti al quale lavorate. Per quanto ci possa apparire a prima vista assurdo, ricordate che il pubblico più difficile è quello prevalentemente composto di bambini. Davanti ad essi, nessuna mossa falsa, nessuna benché minima dissattezzione, ché subito cento voci si leverebbero per accusarvi di mistificazione. Egli è che il bambino crede nell'illusione, vive nel fantastico come in cosa reale, e qualunque negligenza che gli riveli l'esistenza del

trucco, tronca brutalmente il suo sogno e ne suscita la reazione (1).

Se quindi ogni giuoco, ogni riunione dovranno sempre essere accuratamente preparati, ciò sarà doppiamente necessario ogni qualvolta vi accingiate a lavorare davanti ad un pubblico infantile.

7°. Cercate di conoscere bene voi stessi e ciò, non soltanto per correggervi di eventuali difetti artistici, ma soprattutto per apparire sempre naturali, condizione essenziale del successo.

Il vostro temperamento soltanto deve guidarvi nella scelta del genere di presentazione da adottare, ché attitudini e sistemi ben diversi richiedono il genere comico o quello serio o quello misterioso, ai quali, secondo la classificazione tradizionale, si riconducono i varii tipi di rappresentazione magica. L'Artista che si ostina a voler apparire comico quando non ne ha le attitudini va incontro ad un sicuro disastro, mentre la propria destrezza e le proprie cognizioni potrebbero forse farlo trionfare in genere diverso. Troppi naufragi sono dovuti a questo scoglio perché il buon pilota non debba metterne sull'avviso chi si accinga a veleggiare verso le sponde fiorite dell'Arte Magica.

8°. Siate sempre sicuri di voi, abbiate sempre fiducia nel vostro operato, giuocate d'audacia allegramente e, soprattutto, non vi perdetes mai d'animo per qual si voglia improvviso contrattempo possa sorgere.

(1) Occorre anche tener sempre presente che: « L'ignorante « è molto più difficile ad ingannarsi che l'uomo colto, perché « esso scorge in ciascun giuoco un voto di sfiducia contro la « sua intelligenza, un tentativo di frode, contro cui reagisce « con tutte le sue forze, mentre l'uomo intelligente si abbandona senza resistenza all'illusione, perché è venuto appunto « con l'idea di essere ingannato ». (E. W. RELLS: *Psicologia della Prestigiazione*, in « Prestigiatore Moderno », anno I, 1° ottobre 1893, articolo tradotto dalla *Revue Scientifique*).

Un giuoco non riesce? Non ve ne date pensiero, e, peggio che mai, non state lì a mendicare alcuna scusa, passate subito ad un altro giuoco e allegri come prima.

9°. Sappiate sempre giovarvi delle circostanze. Nulla contribuisce tanto alla rinomanza di un Artista, quanto la prontezza di spirito che gli fa afferrare immediatamente ogni circostanza favorevole. Interrompete magari il giuoco che state facendo ed iniziatene subito un altro, ma non vi lasciate sfuggire le occasioni che la fortuna mette a vostra portata di mano.

10°. Nella preparazione del vostro programma, procedete sempre secondo la regola: *dal più facile al più difficile*.

Nelle rappresentazioni di società, che sono quelle alle quali specialmente è rivolta la materia di questo libro, quando l'Artista lavora in una sala, in mezzo al pubblico o magari tutti seduti intorno ad un tavolo, è sempre bene incominciare con cose semplici e di lieve importanza, così da attrarre a grado a grado l'attenzione di un pubblico che, in generale, in queste circostanze si dimostra sempre, a tutta prima, piuttosto distratto, se non addirittura ostile. Ma non vi fate caso. Proseguite imperterriti e se, come mi auguro, saprete il fatto vostro, dopo un quarto d'ora saranno tutti intorno a voi, insistenti ed ammirati.

11°. Tenetevi bene informati dei più recenti progressi dell'Arte Magica, seguendo sempre il movimento magico quale ve lo rappresentano la stampa periodica e la letteratura professionale. Ma ciò, non per copiare supinamente quanto facciano gli altri, bensì per giovarvi a vostra volta dei progressi realizzati, sforzandovi poi di dare ai nuovi giuochi od ai nuovi sistemi un'intonazione originale e personale.

12°. Siate molto attenti nel fissare la durata del vostro programma. Nelle sedute familiari o di società occorre, naturalmente, lasciarsi guidare dalle circostanze. Le norme per le rappresentazioni in teatro, già le ho esposte altrove e qui sarebbe superfluo il parlarne.

Tenete sempre presente che per non perdere mai l'attenzione del pubblico, facile a stancarsi, per la continua tensione di spirito in cui si costringe, più in questi che non in altri generi di spettacoli, è sempre meglio finire cinque minuti prima che non cinque minuti dopo. La nostra è anche, bene spesso, Arte di sapersi limitare, né bisogna mai perdere di vista che non si può assolutamente giudicare del gusto del pubblico che assiste ai vostri giuochi dal gusto vostro nell'eseguirli!

13°. Ed ora un'ultima regola che osserverete in ogni circostanza rigidamente. *Non spiegate mai in pubblico i giuochi che avete fatto.* E ciò per un doppio ordine di interessi. L'interesse vostro personale, anzitutto, ché il meno che vi possa succedere, dopo la spiegazione di un giuoco che fino ad allora pareva a tutti assolutamente strabiliante, è di sentirsi dire: « Oh, quanto è scemo! »; l'interesse della collettività dei Prestigiatori, in seguito; ché è evidente che, tanto più si manterrà o si accrescerà il gusto del pubblico per le rappresentazioni magiche, quanto più accuratamente ne sarà conservato il carattere misterioso e incomprensibile. La divulgazione al pubblico di questi segreti, che venne di moda tra i Prestigiatori, soprattutto italiani e francesi, una quarantina di anni fa, non è stata tra le cause ultime del tracollo in questi due Paesi dell'Arte Magica.

IL PRESTIGIATORE ED IL SUO PUBBLICO

1. — Lo scopo cui deve tendere l'Artista Prestigiatore che si presenta davanti al Pubblico, sia questo la folla che gremisce la sala d'un teatro, o la modesta brigata riunita in un salotto, non è altro, in ultima analisi, che quello di divertire.

Così, il pubblico che assiste ad una rappresentazione magica non dovrebbe avere altra esigenza che quella di essere divertito.

Ho detto « dovrebbe », perché in pratica, si deve osservare come una parte almeno di questo pubblico sembra esigere qualche cosa di più: esso vuole, cioè, non soltanto divertirsi, ma anche capire.

Di qui un frequente malinteso tra Pubblico e Prestigiatore: questi per divertire deve forzatamente, così esigendo l'Arte sua, ingannare; quello vuole, sì, divertirsi, ma lo offende il pensiero di esser tratto in inganno.

A ben guardare, però, noi non inganniamo nessuno, ché se l'Arte nostra è tutta un susseguirsi di mistificazioni, siamo noi stessi a dichiararlo apertamente. Molto ragionevolmente, Paul Heuzé ha scritto: *Ces artistes nous amusent; ils ne nous trompent, en somme, jamais, puisqu'ils nous annoncent précisément que leur métier même est de nous tromper. Et ce sont généralement les plus honnêtes et les plus aimables gens du monde.*

Ma non tutti hanno la serenità e lo spirito di pensarla così. E non vi è pubblico che assista ai nostri

divertimenti, sia in teatro che nella cerchia ristretta di un salotto, tra cui non si noti subito qualcuno che ci guarda con occhio non benevolo; quando soltanto con annoiata sopportazione, quando addirittura con mal celata commiserazione, se non addirittura con ostilità.

Conseguenze di questo stato d'animo sono quelle frequenti malevoli interruzioni con cui si cerca sempre da taluno, con caparbia insistenza di ostacolare il regolare andamento di un prestigio: « *Volete avere la cortesia di mettere qui la vostra carta?* » « *No, la voglio mettere in quest'altro posto* ». « *Volete dirmi un numero tra 1 e 10?* » « *No, ve ne dirò uno tra 10 e 20* ». Cose tutte che ben conoscono gli operatori di tutto il mondo e più quelli che si producono nei salotti, che non quelli che svolgono il proprio lavoro sulle scene dei teatri.

Fortunatamente, questi seccatori rappresentano una frazione minima del pubblico, la cui grande maggioranza sa bene che non si tratta né di miracoli né di imbrogli, ma soltanto di divertimenti fondati sull'arte di far sembrare possibili cose che la ragione deve ritenere impossibili.

Pure basta spesso uno solo di questi *undesiderables*, come si dice oltre Manica, per turbare profondamente, sia per il nervosismo che genera nell'Artista, sia per il disturbo che reca agli altri spettatori, il buon andamento di una rappresentazione.

Giova anche dire, come già ebbi ad osservare altrove, che è sempre la parte meno colta del pubblico quella che si compiace di una simile attitudine ostile nei riguardi del povero Artista, quasi che ogni prova di abilità da parte di questi costituisse un nuovo e diretto attentato all'intelligenza dello spettatore.

La persona colta e intelligente, invece, non soltanto si abbandona interamente al piacere dell'illu-

sione, ma vede anzi in ogni nuovo trucco una prova dell'intelligenza e della destrezza dell'Artista e se ne compiace.

Quando io prendo due anelli d'acciaio, ben separati l'uno dall'altro e, soltanto avvicinandoli e soffiandovi sopra, li faccio apparire bene ed indissolubilmente incatenati l'uno nell'altro, nessuna persona intelligente penserà mai che con ciò io abbia la pretesa di sconvolgere i principi dell'impenetrabilità della materia o sia ricorso all'aiuto di spiriti infernali. Scorrerà soltanto nell'esperimento un grazioso effetto dell'abilità dell'Artista e si compiacerà con lui della destrezza dimostrata. Se poi vorrà concludere il divertimento con qualche filosofica considerazione, si contenterà di una conferma dell'antichissima massima, che sola rende la Prestigiatura possibile, per cui « le apparenze ingannano ».

Diversa è invece la reazione del falso furbo: *Come, quei due anelli erano separati e ora si trovano l'uno dentro l'altro? Ma qui c'è un imbroglio! Ma che crede quel signore che io non sappia che il ferro è ferro e che non basta un soffio perché un ferro attraversi un altro ferro? Ma che mi ha preso per un imbecille? Ma chi pretende d'imbrogliare? Lo so ben io come ha fatto! I due anelli che mi ha fatto vedere li ha nascosti in una manica e ne ha tirato fuori altri due dall'altra. Eh, a me non me la fanno. Ora gliela fo vedere io! Mi faccia un po' vedere dentro le maniche!* E via di questo passo.

2. — Il bello, poi, è che se fossero vere le « spiegazioni » escogitate dall'intelligenza della turba degli a-me-non-me-la-fanno qualsiasi trucco sarebbe sempre infinitamente più difficile da compiersi di quanto effettivamente non sia. Vi sono poi quelle benedette ma-

niche che a sentir costoro dovrebbero essere una specie di Magazzini Generali capaci di contenere materiali a tonnellate. Fate apparire un coniglio da un cappello? Ce l'aveva nella manica! Due piccioni escono da una scatola che prima appariva vuota? Sfido, li aveva nella manica! E avanti con le maniche, sempre le maniche, quasi che tutto il patrimonio artistico di un Prestigiatore non consistesse che in un paio di maniche.

Che se poi per avventura, come soleva fare il nostro grande Bosco, l'Artista si presenta a braccia nude, ecco cascare tutta la povera argomentazione architettata da colui-al-quale-non-la-fanno che, non riuscendo nelle sue induzioni ad andare oltre alle maniche, apparirà più imbronciato che mai e cercherà ogni occasione per sfogare sul povero Artista il risentimento dovuto alla propria incomprendione.

Evidentemente costoro alle rappresentazioni magiche non si divertono. E allora perché ci vanno? Mah! Non sempre si sceglie lo spettacolo che si vuole; spesso si è tratti ad uno spettacolo col semplice scopo di passare un paio d'ore di distrazione e neppure si sa che cosa si vada a vedere; altre volte, come spesso accade in un salotto, la rappresentazione magica sopraggiunge quando uno meno se l'attende; così che, tutto sommato, non si può, molte volte, fare una colpa a chi non ama le nostre esibizioni di trovarsi nullameno ad assistervi.

L'Artista, quindi, deve in ogni caso essere molto indulgente nei riguardi di costoro, sempre sereno, cordiale, pur trovando modo di renderli innocui.

Per raggiungere questo scopo, i metodi sono principalmente tre: o ignorarli completamente, o accattivarseli, o, infine, ridurli al silenzio facendo sì che da loro stessi si coprano di ridicolo.

Il primo sistema è evidentemente il più semplice

ed il più raccomandabile, ma occorre, per poterlo adoperare con efficacia una lunga pratica del pubblico, così da poter subito determinare, dopo pochi minuti di rappresentazione, le persone da evitarsi. All'occhio esercitato dell'Artista, basta alle volte un nonnulla, uno sguardo, un'esclamazione per vedere se quel tale spettatore appartenga alla categoria dei furbi che è meglio lasciar bollire nel proprio brodo e coi quali ogni contatto è da rifuggire.

Spesso, però, il pericolo si trova proprio dove meno uno se lo aspetta, ed allora si tenterà dapprima il secondo metodo; si cercherà di accattivarsi l'animo dello scontroso: *Vedo che siete dei nostri. Voi avete già capito che cosa sto per fare e sareste magari capace di continuare voi il mio esperimento. Mi raccomando quindi alla vostra discrezione, non mi fate fare una brutta figura!* Poi, si farà magari una mossa qualsiasi, che non abbia nulla a che vedere col giuoco che si sta eseguendo, come mettere una mano in tasca, o passarsi una mano sul viso, mentre si dà al signor A-me-non-me-la-fanno una furbesca occhiata d'intesa, cui l'altro non mancherà di rispondere con un bel sorrisetto d'intenditore e tutto andrà per il meglio.

Se anche questo metodo non riesce, giuocoforza sarà di ricorrere al terzo, che però è assai difficile ed esige da parte dell'Artista molta bravura e molto tatto. Si prenderà, cioè, francamente a partito lo scontroso spettatore, a lui rivolgendosi di preferenza ogni qual volta la cooperazione di una persona del pubblico appaia necessaria per lo svolgimento di un prestigio. Supponiamo di eseguire un giuoco con le carte: *Volete aver la cortesia di scegliere una carta? Volete rimettere qui la carta che avete scelto? Non la volete mettere qui? Benissimo: mettetela dove volete. Ora, voi sapete benissimo dove si trova la carta. In questo mazzo? Mi dispiace di dovervelo dire, ma vi sbagliate.*

*La carta non è più qui, ma è passata nella vostra tasca. Come, non c'è? Permettete che guardi io. Ecco la vostra carta. Come dite, avevo la carta in mano? E allora ripetiamo l'esperimento. Scegliete un'altra carta; rimettetela dove volete, mescolate voi stesso il mazzo e poi dite ad alta voce il nome della carta scelta. Sette di fiori? Benissimo, passo ora il mazzo al vostro vicino, pregandolo di cercare il sette di fiori. Non c'è? Dove sarà andato a finire? Nel dir ciò l'Artista mette una mano in tasca. Lo spettatore non mancherà di osservare: *La carta ve la siete messa in tasca. Rispondete: O non sarà piuttosto nella vostra? Guardate bene!* Lo spettatore guarda e trova veramente nella sua tasca il *sette di fiori*. Intanto voi vi allontanate per iniziare con altri un nuovo giuoco, lasciando il vostro furbacchione a meditare sulla possibilità che, dopo tutto, il più furbo siate ancora voi. Potete esser certo che per tutto lo spettacolo non aprirà più bocca.*

Naturalmente, per poter fare di queste cose occorre molta destrezza; ma la destrezza è dote necessaria nell'Arte nostra, e chi non ce l'ha, studi di procurarsela.

Ora voi vorrete la spiegazione di tutto questo seguito di prestigi, ma mi guarderò bene dal darvela: sono cose che escono del tutto dall'argomento di questo libro, che non tratta della magia con le carte, e che ho citato soltanto a cagione d'esempio. E poi, se si vuol riportare tal sorta di successi, c'è molta più soddisfazione a trovarne da sé il modo, che non a farsi servire da altri la pappa bell'e fatta. Pensateci sopra, studiate la mia *Magia delle Carte* e finirete col trovare.

ATTREZZI PER LA PRESTIGIAZIONE

Gli uomini non appaiono mai tanto ingegnosi come nei giuochi.

LEIBNITZ.

1. —Varie sono le sorta di divertimenti che può eseguire un bravo prestigiatore. Ve ne sono di semplicissimi e di complicatissimi; di quelli che si eseguono con il solo ausilio di oggetti comuni e di quelli che esigono invece attrezzi fabbricati apposta; di quelli persino cui bastano per presentarli le mani e la mente dell'Artista e di quelli, invece, che vogliono tutta una particolare inscenatura, con speciali trucchi di palcoscenico e complicati macchinari. In generale, tuttavia, non sono quasi mai i giuochi più complicati, o che richiedono maggiore destrezza, o singolare perizia, quelli che divertono di più.

Certo che far sparire, in un attimo, un elefante dalla scena richiede, al tempo stesso, molta padronanza di sé, un'attrezzatura assai complicata e, più che altro, un non indifferente capitale d'impianto (si pensi soltanto al costo attuale degli elefanti sul mercato!); né minor perizia, se pur spesa assai minore, si richiede a chi, introdotta una sua assistente nell'anima di un cannone, la faccia poi ritrovare, dopo sparato il pezzo, nell'interno di un baule sospeso in mezzo al teatro; od a quell'altro che, fatta adagiare una ragazza in una lunga e stretta cassa, questa prima richiude e poi sega in due, in senso trasversale, senza che nessun



Fig. 7. - Qui non ci sono trucchi!

(Caricatura inglese da *The Magic Wand*, Geo. Johnson, Ed., Londra).

danno ne derivi alla ragazza stessa che, ad esperimento finito, saluta il pubblico, intatta e sorridente. A proposito di questi esperimenti, ben noti nella professione, (come: *La donna tagliata in due, la donna che si solleva, la donna che passa attraverso ad uno specchio, la donna sparata nel cannone* ed altrettali che oramai raggiungono, se non sorpassano, il centinaio) molti si saranno domandato perché sono sempre donne e mai uomini l'oggetto di tali esperimenti e, per di più, sempre donne belle e giovani ed in abito tanto succinto quanto lo consentano quei regolamenti di P. S. che tengono ora luogo di pudore. Anche questo è un trucco; non meccanico, bensì psicologico: il pubblico, attratto dalla venustà e magari anche, come diceva il caro Maldacea, dal « dispogliato atteggiamento » della vaga assistente, concentra su di essa tutta la sua attenzione, con grande vantaggio dell'Artista che sa così che non è più su di lui che tutti gli occhi sono fissi e naturalmente ne approfitta per i suoi fini prestigiosi.

Comunque, questo mio libretto non si occuperà né di questi giuochi spettacolosi, riservati ai professionisti, i quali ben sanno il fatto loro e non hanno bisogno che nessuno glie lo insegni; né di quelli che richiedono una particolare destrezza da *manusapientes*, come dicevano i latini, o da *manipolatore*, come diciamo noi.

La destrezza delle mani è un dono naturale: chi ce l'ha, la può mantenere fino a tarda età ed anche migliorare con adatti e quotidiani esercizi; chi non ce l'ha è inutile che si ostini a ricercarla, non ce l'avrà mai.

Quindi, nelle pagine che seguono non si troveranno indicati e dichiarati che prestigii di facile esecuzione, ma pur piacevoli a vedersi, scelti tra i meno conosciuti e che per tanto possono ancora non solo maravigliare, ma anche divertire.

Saranno essi divertimenti che si possono eseguire o senza nulla o con oggetti comuni o, al massimo, con semplicissimi attrezzi che sarà facile sia fabbricarsi da sé, sia procurarsi dal commercio magico italiano.

2. — I principali di questi attrezzi, usati in questa che chiamerò Prestigiazione spicciola, passerò ora a descrivere, ma prima bisognerà pure che dica qualche parola, su tre elementi indispensabili del corredo di ogni buon Prestigiatore.

l'abito e le sue tasche;
la bacchetta magica;
il tavolino con le sue serventi.

Anche questa è materia, per la quale mi rivolgo ai soli dilettanti. I professionisti, se mai, potranno trovare qualche buon consiglio in altro mio lavoro ⁽¹⁾.

3. — Circa l'ABITO c'è poco da dire. I professionisti hanno spesso tasche e taschine speciali, a seconda delle esigenze dei loro programmi. Una di queste, spesso anzi due, hanno preso il posto di quella borsa che gli antichi giocolatori portavano legata davanti al corpo (in fr. *gibicière*, da cui *tours de gibicière* per giuochi di prestigio; in ted. *Taschen*, da cui *Taschenzauberei* per prestigiazione) e si chiamano *profonde*, ma oggi si fanno, non più davanti, ma dietro il vestito e precisamente, per chi opera in abito da sera, nelle falde, con il taglio non verticale, come sono in genere le tasche delle code degli abiti ordinari, ma orizzontale. Piccole tasche, dette *taschine* sono applicate sui pantaloni (ben inteso, neri) in luogo adatto per non essere viste e facilmente raggiungibile dalle mani, senza che ciò appaia.

⁽¹⁾ V. *Magia delle Carte*, quinta edizione, pag. 28 e segg.

Per i dilettanti è soltanto da suggerire l'avvertenza di avere sempre nella giacca almeno due tasche interne, una a destra e l'altra a sinistra; e siano queste tasche le più larghe e le più profonde possibili. Succede tante volte che un determinato giuoco non si possa eseguire proprio per mancanza di tasca sufficientemente larga o profonda.

4. — La **BACCHETTA** contrariamente a quanto, in genere, si crede dai profani, che la ritengono una semplice mistificazione spettacolare, è attrezzo indispensabile e rende all'artista segnalati servizi, sia permettendogli movimenti che senza l'uso della bacchetta potrebbero apparire inspiegabili, quindi sospetti; sia mascherando la tenuta in mano di alcun oggetto; sia, infine, aiutandolo a dirigere l'attenzione del pubblico sopra un particolare oggetto o verso una determinata parte.

Insomma, i servigi che la bacchetta magica può rendere sono moltissimi e di tale importanza che ad essa dedicherò uno speciale capitolo di questo lavoro.

5. — Il **TAVOLINO** per le riunioni preparate, è bene sia uno speciale tavolino da prestigiatore, quali il commercio magico può fornire di moltissime sorta (v. ad esempio quello rappresentato dalle figure 8, 9, 10, che è tra i più semplici ed i più adatti); ma nelle riunioni improvvisate, qualunque tavolo o tavolino può essere buono. Meglio se ad esso siano facilmente applicabili quelle *serventi*, ossia segreti sostegni o ricettacoli di oggetti, che nella Prestigiazione sono, se non addirittura indispensabili, certo di molto aiuto, dei quali parleremo più particolarmente qui appresso.

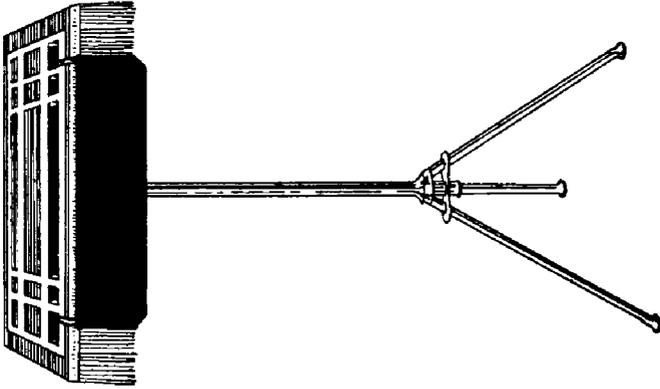
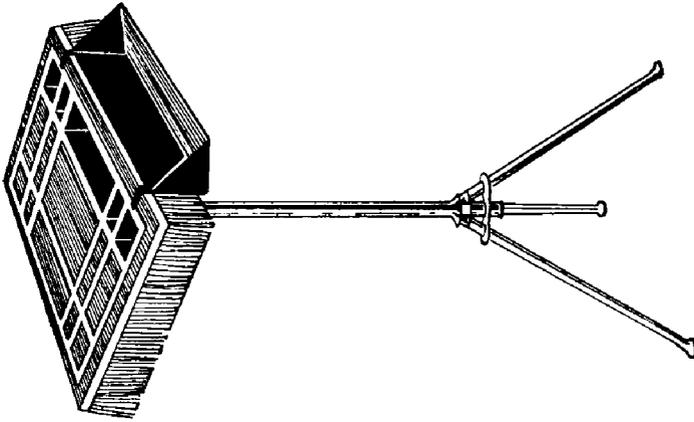


Fig. 10. - Con servente chiusa.



Tavolino da Prestigiatore.
Fig. 9. - Con servente aperta.

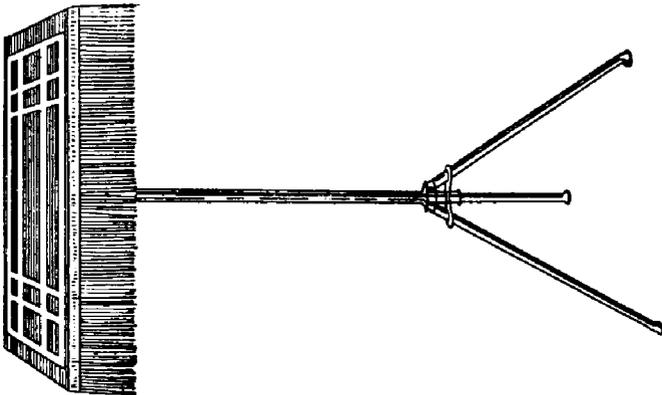


Fig. 8. - Con buche e trappole
dissimulate.

6. **SERVENTI.** — Si sa che le serventi sono attrezzi che giovano al prestigiatore per tener dissimulati, e nel tempo stesso pronti ad essere afferrati, gli

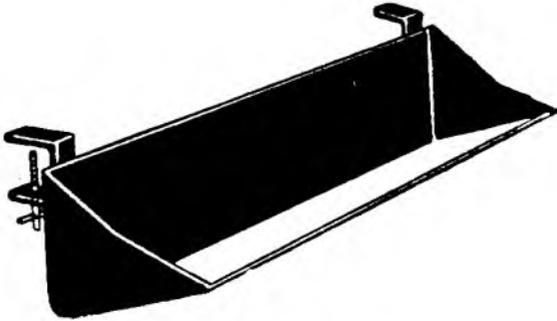


Fig. 11. - Servente da tavolo.

oggetti d'ogni genere coi quali prestigiarne, come palle, ditali, sigarette, monete, fazzoletti, cassette, ecc. ecc.

Vi sono quindi serventi di vario genere, talune d'uso generale che si nascondono usualmente dietro al

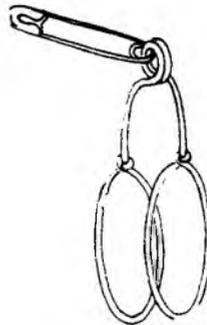


Fig. 12. - Serventina per palla. Fig. 13. - Serventina per palla.

tavolo presso il quale si opera (v. fig. 11), altre destinate ad usi particolari. Talune si applicano istantaneamente dietro a qualche tavolo o dietro gli schienali d'alcuna sedia, altre invece si portano addosso.

Così, per esempio, la figura 12 rappresenta una *servente per palla* che si può istantaneamente appli-

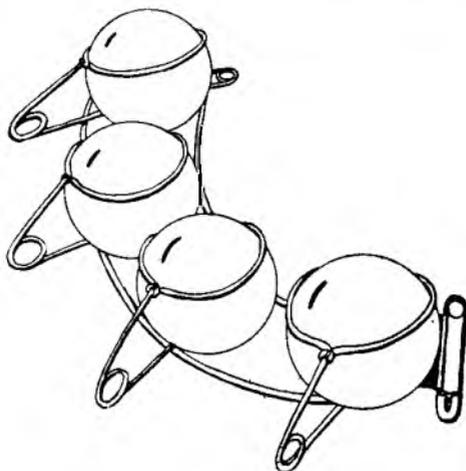


Fig. 14. - Servente per quattro palle.

care dietro lo schienale d'una sedia; la figura 13, altra *servente per palle*, che si porta dissimulata sotto la giacca in luogo adatto per poter acconciamente impadronirsi della palla che sostiene; la figura 14 rappresenta una *servente per quattro palle*, costruita in tal maniera che introducendo la mano sinistra aperta

Fig. 15.
Serventina per ditale.Fig. 16.
Serventina per quattro ditali.

tra una palla e l'altra si possono nascostamente prelevare le quattro palle tra le dita distese; la fig. 15 indica una *serventina per un ditale*, da applicarsi al vestito in luogo adatto, mentre con la figura 16 si rappresenta una *servente per quattro ditali*. La figura 17, mostra uno dei tanti tipi di *serventi per monete*.

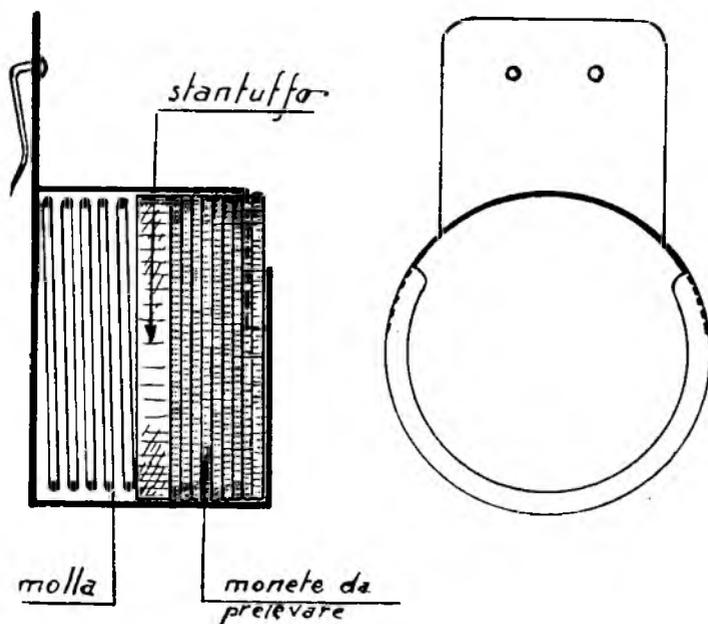


Fig. 17. - Serventina per monete, vista in sezione e di fronte.

7. **FALSO DITO.** — Il *falso dito* è un attrezzo che si impiega alle volte per far comparire un fazzoletto, un nastro od altro simile oggetto. Si compone di un astuccio di cartapesta o, meglio, di metallo od

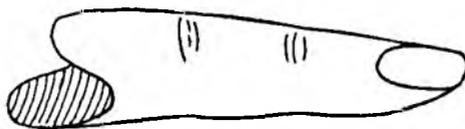


Fig. 18. - Falso dito.

anche di celluloido (v. fig. 18), dipinto del colore della mano e che per mezzo della forma con cui termina viene sistemato sulla mano destra o sinistra, tra il medio e l'anulare con dentro l'oggetto che si vuol far comparire (v. fig. 19). Soprattutto se la mano sarà

tenuta in movimento, la presenza di questo sesto dito passerà assolutamente inosservata.

Per far comparire il fazzoletto, si afferrerà la mano destra che reca il falso dito con la mano sinistra, dopo averle fatte vedere entrambe da una parte e dall'altra. Riallontanando le mani l'una dall'altra, la sinistra riporterà nascostamente il falso dito nella mano chiusa.

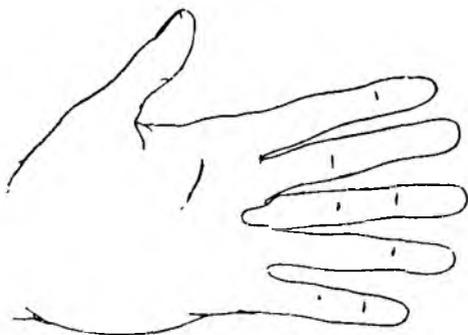


Fig. 19. - Mano con falso dito.

La mano destra tirerà allora fuori dall'astuccio il fazzoletto, mentre al pubblico sembrerà che esso si sia misteriosamente formato entro il pugno della mano sinistra, dal quale lo vede uscire.

8. FALSO POLLICE. — È un attrezzo simile al precedente consistente in una specie di astuccetto a forma di *mezzo pollice* e che viene adattato sul pollice vero della mano destra. Dentro, generalmente, si nasconde un fazzolettino o una fettuccia od altro minuto oggetto. Per farlo apparire, mostrata vuota la mano destra, sia da una parte che dall'altra, si chiude rapidamente il pugno, ma nel fare questo movimento, prima si piega il pollice entro la palma della mano e si abbandona il falso pollice che le quattro dita, chiudendosi, trattengono. Dal pugno chiuso, con

la mano sinistra si estraе l'oggetto nascosto. Altre volte, il falso pollice serve a far sparire alcun minuto oggetto che sembra essere messo semplicemente nel pugno chiuso della mano, mentre, realmente, è introdotto nel falso pollice nascosto nella mano. Posto poi il *pollice della mano* piegato dentro il falso pollice, questo si porta via col dito, si apre la mano e la cosa ivi messa è sparita.

9. FAZZOLETTONE. — È un largo fazzoletto, generalmente di circa cm. 60 di lato, di materiale alquanto pesante e preferibilmente a minuti disegni, con

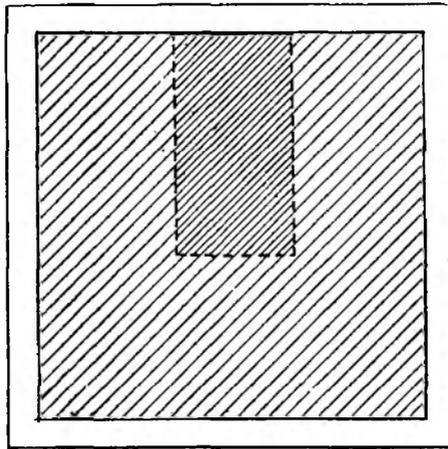


Fig. 20. - Fazzolettone (70 x 70).

orlo di altro colore. Il fazzoletto è doppio, cioè, consiste di due fazzoletti cuciti esternamente insieme, tranne che per parte di uno dei lati. Una cucitura interna, ed invisibile, va dai punti dove la cucitura esterna è interrotta fin verso il centro, così da formare una segreta tasca interna (v. fig. 20) utile per far sparire alcun oggetto (fazzoletto, palla, orologio, ecc.).

Se, infatti, si prenderanno in una mano le quattro

cocche del fazzolettone e nella sorta di sacchetto così formato si dirà di mettere, per esempio, una palla, ed invece questa si lascerà cadere dentro la tasca segreta; tenendo poi il fazzoletto dai due angoli del lato nel quale si trova l'apertura di tale tasca e si lasceranno cadere gli altri due, sembrerà che la palla sia misteriosamente scomparsa ed il fazzolettone si potrà pure voltare da una parte e dall'altra senza che nulla appaia.

Questo attrezzo può anche convenientemente servire per fare misteriosamente apparire oggetti d'ogni sorta, preferibilmente di quelli che costituiscono un carico flessibile. In questo caso, acciocchè la tasca segreta interna sia più ampia, essa suole essere ricavata per mezzo di due cuciture in diagonale che dal centro vanno a raggiungere il bordo presso due angoli contigui. Convenientemente disposto, il carico di nastri, bandiere, fiori artificiali, fazzolettini, ecc., tenendo il fazzolettone disteso tra i due angoli che reggono la tasca interna, non appare assolutamente. Formando allora una specie di borsa riunendo le quattro cocche del fazzolettone, si potranno dall'interno far uscire i singoli oggetti del carico, i quali sembreranno esservi misteriosamente penetrati.

10. **BICCHIERI TRUCCATI.** — Varie sono le sorta di bicchieri truccati che si impiegano nella Prestigiazione. Di questi, ci limiteremo a ricordare qui i principali:

Bicchiere con specchio. Questo bicchiere l'ho già minutamente descritto in *Magia delle Carte*; ma per chi non avesse la fortuna di possedere quel libro, ripeterò qui che esso consiste di un bicchiere di cristallo, con o senza piede, entro il quale si trova disposto verticalmente uno specchio mobile a doppia faccia (cioè

due specchi uniti l'uno all'altro dalla parte del dorso). L'orlo superiore del bicchiere è inoltre generalmente reso opaco da un bordino dorato o da altra acconcia ornamentazione, ciò che ha lo scopo di im-

pedire la visione al pubblico dell'orlo superiore dello specchio (v. fig. 21).

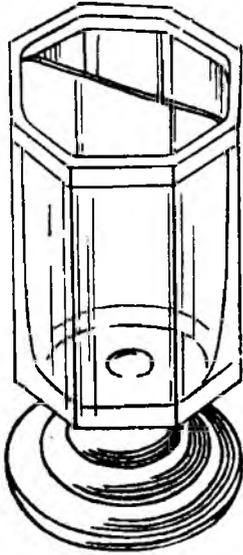


Fig. 21. - Bicchiere con specchio.

Un bicchiere simile, soprattutto di sera, alla luce artificiale, ha tutta l'apparenza di essere vuoto, da qualunque parte si guardi. L'astuto prestigiatore, disposto il bicchiere con lo specchio parallelo alla scena, dopo di aver nascostamente collocato nella parte posteriore un oggetto qualsiasi (carta, fazzoletto, palla, ecc.) sarà sicuro che il pubblico non vedrà che un bicchiere perfettamente vuoto. Coperto il bicchiere stesso per un attimo, con un fazzoletto non trasparente, e fattolo girare di 180° , la cosa nascosta apparirà, e tutti ad esclamare: « *Ma quanto è bravo! Ma come avrà fatto?* »

Bicchiere con fondo mobile. È un bicchiere cilindrico di cristallo pesante, che ha nel fondo un largo buco nel quale si adatta un disco di ugual misura (v. fig. 22). Se il taglio del buco ed il disco sono bene eseguiti, un siffatto bicchiere potrebbe anche contenere dell'acqua senza che l'artificio appaia, mentre poi basterà un lieve colpo di bacchetta magica all'interno per far cadere in mano il fondo mobile del bicchiere e così consentire l'asportazione, cioè la sparizione, dell'og-

getto (palla, moneta, ecc.) prima introdotta nel bicchiere.

Bicchiere con taglio orizzontale. Anche questo è un bicchiere cilindrico di cristallo o grosso vetro sfaccettato. Nella parte inferiore, cioè precisamente all'altezza del fondo, è praticato un taglio orizzontale a traverso il quale possa agevolmente passare una moneta o, per essere più esatti, uno di quei gettoni che, nella prestigiazione, sostituiscono le monete e che sono tutti del diametro di mm. 33 (v. fig. 23). Questa sorta di bicchieri sono, infatti, esclusivamente usati per la sparizione di monete.

Bicchiere con taglio verticale. Questo bicchiere serve essenzialmente nella prestigiazione con le carte, ma poi che non ne ho fatto cenno nel mio libro precedente, lo ricorderò qui brevemente. È un bicchiere cilindrico di cristallo o grosso vetro, sfaccettato, e di tali dimensioni da poter agevolmente contenere un mazzo di carte. Una delle faccette è tagliata via, così che, messo un mazzo di carte dentro il bicchiere e questo preso in mano, con la faccia delle carte rivolta verso il pubblico ed il taglio verticale dalla parte opposta, è possibile all'Artista passare l'indice, della mano che regge il bicchiere, dentro questo taglio e con esso indice sollevare l'ultima carta, che pare così sollevarsi misteriosamente da sé (v. fig. 24).

Questo attrezzo è quasi esclusivamente impiegato per l'esecuzione del giuoco delle carte che si sollevano (1).

Bicchieri con interno di celluloido. Si tratta di bicchieri che servono alla sparizione di liquidi. Sono, in generale, bicchieri di vetro di forma tronco-conica, recanti nell'interno un altro bicchiere, della stessa forma,

(1) V. *Magia delle Carte*, quinta edizione, pag. 392 e segg.

di celluloido trasparente. Affinchè l'orlo di tale secondo bicchiere non appaia, il bicchiere di vetro

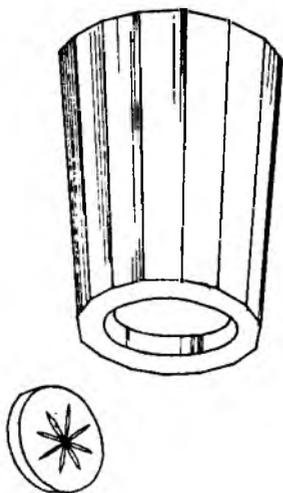


Fig. 22. - Bicchiere con fondo mobile.

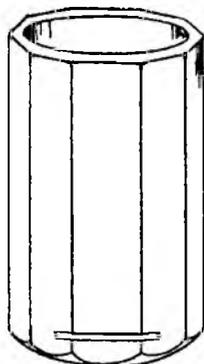


Fig. 23. - Bicchiere con taglio orizzontale.

deve recare in alto una larga striscia ornamentale che renda questa parte del bicchiere opaca (v. fig. 25).

In questi ultimi anni, è stata escogitata una nume-

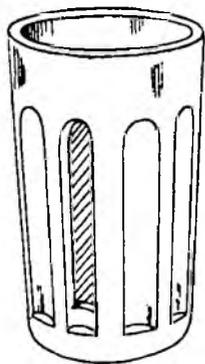


Fig. 24. - Bicchiere con taglio verticale.

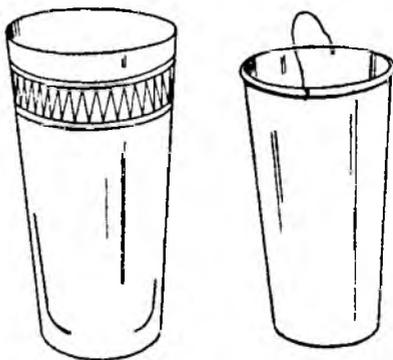


Fig. 25. - Bicchiere e interno di celluloido.

rosa serie di bicchieri truccati, generalmente di plastica, a doppia parete, a stantuffo ecc. i quali saranno illustrati in corrispondenza dei giuochi cui sono pertinenti e che verranno appresso dichiarati.

II. SETTE SCATOLETTE INDIANE. — Si tratta di sette scatole cilindriche, lavorate al tornio, ognuna col proprio coperchio a pressione, le quali entrano esattamente l'una dentro l'altra. L'ultima, cioè

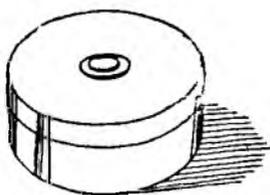


Fig. 26. - Scatolette indiane chiuse una dentro l'altra.

la più piccola, ha presso che il diametro e la capienza sufficiente per contenere una monetina da venti lire (v. fig. 26).

Se si mettono da un lato le scatole una dentro l'al-

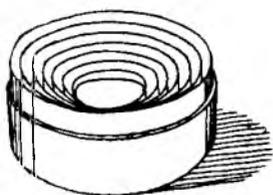


Fig. 27. - Le scatole indiane una dentro l'altra (diam. esterno, cm. 5).

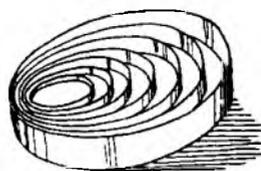


Fig. 28. - I coperchi delle scatole indiane uno dentro l'altro.

tra (v. fig. 27), e dall'altro i vari coperchi (v. fig. 28), pure uno dentro l'altro, e poi si prendono i coperchi tutti insieme e si capovolgono sopra le scatole, si avrà per effetto di avere tutte le scatole chiuse una dentro

l'altra. E se prima di effettuare questa chiusura collettiva, si sarà messa dentro l'ultima scatoletta una moneta debitamente contrassegnata e che si fosse fatta sparire, il pubblico avrà la sorpresa di ritrovarla nell'ultima delle sette scatole, chiuse una dentro l'altra, né saprà immaginare come tale prestigio si sia prodotto.

12. CASSETTINA PER SPARIZIONE DI MONETE. — È una piccola cassettona di legno, col coperchio scorrevole (*à coulisse*, dicono quelli che capiscono meglio il francese), con l'interno dipinto di nero, ed un doppiofondo entro il quale sbatte un martelletto.

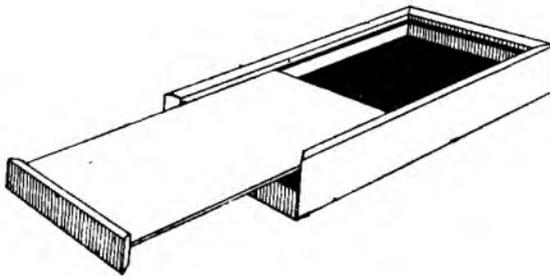


Fig. 29. - Cassettona per la sparizione di una moneta (cm. 7 × 10).

Il fondo della cassettona, dalla parte esterna, è coperto di stoffa ed è siffattamente congegnato che, premendolo in un determinato punto, il martelletto viene liberato. Il coperchio scorrevole, per tre lati alloggia entro apposite scanalature, mentre il quarto, quello libero per cui esso può scorrere, è formato da un listello di legno alto circa la metà dell'altezza della cassettona stessa. La cosa è assai difficile da spiegare, ma guardando la figura 29 si capisce subito che cosa voglio dire.

Ora se si introduce, nella cassettona aperta, tenuta nella mano destra, una moneta, questa, attraverso

l'apertura determinata dal listello posteriore del coperchio, viene subito a cadere nascostamente nel cavo della mano, così che impalmandola se ne può poi disporre come se ne vuole, mentre, chiuso il coperchio, se si agiterà la cassetta, premendo le dita sul fondo, il battere del martelletto racchiuso nel doppiofondo, farà credere che la moneta sia invece sempre nella cassetta. Se poi, ad un determinato momento, cessando di premere con le dita sul fondo, questo martelletto sarà immobilizzato, si darà l'impressione, che la moneta sia d'un tratto misteriosamente sparita.

Questo attrezzo è generalmente usato in connessione con le scatolette indiane precedentemente descritte; questo per far sparire una moneta, quelle per farla ritrovare.

13. **LE TRE CASSETTE.** — Questo è uno di quegli attrezzi che, se impiegato bene, suscita sempre grande meraviglia. Si tratta di tre cassette di legno verniciato in nero, con coperchio a cerniera e chiusura a chiave, costruite di tal maniera che possano esattamente entrare l'una dentro l'altra (v. fig. 30). La prima e la terza, che chiamiamo *cassettina*, sono normali, la seconda invece è senza fondo (v. fig. 31).

L'attrezzo serve per fare misteriosamente apparire qualche oggetto: orologio, anello, carta, ecc. che si fosse prima fatto sparire.

Per servirsi delle tre cassette, bisogna mettere la seconda dentro la prima, entrambe chiuse, mentre la cassetta, aperta, la si lascerà o su di una servente in luogo acconcio o semplicemente sul tavolo, dietro qualche oggetto che la sottragga alla vista del pubblico.

Fatta aprire la prima cassetta da uno spettatore, si prende la seconda, senza far scorgere che essa è priva di fondo, e la si porta sul tavolo coprendo con

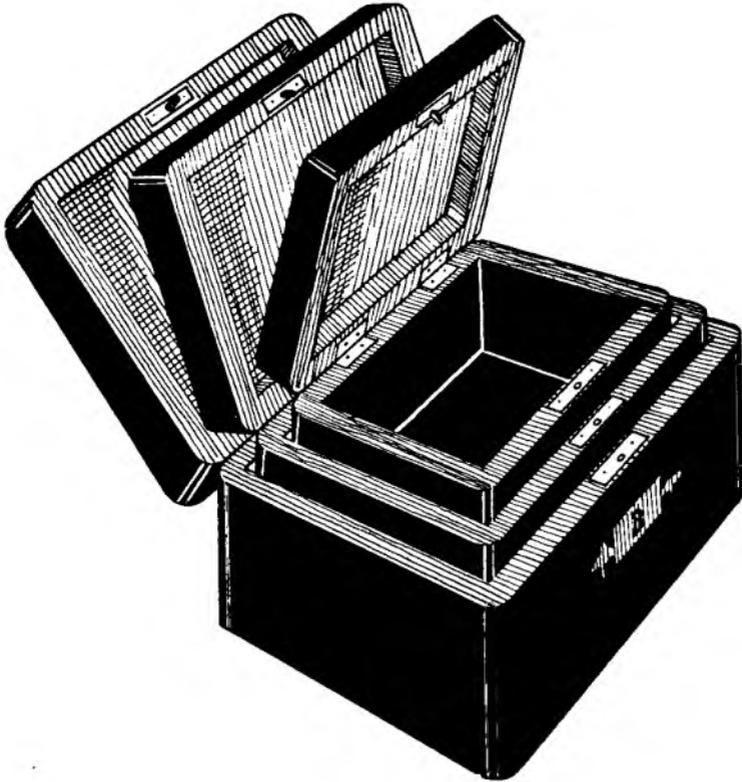


Fig. 30. - Le tre cassette (dimensioni della cassetta esterna: cm. $16 \times 12 \times 7,5$).

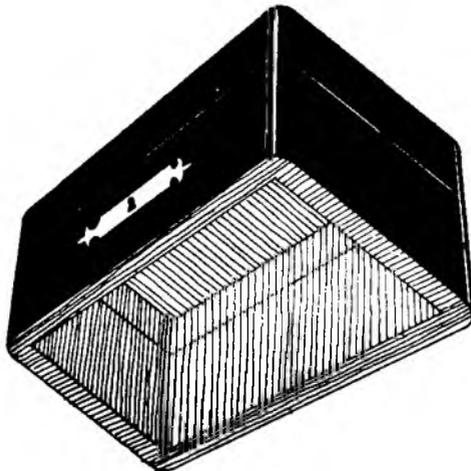


Fig. 31. - La cassetta senza fondo.

essa la cassetta. Si apre la seconda ed appare allora la cassetta, anch'essa chiusa e nella quale si era in precedenza nascosto l'oggetto da far scomparire. Più oltre, nel giuoco « *L'orologio nel fazzoletto* », è esattamente descritto il *modus operandi*.

14. **LE SEI CASSETTE.** — Attrezzo, nelle sue linee generali, simile al precedente, ma di diverso impiego. Consta di sei cassette di legno, dipinte di di-

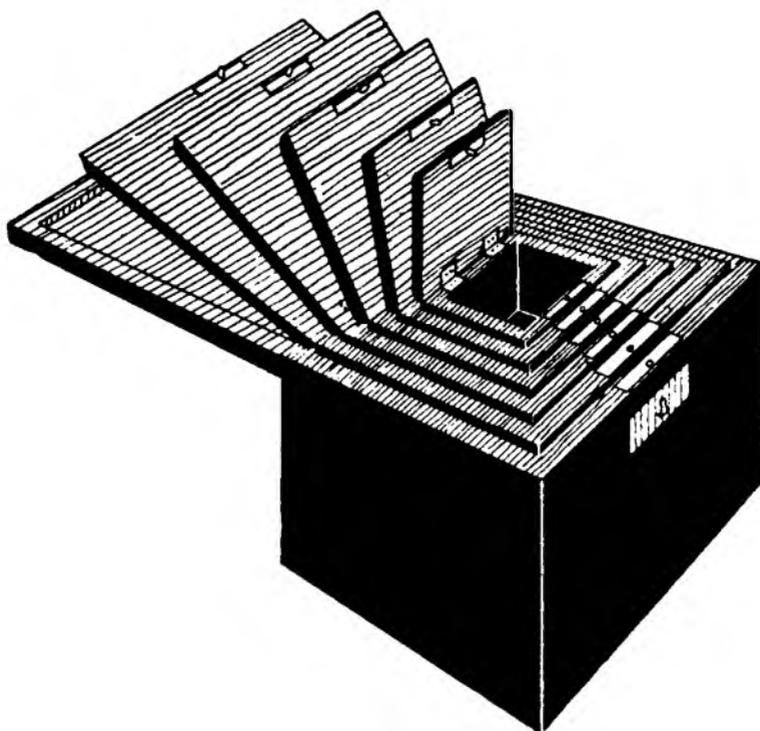


Fig. 32. - Le sei cassette (dimensioni della cassetta esterna: cm. 18 × 14 × 12).

verso colore, di costruzione molto accurata, così che possono bene entrare l'una dentro l'altra, anche col coperchio aperto (v. fig. 32). Esse hanno la chiusura

in tal modo costruita che con il solo abbassarsi del coperchio restano chiuse, sì che occorrerà poi la chiave per aprirle.

Le cassette, l'una dentro l'altra, aperte, sono tenute nascoste dietro il tavolo, preferibilmente sopra una acconcia servente. Al momento opportuno, si introduce entro l'ultima cassetta l'oggetto che si dovrà far comparire e si chiude la prima cassetta, quella esterna. L'abbassarsi di questo primo coperchio determinerà l'abbassamento di tutti gli altri e così tutte le cassette si troveranno, automaticamente, chiuse a chiave.

Aperta con la chiave la prima cassetta da uno spettatore, questi si troverà subito davanti ad una seconda pure chiusa a chiave, e poi ad una terza, ad una quarta e così via fino alla sesta, dentro la quale finalmente troverà l'oggetto che prima era stato fatto sparire.

Alcuni prestigiatori usano serie di sette o nove cassette, ma ciò mi sembra allungare inutilmente il bellissimo effetto che già si ottiene con sei.

La maniglia di ogni cassetta è formata in tal maniera da incastrarsi, in posizione di riposo, dentro il legno del coperchio, così che le cassette possano stare una dentro l'altra senza inutili spazi vuoti. Quando le cassette sono tirate fuori si afferrano per la maniglia e si sogliono deporre chiuse l'una sopra l'altra, così da accrescere ancor più con la loro vista quella che gli antichi chiamavano la « stuporosità del prestigio ».

15. **SCAPPAVIA.** — È un attrezzo usato per la sparizione di un oggetto di dimensioni limitate (fazzoletto arrotolato a palla, uovo di celluloido o di gomma, ecc.) apparentemente introdotto nella mano chiusa a pugno (in effetti dentro lo scappavia nascosto dentro la mano stessa) e dalla quale sparisce, per ritrovarsi altrove.

Consiste in un guscio (di legno, o di metallo, verniciato in nero, od anche di stoffa nera con orlo di elastico) a forma di cono (v. fig. 33) aperto alla base onde permettere l'introduzione dell'oggetto che deve

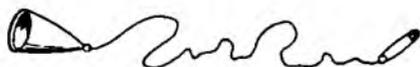


Fig. 33. - Scappavia.

sparire, e portante al vertice l'attacco (un anellino) per il cosiddetto « tiraggio » ossia un doppio elastico di lunghezza all'incirca sui cinquanta centimetri, terminante con una spilla di sicurezza, per il fissaggio (sotto la giacca) alle spalle dell'Artista (v. fig. 92).

16. **CARICHI.** — Prima di passare a descrivere i principali attrezzi destinati a contenere nascostamente grandi quantità di oggetti, così che spesso questi appaiono formare un volume assai più grande dello stesso attrezzo che li conteneva, sarà bene dire due parole su tali oggetti.

Si chiama *carico*, nel nostro gergo, il complesso di tutti gli oggetti siffattamente nascosti in un attrezzo. Sono generalmente impiegati per formare tali carichi bandiere, fazzoletti, nastri, strisce, ed allora si ha un *carico flessibile*; o borsette, lumi, sveglie, fiori, ghirlande, pennacchi, ecc., con che si ha un *carico solido*; operando con canarini, piccioni, conigli, si ha un *carico vivente*, ma di ciò non parleremo in quest'opera.

Gli oggetti che formano un carico flessibile non hanno bisogno di preparazione di sorta; debbono soltanto essere piegati convenientemente, così da occupare il minor spazio possibile.

Gli oggetti, invece, che formano il carico solido sono, in generale, oggetti fabbricati espressamente, che

danno, bensì, al pubblico l'impressione di essere quel tale oggetto che rappresentano, mentre, invece, non ne hanno che l'apparenza. Ne descriveremo succintamente i principali:

SVEGLIE. Si tratta di carcasse, vuote e senza fondo, con finta suoneria esterna, costruite di tal maniera che possono benissimo entrare una dentro all'altra, così che anche una mezza dozzina non occupa normalmente che il posto di una sveglia sola.

Per dar meglio l'apparenza che si tratta di vere ed autentiche sveglie, l'artista tiene dissimulata nella servente, od in altro adatto luogo, una tavoletta sulla quale sono fissate: una batteria da 4 volta e due suonerie che possono essere inserite tanto separatamente quanto congiuntamente nel circuito della batteria; una dovrà anche essere più debole dell'altra.

Così quando l'Artista abbia tirato fuori, dall'attrezzo in cui si trova nascosto il suo carico, la prima sveglia potrà, accortamente, far suonare la più debole delle suonerie ed al pubblico sembrerà che sia la sveglia che suoni. Quando avrà fatto uscire anche la seconda e la terza, farà suonare la suoneria più forte; infine quando anche la quarta, la quinta e la sesta, saranno fuori farà suonare congiuntamente le due suonerie, e sembrerà che tutte le sveglie suonino insieme. L'inizio e la cessazione di questi suoni sono regolati dall'Artista stesso, a seconda della sua convenienza, sia con un commutatore, manovrabile nascostamente a mano, inserito nella tavoletta delle suonerie, sia mediante adatti pulsanti con filo abbastanza lungo da poter essere tenuti in tasca ed ivi manovrati con la mano. Gli artisti che lavorano sulla scena di un teatro fanno manovrare questi pulsanti dal proprio segretario, limitandosi essi ad opportuni cenni di bacchetta magica, quasi che fosse per effetto di tale bacchetta che le sveglie inizino o cessino il suono.

LANTERNE. Sono le solite lanterne flessibili, quando esagonali, quando rotonde. Queste ultime, particolarmente, si sogliono chiamare *alla veneziana*. Si mettono generalmente una sull'altra in gruppi di sei e solo la prima reca il portacandele nel centro; le altre lo hanno invece alquanto scentrato, così che da appositi buchi praticati sul fondo d'ogni lanterna possano fuoruscire i portacandele di quelle sottostanti (v. fig. 34) e di

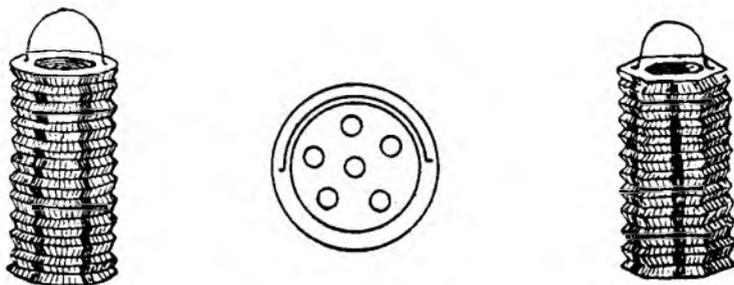


Fig. 34. - Lanterna circolare, fondo di tale lanterna vista dall'alto e lanterna esagonale.

tal maniera ridurre sensibilmente il posto che esse occupano. In ognuno di questi portacandele è generalmente situato un piccolo moccolo di sterina facilmente accendibile, così da poter tirar fuori tutte le lanterne accese.

BORSETTE. Queste borsette sono di tal maniera congegnate che possono mettersi piatte una sopra l'altra, con il manico ripiegato. Sollevandole ad una ad una, per il manico, esse assumono la forma solida (v. fig. 35) che, per effetto di certe mollette, mantengono anche quando siano posate sopra il tavolo.

PALLE. Sono palle composte con una molla centrale flessibile, ricoperta di stoffa. Stringendo la molla, possono mettersi in ragguardevole numero una sopra l'altra e nulla di meno occupare pochissimo spazio (v. fig. 36).

FIORI. Sono fiori di carta velina variamente colorati, montati sopra piccole molle di nastro d'acciaio, così che essi possono stare, ripiegati e compressi, l'uno sull'altro, occupando pochissimo spazio. Appena cessi

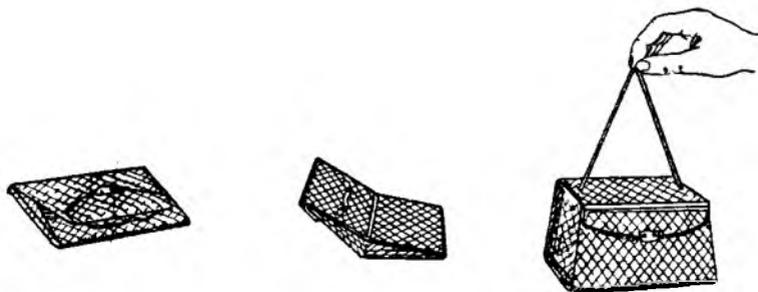


Fig. 35. - Borsetta per carico, piegata in due diversi modi e come si presenta quando viene tirata fuori.

la pressione, le molle si aprono, i fiori appaiono e lo spazio che essi occupano è, naturalmente, assai grande (v. fig. 37).

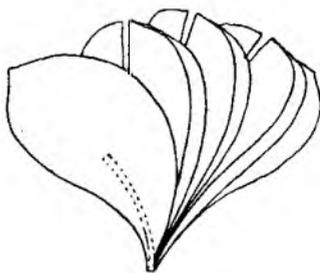
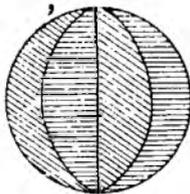
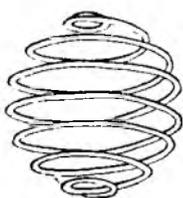


Fig. 36. - Palla con molla interna, per carichi.

Fig. 37. - Fiore a molla.

Con lo stesso sistema si fabbricano mazzi di fiori, ghirlande, pennacchi, piccole piante. Ma il segreto di questi fiori a molla è, di questi tempi, troppo conosciuto da tutto il pubblico per poterne ancora ottenere con essi quei moti di stupore e di sorpresa, senza dei quali nessuno dei nostri divertimenti può dirsi raggiunga il suo scopo. Essi, quindi, non dovrebbero mai

essere usati che, come lo stesso nome parrebbe indicarlo, quali fioriture per aggraziare qualche giuoco di maggior consistenza, al tempo stesso prestigioso e stuporoso.

SALSICCE - SALAMI - MORTADELLE. Sono costituite da molle di acciaio (riproducenti la forma dell'oggetto che intendono imitare, e cioè cilindrica se salsicce o salami, ellissoidica se mortadella) rivestite di stoffa di colore tale che, a distanza, si abbia la perfetta illusione di vedere effettivamente quel dato articolo di salumeria. Nel caso di salsicce, i vari elementi sono legati uno di seguito all'altro, alla stessa guisa delle vere salsicce.

Un carico di dieci salsicce, un paio di salami, una mortadella, opportunamente compressi e sistemati occupano uno spazio corrispondente a quello di un cubo di dieci centimetri di lato.

CONIGLI. Hanno, come tutti i carichi flessibili, l'ossatura costituita da una molla di diametro corrispondente a quello del torace dell'animale, con rivestimento di pelle di vero coniglio, ivi compresa la testa.

Un siffatto carico occupa uno spazio minore di quello corrispondente al pugno di un uomo normale.

La scarica si effettua mostrando un recipiente vuoto, e quindi tirando dal fondo segreto il coniglio (preventivamente compresso) per le orecchie, imprimendogli un leggero tremolio che lo fa sembrare vivo anche a breve distanza.

17. GRANDE CASSETTA INESAURIBILE. —

È un attrezzo che può servire all'Artista, tanto per contenere i piccoli attrezzi necessari ai suoi giuochi, quanto per portare in iscena fiori freschi o confetti da regalare al pubblico (v. fig. 38) e che prima si fa vedere vuoto e poi se ne estrae fuori ogni sorta di cose; di qui il suo nome generale di *cassetta inesauribile*.

Consta questa cassetta di una parte esterna e di una interna entrambe dipinte in nero: la parte esterna è formata dalle quattro pareti verticali e dal coperchio a cerniera; la parte interna, dal fondo mobile, fissato alla parte esterna per mezzo di due perni laterali (v. fig. 39). Su questo fondo è anche fissato perpendicolarmente un rettangolo di legno delle precise



Fig. 38. - La grande cassetta inesauribile (cm. 36 x 25 x 28).

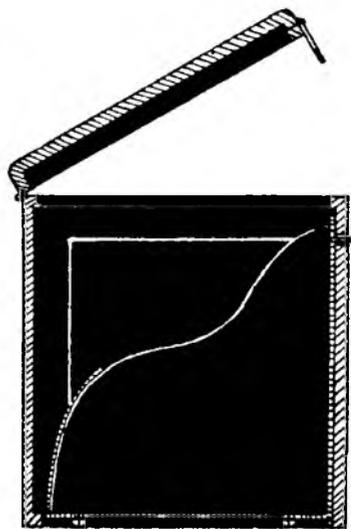


Fig. 39. - Sezione della grande cassetta inesauribile.

dimensioni del fondo stesso. Se si depone la cassetta sopra un tavolo e poi si fa girare di 90° verso il piano del tavolo la parte esterna, il fondo mobile rimane fermo ed il rettangolo di legno ad esso perpendicolare verrà a chiudere l'apertura lasciata nella cassetta dal piano del fondo mobile rimasto fermo. Alzando allora il coperchio, al pubblico sembrerà semplicemente che la cassetta sia stata fatta girare e che quindi si tratti di una cassetta assolutamente vuota. Perché ciò meglio apparisca, le due pareti laterali della cassetta contengono due ampie sfenestrature, chiudibili con due bot-

toni a linguetta, aprendo le quali sarà ancora meglio visibile l'interno della cassetta e quindi più convincente la sua vacuità.

Ecco ora, come si adopera questa cassetta. Anzitutto, la si riempie di quanto occorra (attrezzi per la rappresentazione, come fazzoletti, corde, palle, ecc.,

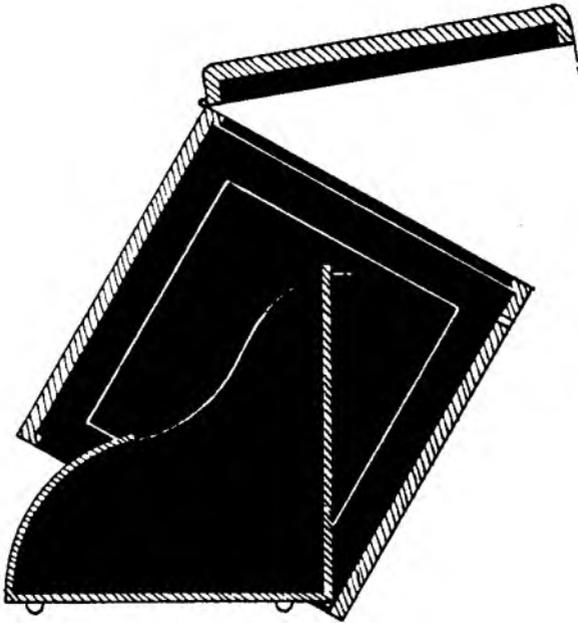


Fig. 40. - Grande cassetta inesauribile. Si fa girare di 90° la parte esterna della cassetta mentre il fondo con il carico rimane fermo.

oppure fiori e dolci da offrire al pubblico). Poi, si entra tenendo la cassetta in mano e questa si depone sul tavolo, di fronte al pubblico.

« *Desidero che tutti possano ben esaminare questa cassetta ed accertarsi come essa non contenga nulla di straordinario, la girerò e l'aprirò in modo che tutti possano vederla* ». Si fa girare la parte esterna della cassetta di 90° (v. fig. 40); per far ciò la mano destra

è posta verso la parete posteriore della cassetta stessa, mentre la mano sinistra è tenuta contro la faccia anteriore e precisamente in prossimità del coperchio, nel punto dove il gancio di tale coperchio entra nel bocchettone che dovrebbe trattenerlo, e ciò si fa per evitare che il pubblico scorga che il gancio non è infilato e

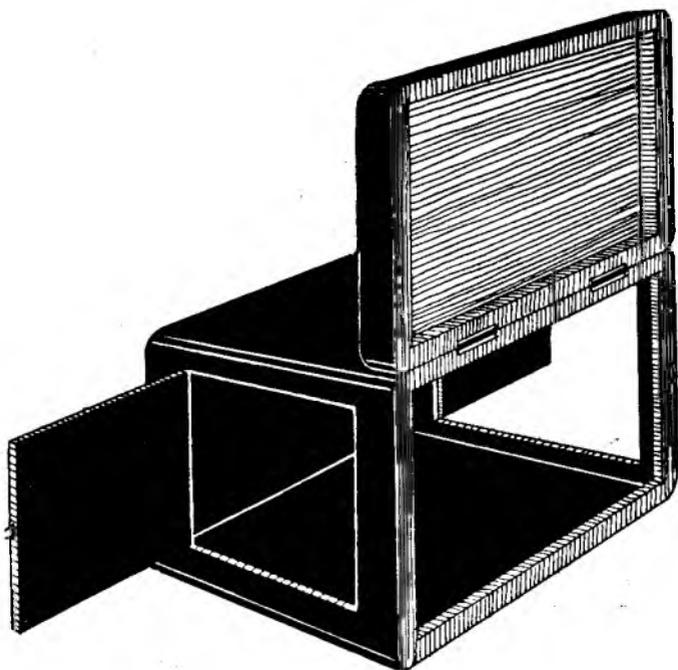


Fig. 41. - La grande cassetta inesauribile mostrata vuota, come la vede il pubblico.

che il bocchettone fissato alla parete interna della scatola, scompare. Appena compiuto questo quarto di giro, si alza il coperchio e si aprono le due finestrelle laterali (v. fig. 41). Tutto il carico della cassetta rimasto fermo sul piano del fondo, mentre l'apertura del fondo della cassetta apparirà chiusa dall'assicella perpendicolare al fondo mobile, sarà così tolto alla vista degli spettatori. Dicendo allora l'Artista, che continua il suo

discorso, « ... anzi, come vedete è una cassetta perfettamente vuota », nessuno avrà motivo di dubitarne.

Richiuso il coperchio e rialzata la parte esterna della cassetta, che va così a ricoprire il fondo mobile ed il suo carico, si potrà allora riaprire il coperchio

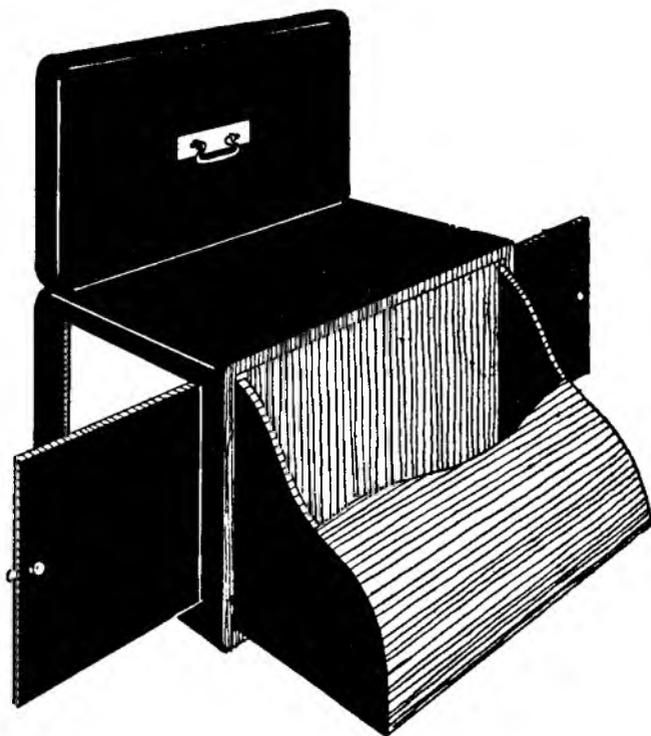


Fig. 42. - La grande cassetta inesauribile quale è, mentre al pubblico appare vuota. La parte tratteggiata della figura è quella dove si trova nascosto il carico.

ed estrarre dalla cassetta, non senza molta meraviglia degli astanti, quanto vi era stato prima deposto.

Usano alcuni, ed io fra gli altri, prima di mettere la cassetta sul tavolo, di coprir questo con un tappeto nero che si sarà pure portato con sé; poi, appena deposta la cassetta, circondano questa con uno schermo di cartone a tre lati, che si sarà prima fatto visitare

e che lascia scoperto solo il lato anteriore della cassetta, quello volto verso il pubblico. Ciò si fa, senza dir nulla, apparentemente perché chi fosse tentato di credere che le cose che poi si estraggono dalla cassetta possano essere ivi giunte a traverso il tavolo, o messevi dal dietro, trovino nella presenza sul tavolo del tappeto ed in quella dello schermo di cartone attorno alla cassetta, due potenti motivi per scartare subito tali ipotesi, ma in sostanza, si mettono, soprattutto lo schermo, perché meglio resti nascosto alla vista del pubblico, quando si abbassa la parte esterna della cassetta, il carico che rimane dietro allo scoperto. A ciò giovano anche le due mezze pareti di cartone, leggermente rientranti, fissate sul fondo mobile e che bene si scorgono nella figura 42.

18. CASSETTA INESAURIBILE SEMPLIFICATA. — Si tratta di una semplice cassetta, avente tre lati apribili: il lato superiore, quello anteriore e

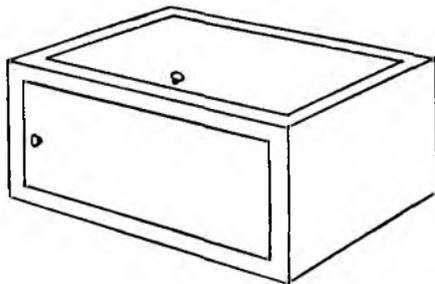


Fig. 43. - Cassetta inesauribile semplificata, chiusa.

quello posteriore. Questi ultimi due si aprono dalla stessa parte (v. fig. 43).

« *Ho qui* — si dirà — *una cassetta che si apre da ogni parte: di dietro* (si esegue, v. fig. 44), *davanti* (si esegue, v. fig. 45) *e di sopra* (si esegue, v. fig. 46).

Come vedete è una cassetta abbastanza ampia che potrebbe contenere molte cose, ma per ora non contiene niente, quindi possiamo benissimo richiuderla » (si esegue cominciando a chiudere i vari sportelli in ordine

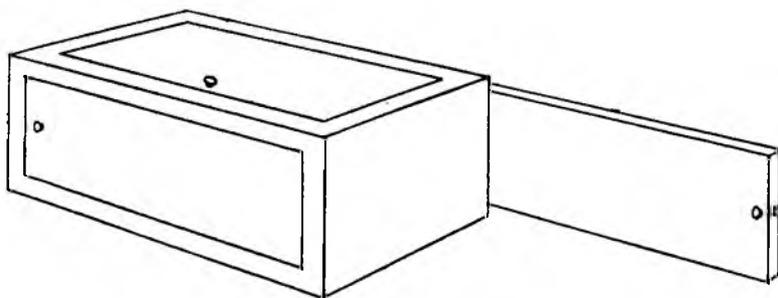


Fig. 44. - Cassetta inesauribile semplificata con lato posteriore, quello che porta il carico nella parte interna, aperto.

inverso a quello con cui si sono aperti), così che quello posteriore, che reca il carico, sia l'ultimo.

L'avveduto lettore avrà già compreso come sia appunto l'indicato ordine di apertura e di chiusura dei

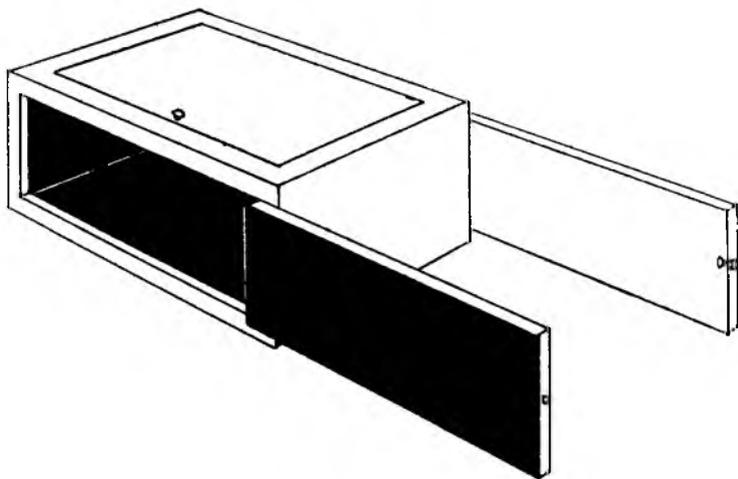


Fig. 45. - Cassetta inesauribile semplificata, con i due lati, anteriore e posteriore, aperti.

tre sportelli ciò che consente di fare apparire vuota questa cassetta anche quando un abbondantissimo carico sia assicurato alla sua parete posteriore.

Richiusa la cassetta, non resterà che riaprire lo sportello superiore, staccare l'involto del carico dalla parte posteriore, scioglierlo e quindi, secondo le esigenze del divertimento che si sta eseguendo, tirar fuori successivamente i vari oggetti del carico stesso.

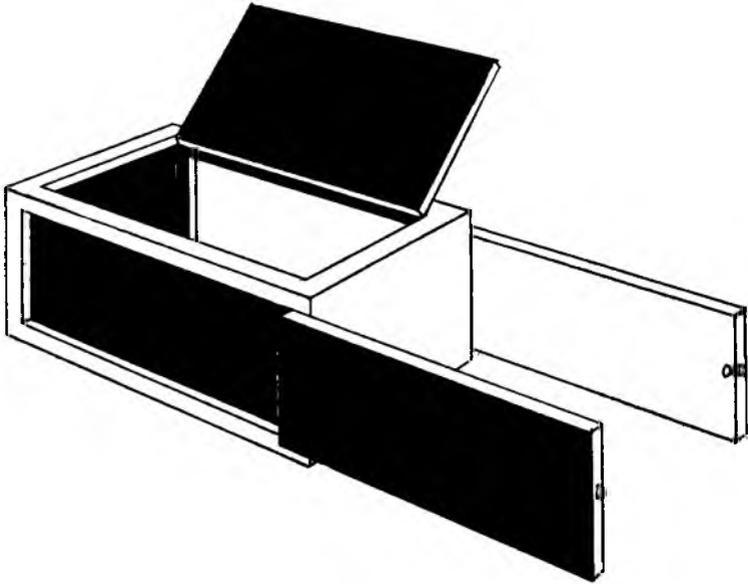


Fig. 46. - Cassetta inesauribile semplificata con tre lati aperti.

19. **TUBO INESAURIBILE** — È fondato sullo stesso principio della cassetta inesauribile. Cioè dal tubo mostrato preventivamente vuoto si estrae un carico generalmente flessibile od elastico.

È formato da quattro facce di cartone: ABEF-BDFG-CDGH-ACHE (v. fig. 47) collegate insieme da strisce di tela sugli spigoli, in modo da poterlo appiattire allorchè si deve sistemare in una valigia.

Esternamente è decorato secondo il gusto personale dell'Artista, mentre internamente è verniciato in nero,

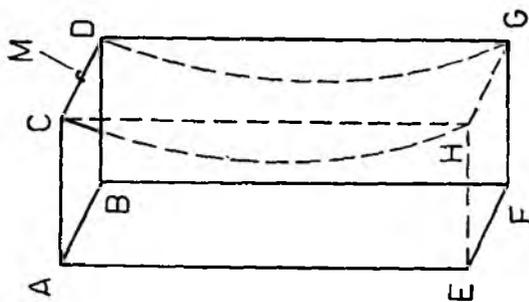


Fig. 47 a)

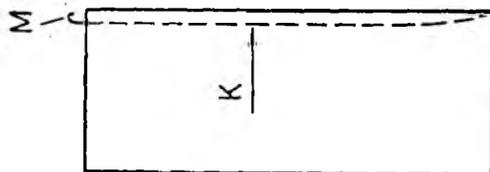


Fig. 47 b)

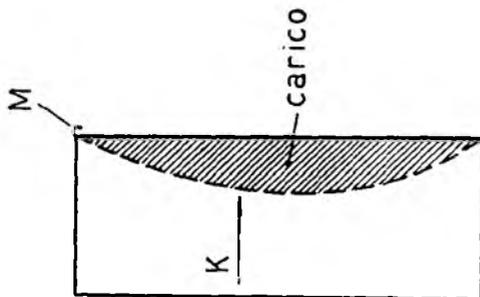


Fig. 47 c)

Tubo inesauribile.

o meglio, a titolo di rinforzo, foderato con carta nera opaca sul tipo di quella usata in fotografia.

Sempre internamente, una parete mobile K (v. fig. 47 b, 47 c) anch'essa di cartone nero, è collegata mediante striscia di tela allo spigolo inferiore HG e porta sulla mezzeria del lato superiore un gancio M per fissare la parete stessa allo spigolo CD del tubo (dopo avere collocato il carico fra la parete mobile K e la faccia interna CDGH del tubo medesimo).

La parete K quando il tubo è scarico è di lunghezza evidentemente maggiore di quella corrispondente all'altezza del tubo (v. fig. 47 b).

Per sistemare il carico, si sposta la parete mobile K verso la parete fissa ABEF e nel vano così ottenuto si introduce ben compresso ciò che deve scaricarsi; ad operazione ultimata, si sposta la parete mobile K verso lo spigolo CD agganciando M allo spigolo predetto. Evidentemente K rimane curvata; il tubo così preparato viene appoggiato verticalmente sul piano del tavolo.

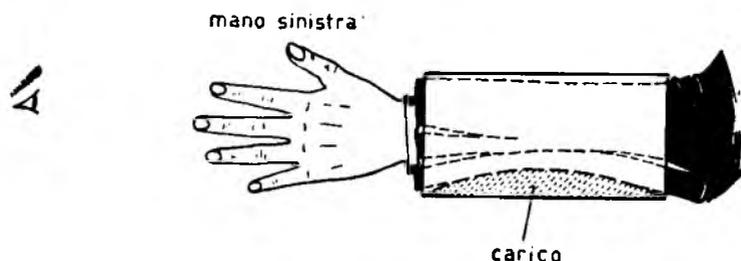


Fig. 48. - Il tubo inesauribile è mostrato... vuoto.

Per effettuare il prestigio, si prende il tubo con la mano destra per lo spigolo CD imprimendogli un movimento rotatorio verso l'alto in modo da portarlo in posizione orizzontale mentre si introduce velocemente il braccio sinistro nel tubo fino a farne fuoruscire la mano (v. fig. 48). Il tutto ha luogo mentre si

afferma, con la maggior faccia tosta, che si presenta un tubo perfettamente vuoto, come lor signori possono ben constatare!

Riportato il tubo in posizione verticale e poggiandolo sul tavolo, dopo averne ritirata la mano sinistra, si esercita sulla pancia della parete K una leggera pressione che fa automaticamente sganciare M ed abbattere la parete K, con che si è pronti per effettuare la scarica.

Le dimensioni del tubo variano a seconda della quantità di materiale che si vuole scaricare. Per una scarica normale le dimensioni più appropriate sono all'incirca di cm. $15 \times 15 \times 30$.

20. IL PARAVENTO SPIRITICO. — È un piccolo paravento a tre pareti, alte circa 60 cm. e larghe 40 cm., convenientemente decorate.

La parte centrale ha un pannello che gira su se stesso e può essere volto da una parte o dall'altra senza che ciò appaia; è qui, soprattutto, che riesce utile la decorazione (v. fig. 49).

Il carico viene assicurato, debitamente involtato, ad un gancio situato nella parte posteriore del pannello girevole. L'Artista entra tenendo il paravento chiuso, volto verso il pubblico. Colloca il paravento sopra un tavolo e lo apre (v. fig. 49). Quindi lo chiude a triangolo ed approfitta dei movimenti necessari per questa chiusura per far

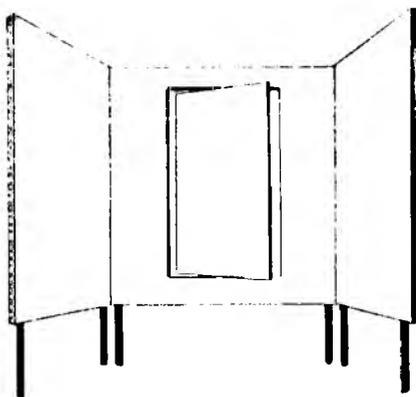


Fig. 49. - Paravento spiritico aperto. Naturalmente, il pannello girevole, quando si presenta il paravento al pubblico, deve essere chiuso.

girare il pannello mobile e portare così il carico nell'interno del paravento chiuso (v. fig. 51). Fa girare il paravento (o, se più conveniente, lo stesso tavolino sul quale esso è situato), così che esso sia veduto da tutte le

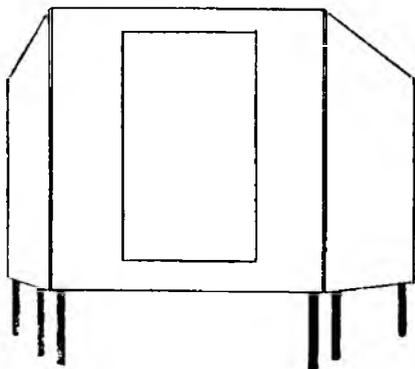


Fig. 50. - Paravento spiritico,
visto di dietro.

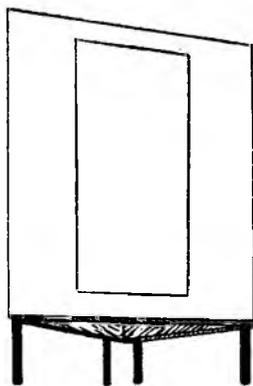


Fig. 51. - Paravento
spiritico chiuso.

parti. Gira nuovamente e nascostamente il pannello mobile; riapre il paravento; lo richiude; fa nuovamente girare il pannello mobile portando il carico all'interno e poi dispone di questo, secondo le esigenze del suo giuoco.

PRESTIGI D'OGNI SORTA

« Felix qui potuit rerum cognosce-
re causas ».

(VIRGILIO, *Georgiche*)

I - PRESTIGI CON LA BACCHETTA MAGICA

1. — Il prestigiatore, come ho già accennato, deve sempre avere in mano o, almeno, a portata di mano, sotto il braccio o sul tavolo, la sua brava *bacchetta magica*. Ho già detto altrove ⁽¹⁾ in che cosa consista questa bacchetta, e qui ripeterò che ve ne sono di vario genere: *semplici* e *truccate*. Le più utili sono quelle semplici che servono a molte cose, mentre, in generale, quelle truccate non servono che a compiere quel determinato prestigio per cui sono state truccate. Per l'Artista che faccia uso anche di questo genere di bacchette, tanto quelle semplici che quelle truccate siano della stessa sorta, presentino, cioè, tutte la stessa apparenza esterna. E siccome, per molti di questi trucchi occorrono le estremità di metallo, così sarà bene, in questo caso, non adoperare che bacchette a punta di metallo, e ciò, si capisce, per evitare che il pubblico possa rilevare il cambio di una bacchetta con l'altra e quindi insospettirsi.

Fra gli svariati tipi di bacchette truccate, citiamo:

Bacchetta per tenere in equilibrio una palla: è una bacchetta che reca una piccola scanalatura longitudinale che, tutte le bacchette essendo nere, il pubblico non nota, ma che è sufficiente a reggere una palla che l'Artista fa andare su e giù lungo la bacchetta stessa, dando l'illusione di compiere un fatto straordinario (v. fig. 52).

(1) V. *Magia delle Carte*, quinta edizione, pag. 33.

Bacchetta che spara: è una bacchetta che ad una delle estremità possiede un piccolo e semplicissimo congegno a molla per cui una di quelle capsule di carta che servono alle pistole dei ragazzi, introdotta a traverso un'adatta fessura, al momento opportuno

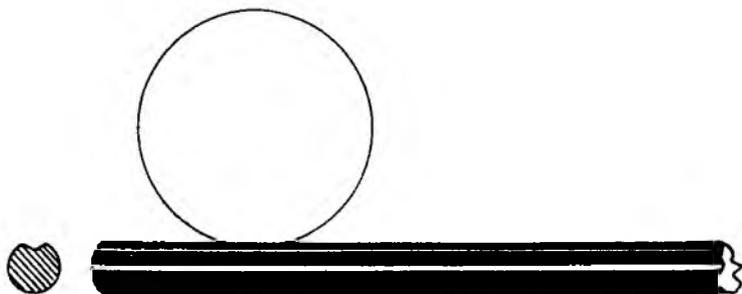


Fig. 52. - Bacchetta con palla in equilibrio.

viene colpita e così produce un colpo che nello svolgimento di certi prestigi, può essere giovevole (v. fig. 53).

Bacchetta che fa sparire un fazzoletto: è una bacchetta che ha una delle estremità staccata dal corpo della bacchetta ed attaccata invece ad un'asticciuola



Fig. 53. - Particolare della bacchetta che spara.

terminante con un bottoncino di gomma (v. fig. 54). L'Artista fa un cartoccio di carta abbastanza grande con un giornale: mentre tiene il cartoccio per la punta con la mano sinistra vi introduce dentro la bacchetta, come per provare che il cartoncino è vuoto; avrà l'avvertenza di introdurla dalla parte con l'estremità truccata; afferrerà allora questa estremità a traverso il

giornale, con la mano sinistra; ciò avrà per risultato di lasciare dentro al cartoccio, tenuta dalla mano sinistra l'asticciuola fissata a detta estremità (v. fig. 55). Se ora si getta un fazzoletto dentro il cartoccio, di maniera

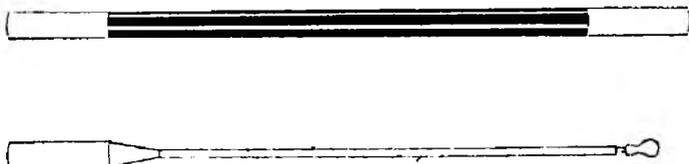


Fig. 54. - Bacchetta che fa sparire un fazzoletto.

che cada sopra l'asticciuola, quindi nuovamente si introduce la bacchetta, badando bene che questa vada ad infilarsi sull'asticciuola stessa (v. fig. 56), il fazzoletto verrà così introdotto nella bacchetta e, solle-

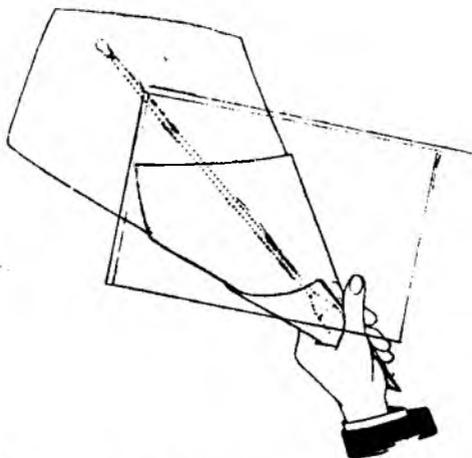


Fig. 55. - L'asticciuola dentro il cartoccio.

vata questa con la sua estremità a posto, il cartoccio potrà essere mostrato vuoto, o distrutto od altrimenti messo via, mentre il fazzoletto sarà poi fatto ricomparire come meglio si creda.

Bacchetta che vince la gravità: è una bacchetta con una delle estremità aperta, così che vi si possa introdurre un apposito cilindro di piombo, ciò che

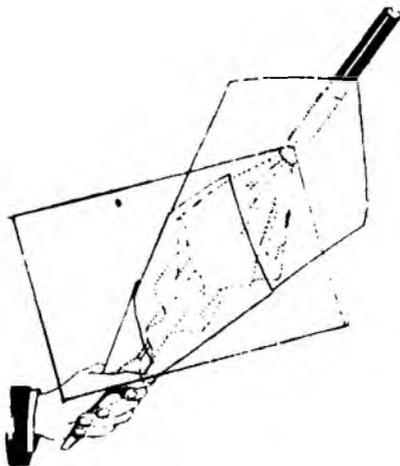


Fig. 56. - La bacchetta è infilata sull'asticciuola sopra la quale si trova il fazzoletto da far sparire.

consente poi di appoggiare, per esempio, la bacchetta con una sua estremità sopra il bordo di un bicchiere o sul dorso d'un libro, e vederla restare in aria, appa-



Fig. 57. - Bacchetta che vince l'equilibrio.

rentemente, contro ogni legge d'equilibrio (v. figg. 57 e 58).

Bacchetta che non si può tenere in mano: è una bacchetta alquanto complicata che contiene internamente, ad una delle estremità due sostanze chimiche che, mescolate, generano calore. L'Artista prende la bacchetta dall'estremità opposta, poi prega uno spettatore di reggergli la bacchetta per un istante; questi,

naturalmente prende la bacchetta dall'estremità truccata; a poco a poco la bacchetta comincia a riscaldarsi, fino a che lo spettatore non può più tenerla in mano e si affretta, protestando, a restituirla all'Ar-

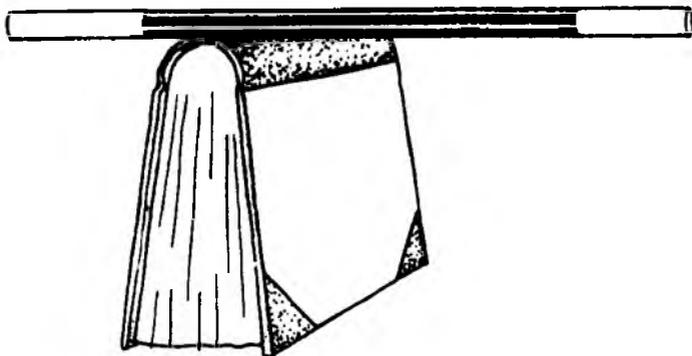


Fig. 58. - Bacchetta poggiata per un'estremità sul dorso di un libro.

tista; questi la prende dall'altra estremità e si meraviglia di tanto scalpore; offre la bacchetta ad un altro, ma questi non la può neppure toccare tanto scotta. Insomma è piacevole trucco che serve a riscaldare un poco, è proprio il caso di dirlo, un pubblico freddino.

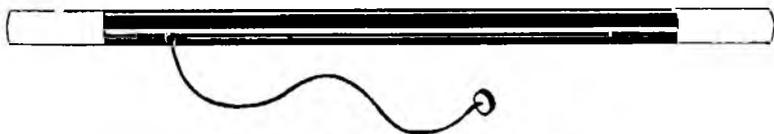


Fig. 59. - Bacchetta con tirante.

Oltre la bacchetta di questa fatta, il commercio magico dispone pure di palle di metallo, con lo stesso trucco, che si riscaldano nelle mani di uno spettatore.

Bacchetta con tirante: è una bacchetta che a circa un quarto della sua lunghezza ha un piccolo buco dal quale esce un filo nero cui è attaccato un dischetto pure nero, sul quale si trova schiacciata una pallina di

cera da prestigiatori (v. fig. 59). Il filo, dentro alla bacchetta, è arrotolato intorno ad un cilindro caricabile a molla girando l'estremità metallica della bacchetta alla quale il cilindro è connesso. Si può così tirare fuori il filo quando si vuole e poi farlo rapidamente rientrare. Ciò serve a provocare, misteriosamente, molti inspiegabili movimenti, come far uscire una carta dal mazzo, tener una carta a mezz'aria, ecc. Per far ciò si attacca il bottoncino all'oggetto da far sparire per mezzo della cera, contando sul fatto che il filo nero non si vede. Evidentemente bisognerà avere la precauzione, come tutte le volte che si abbia ad usare di tiranti, di non far passare il filo sopra un fondo bianco.

Bacchetta per l'apparizione di monete: l'invenzione di questa bacchetta è attribuita al compianto Nelson Downs, morto recentemente a fortuna fatta, dopo che già da vari anni si era ritirato in una sua villa nei pressi di Chicago. Nelson Downs, chiamato in Arte « il Re dei Dollari » è stato certo il più stupefacente manipolatore di monete che finora si sia visto. Sembra che fosse capace di tenere trenta mezzi dollari in mano, e voltare la mano da una parte e dall'altra e far sempre apparire la mano perfettamente vuota. Io lo ricordo a Parigi, all'epoca della Grande Esposizione Universale del 1900, al Teatro Marigny, dove svolgeva con immenso successo un suo atto intitolato: « Il sogno dell'avaro » (*The Miser's Dream*). Munito soltanto di un secchiello metallico e, qualche volta, della bacchetta magica, trovava dollari da tutte le parti, in aria, addosso alla gente, sulle pareti, e ne riempiva il secchiello, poi a poco a poco, le monete ricominciavano a sparire e l'Artista se ne tornava via, proprio come l'avaro che si svegli dal suo sogno meraviglioso,

a mani vuote. Oggi molti artisti rappresentano lo stesso prestigio, ma nessuno è ancora giunto al grado di signorile perfezione del compianto artista americano.

La bacchetta con la quale Nelson Downs aiutava il suo numero, ch  la maggior parte era esclusivamente basata sulla destrezza delle sue mani, era cos  composta: una moneta, della grandezza pressoch  del no-

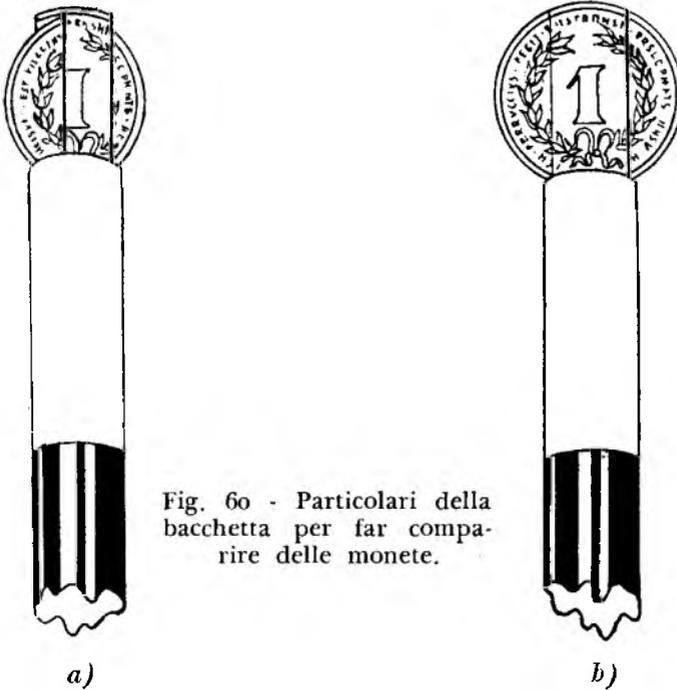


Fig. 60 - Particolari della bacchetta per far comparire delle monete.

stro recente pezzo da cento lire di nichelio, divisa in tre parti, ogni parte saldata ad una molletta di acciaio, si trova nascosta dentro il tubo della bacchetta (v. fig. 60 a) e pu  essere spinta fuori mediante un bottoncino che scorre dentro una fessura praticata lungo il tubo della bacchetta. Uscite fuori le tre parti della moneta, per effetto delle molle alle quali sono saldate, si

dispongono una accanto all'altra, dando l'apparenza di una moneta improvvisamente apparsa all'estremità della bacchetta (v. fig. 60 *b*). La mano sinistra si porta per prendere la moneta ed, al riparo di questa mano, la moneta viene fatta rientrare, tirando opportunamente indietro con la mano destra il bottoncino di manovra; con che si dà la precisa illusione di aver staccato la moneta dalla bacchetta, specie se si farà subito vedere la moneta che, a tal fine, si teneva impalmata. Con questa bacchetta, che tutte le buone case di attrezzi magici sono in grado di fornire, ed una sola altra moneta, si può dare l'illusione di trovare, un po' dovunque un numero grandissimo di monete e, conseguentemente, quella di farle poi sparire.

2. — Sommariamente descritte le principali e più in voga tra le varie bacchette truccate, che tutte non si potrebbe ricordarle, ogni Casa, ogni Artista, avendo la sua bacchetta speciale per un qualche determinato suo giuoco, bisogna però subito aggiungere che molte cose si possono fare anche con una semplice bacchetta senza trucchi di sorta; cose prestigiose, intendo dire.

Così, ad esempio, se prendete la bacchetta tra le due mani a dita aperte e poi, mandando una mano avanti e l'altra indietro farete rotolare la bacchetta fino a portarla all'estremità delle dita della mano destra, se avrete l'accortezza di poggiare la punta dell'indice e del mignolo contro la bacchetta, mentre con le ultime falangi del medio e dell'anulare premerete sulla bacchetta stessa, potrete mantenere la bacchetta con queste dita ed allontanare la mano sinistra, dando l'illusione che la bacchetta si regga da sé, per virtù

magica, alla punta delle dita (v. fig. 61). Con un poco di esercizio, riuscirete anche, aumentando l'effetto, a volgere la mano con la palma verso terra, senza che la bacchetta cada.

3. — Un effetto simile potrete ottenere, più facilmente, con l'uso di un filo nero, piegato in due, che passerete attraverso un'asola del vostro panciotto, in modo che la parte doppia, a cappio, lunga poco più di mezzo metro, penda davanti a voi. Passando la bacchetta e la mano, o l'uno o l'altro dito, dentro il cappio del filo e tenendo questo opportunamente in forza, di sera e ad una certa distanza, si può dare l'illusione di reggere la bacchetta, per virtù magica, con la punta delle dita aperte.

Un noto artista italiano il signor Gloria, eseguiva normalmente un ottimo numero con la bacchetta magica che appariva restar sola a mezz'aria, servendosi, crediamo, di una bacchetta recante un taglio obliquo (v. fig. 62) entro il quale viene fatto passare un filo nero, che contro l'abito non si vede, retto da una parte con una mano ed attaccato dall'altra al vestito, che così sostiene la bacchetta e dà l'illusione della « bacchetta volante ».

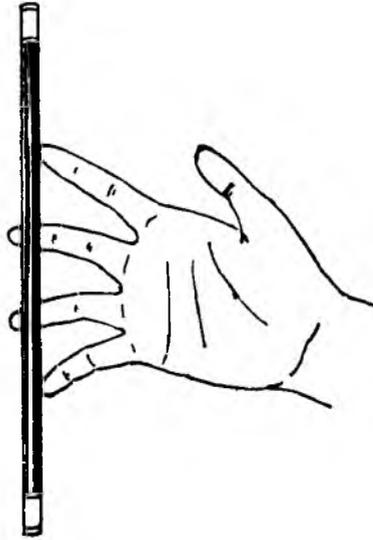


Fig. 61. - Bacchetta sulla mano aperta.

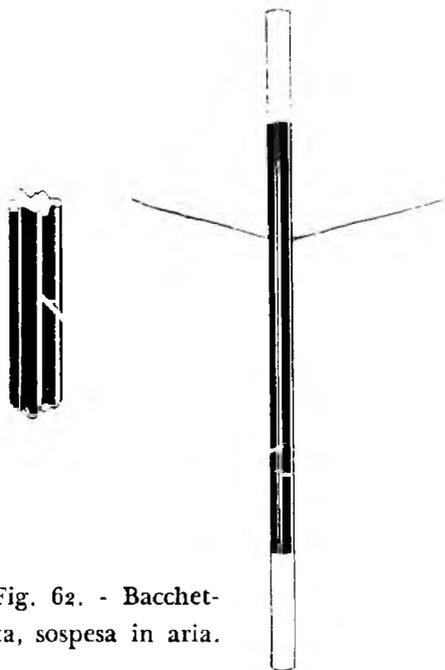


Fig. 62. - Bacchetta, sospesa in aria.

4. — Altro simpatico effetto è quello della bacchetta attratta dal flusso magnetico emanante dalla mano destra dell'Artista.

Si poggia la bacchetta sulla palma della mano destra tenuta orizzontale. La sinistra afferra il polso destro serrandolo (attenzione a tenere l'indice sinistro contro il dorso della mano destra, lasciando invece le altre dita ben visibili; v. fig. 63).

Si chiude la mano destra (tenendo ferma la sinistra) facendola ruotare velocemente in modo da portarne il dorso in alto. L'indice sinistro è sempre disteso e preme ora sulla palma destra. Si allentano quindi leggermente le dita destre facendo sì che la bacchetta venga ad essere premuta dall'indice sinistro contro la palma destra.

Si aprono lentamente le dita della mano destra,

compreso il pollice, e la bacchetta rimane aderente alla mano, in virtù del circuito magnetico concate-

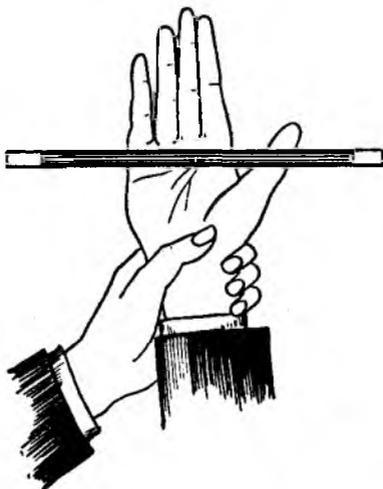


Fig. 63. - Levitazione della bacchetta magica - 1° tempo.

nato al vostro corpo, uscente dalla mano sinistra e rientrante attraverso la destra (v. fig. 64).

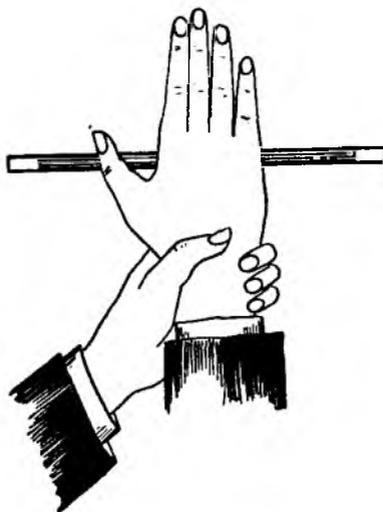


Fig. 64. - Levitazione della bacchetta magica - 2° tempo
(vista dall'alto).

Le cose effettivamente stanno come indicato nella figura 65 che rappresenta le mani viste da sotto.

Con le mani nella posizione della fig. 64 la destra compie lentamente un arco di cerchio, dalla estrema sinistra (braccio destro orizzontale a sinistra) alla estrema destra (braccio destro orizzontale a destra).

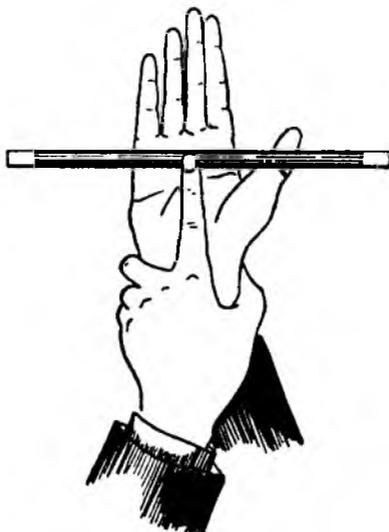


Fig. 65. - Levitazione della bacchetta magica - 2° tempo
(vista da sotto).

Attenzione a tenere il dorso della destra rivolto sempre verso lo spettatore.

Nulla vieta di pronunziare durante i movimenti testé descritti le solite formole magiche a base di Hokus-pokus, abrakadabra, terefinun, thala-schokus e chi più ne ha più ne metta!

5. — Una apparizione e sparizione combinate, da considerare come una fioritura, è quella dovuta a LARETTES.

Si mostra la bacchetta, tenendola per una estremità, con la mano sinistra (v. fig. 66). La destra ne prende



Fig. 66. - Fioritura LARETTES - 1° tempo.



Fig. 67. - Fioritura LARETTES - 2° tempo.

l'estremità libera facendole compiere un arco di cerchio (avente il centro all'estremità tenuta dalla sinistra) mentre il corpo compie una leggera rotazione verso sinistra sì da portarsi di profilo destro (cioè spalla destra dell'Artista rivolta verso lo spettatore). Così operando i due avambracci risultano af-

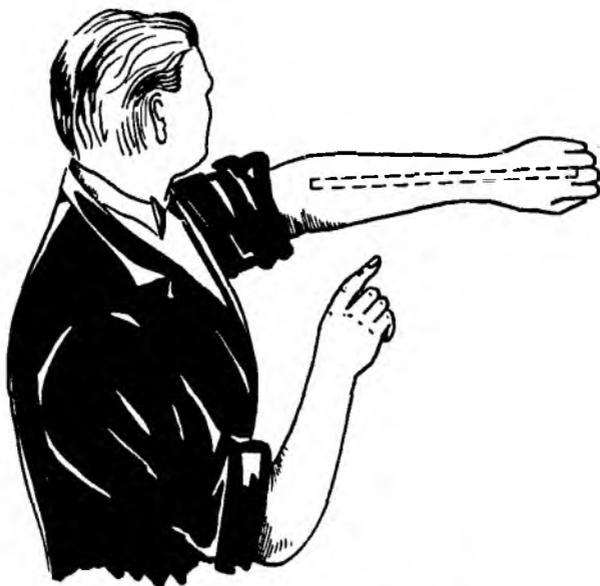


Fig. 68. - Fioritura LARETTES - 3° tempo.

fiancati e paralleli (v. fig. 67) con i dorsi delle mani rivolti verso chi guarda.

La bacchetta che rimane così nascosta alla vista, viene lasciata dalla destra e tenuta dalle dita della sinistra, sotto l'avambraccio sinistro, che deve essere in posizione orizzontale.

La destra si allontana (v. fig. 68) per un breve istante, dopo di che fa apparire la bacchetta tirandola dolcemente fuori dalla mano sinistra (v. fig. 69). Le mosse testè descritte costituiscono una *missdirection* per

dirla all'inglese, in quanto inganneranno lo spettatore sulle mosse immediatamente succedentesi. Infatti si ripetono i movimenti descritti or ora, fino ad arrivare alla posizione di cui alla fig. 67 ma ora la bacchetta viene lasciata dalla mano sinistra (che deve rimanere chiusa ed immobile) e tenuta dalla destra (v. fig. 70), la quale



Fig. 69. - Fioritura LARETTES - 4° tempo.

si allontana lentamente, volgendo il proprio dorso sempre verso lo spettatore, portandosi dietro le gambe dell'Artista (le quali come regola generale che non ammette eccezioni debbono essere tenute sempre unite e mai divaricate).

Durante questo *modus operandi* gli occhi debbono essere rivolti verso la mano sinistra.

Secondo lo spettatore la bacchetta trovasi dietro l'avambraccio sinistro, e grande è lo stupore allorché si ruota il medesimo aprendo contemporaneamente la mano sinistra, con movimento di polverizzazione ese-

guito dalle dita, mentre la destra sfila lentamente la bacchetta dalla parte posteriore delle gambe (v. fig. 71).



Fig. 70. - Fioritura LARETTES - 5° tempo.

6. — *Sparizione della bacchetta magica.* I sistemi di effettiva sparizione di una bacchetta sono molti; ne descriviamo uno poco noto, dovuto al compianto Watry, e che ha il grande vantaggio di non richiedere tavolini o serventi, e di eseguirsi con mosse più che naturali e giustificate, che non danno per conseguenza adito a sospetti da parte dell'osservatore.

La sparizione di una bacchetta può considerarsi un grazioso numero di entrata, in uno spettacolo magico.

Presentazione. — L'Artista si presenta al pubblico tenendo la bacchetta nella mano sinistra, la passa nella destra, la batte sia sul tavolo che su un altro oggetto, così che dal suono e dalla solidità il pubblico non possa menomamente dubitare che l'Artista abbia in mano

altra cosa che non la sua vera bacchetta. Naturalmente, si eviterà di dire che si ha una bacchetta in mano, perché basterebbe, nelle circostanze, una tale



Fig. 71. - Fioritura LARETTES - 6° ed ultimo tempo.

ingenua dichiarazione per fare subito pensare a qualche imbroglio.

La mano destra che tiene la bacchetta per una sua estremità, scosta la falda destra della giacca (un po' al disopra della tasca interna, ossia di quella comunemente adoperata per il portafogli) per facilitare l'accesso alla mano sinistra che preleva dalla tasca di cui sopra, un foglio di carta velina (o di giornale) piegato a pacchetto, nel quale si avvolge la bacchetta.

Poggiato l'involto su un vassoio o sul tavolo, (o comunque in un posto ben visibile affinché si possa constatare che non avviene sostituzione) e lanciategli alcuni milligrammi di polvere di pirimpimpim, lo si riprende, lo si strappa in pezzi, facendone una pallottola che si butta nel cestino.

Da un punto qualsiasi del proprio vestito, l'Artista fa apparire la bacchetta.

Preparazione. Si fabbrica una falsa bacchetta di carta, ossia un astuccio di carta nera, entro il quale possa entrare con un certo giuoco un'anima metallica, di lunghezza eguale a quella della bacchetta. Se la vera bacchetta avrà le punte metalliche cromate, allora è necessario fabbricare una specie di capsula, cromata anch'essa, per introdurvi una estremità della falsa bacchetta di carta.

L'anima non è altro che un cilindro metallico (per avere maggiore peso) di diametro un po' minore di quello interno della falsa bacchetta, per facilitarne la fuoruscita. Esternamente alla tasca interna destra si colloca mediante fermaglio da lettera un foglio di carta velina o di giornale piegato a pacchetto.

Esecuzione. Il lettore avrà capito che la mossa di scostare la giacca per prelevare il foglio di carta velina è un pretesto per permettere segretamente la fuoruscita dell'anima metallica dalla bacchetta di carta, e farla finire nell'interno della tasca.

È evidente quindi che nel foglio di velina si avvolge la falsa bacchetta, che essendo come detto, di carta, si strappa facilmente e si appallottola assieme alla velina. I movimenti combinati della mano destra che scosta la giacca, e della sinistra che prende il foglio di carta (guidando nel contempo l'anima nella sua caduta dentro la tasca) debbono essere sincroni ed

armoniosi. L'ulteriore svolgimento del trucco è troppo evidente per necessitare ulteriori spiegazioni.

Non si ritiene superfluo precisare che la profondità della tasca deve essere tale da contenere tutta l'anima metallica, per evitare che la parte superiore di essa possa, durante lo svolgimento di altri giuochi, apparire fuori dalla risvolta della giacca.

L'apparizione usata di preferenza dallo scrivente è la seguente:

Nell'interno sinistro della giacca si sistema un tubo metallico lungo circa tre quarti della lunghezza della bacchetta che dovrà apparire. Internamente ad esso è fissata sul fondo una molla terminante con un piattello di diametro leggermente minore di quello interno del tubo (v. fig. 72).

Poco prima dell'inizio dello spettacolo si introduce dentro il cilindro una bacchetta (perfettamente eguale a quella che si farà sparire) spingendola fino in fondo, cioè comprimendo più che sia possibile la molla, la quale viene mantenuta così compressa da uno spillo introdotto dall'esterno (v. fig. 72).

Eseguita la sparizione della bacchetta basta scostare con la sinistra la falda sinistra della giacca e contemporaneamente togliere con la destra lo spillo, perché la bacchetta sia spinta violentemente in alto per circa un paio di metri.

7. — Volendo conferire al numero della sparizione e riapparizione della bacchetta un certo sapore comico, si colloca dentro il cilindro di cui al paragrafo precedente una speciale bacchetta cava (v. fig. 73).

Internamente alla bacchetta è fissato in A l'estremità di un elastico da prestigiatore, che all'altra estremità è fissato ad un tappo B asportabile ed avente diametro esterno maggiore di quello della bacchetta.

È questa la bacchetta che si fa saltare in aria, e

che durante la sua caduta si prende con la sinistra verso la sua mezzeria mentre le dita indice e medio destri scostati fra di loro afferrano il tappo B (palma della mano destra orizzontale). Ciò fatto la sinistra

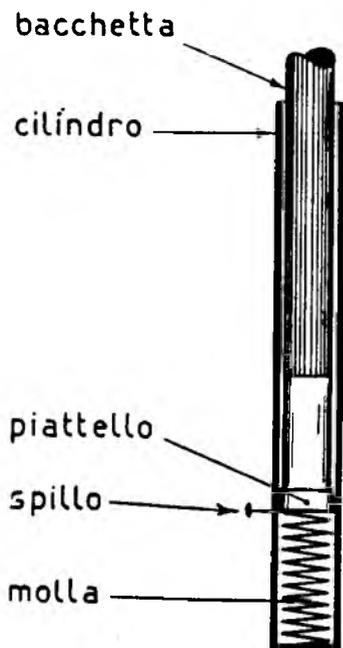


Fig. 72 - Tubo metallico per l'apparizione della bacchetta.

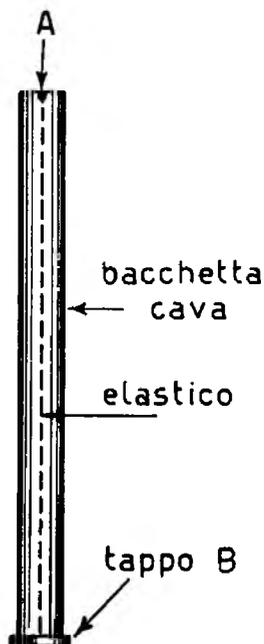


Fig. 73. - Bacchetta cava.

spinge la bacchetta verso il basso, mentre la destra si porta in posizione verticale. Il pollice destro mantiene con una leggera pressione la bacchetta come chiaramente indicato nella fig. 74.

Basta allentare un po' la pressione del pollice perché la bacchetta, in virtù della tensione dell'elastico, sia spinta verso l'alto.

Si prende allora con la sinistra un ventaglio e

facendo aria dalla parte sottostante della bacchetta si ha l'impressione che l'aria stessa spinga in alto la bacchetta (in effetti è il pollice che allentando la sua pressione sulla bacchetta ne permette la salita).

L'effetto è maggiore se in luogo di un comune

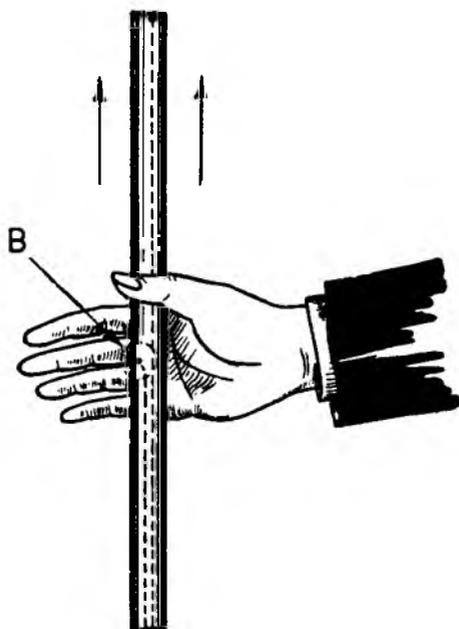


Fig. 74. - La bacchetta cava è spinta verso l'alto in virtù della tensione dell'elastico.

ventaglio, si usa un ventaglio magico, ossia un ventaglio il quale aperto in un senso è tutto in pezzi, mentre soffiandovi sopra (in effetti girandolo) diventa un comune ventaglio.

Allorché la bacchetta è arrivata a fine corsa, si può ripetere lo scherzo spingendola ancora una volta in basso mediante la mano sinistra. Si è così pronti per una ulteriore ascesa della bacchetta.

8. — Volendo aumentare ancora di più la comicità del numero, dopo avere eseguito quanto descritto al paragrafo precedente si effettua lo scambio della bacchetta con quella cosiddetta « in pezzi ».

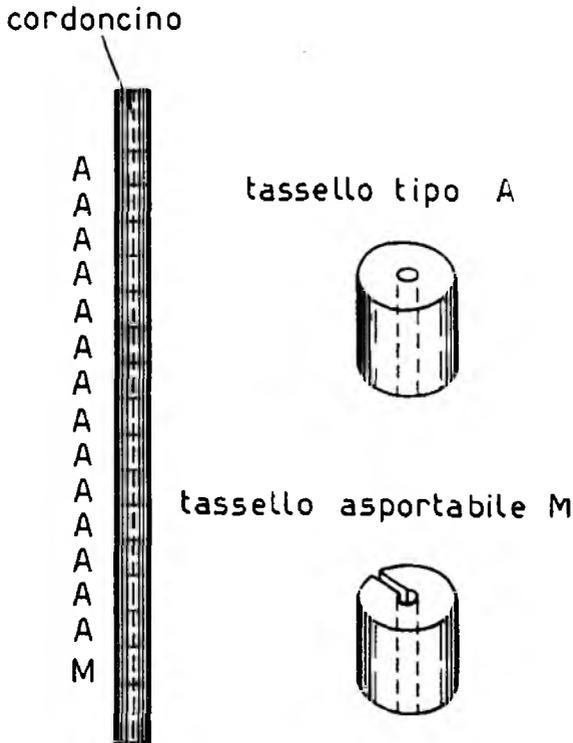


Fig. 75 - Bacchetta in pezzi.

La bacchetta in pezzi (v. fig. 75) è una speciale bacchetta formata da tanti elementi cilindrici A i quali portano in centro un foro entro il quale passa un elastico molto robusto fissato alle due estremità della bacchetta (internamente alle calotte metalliche cromate). Un elemento (indicato con M nella fig. 75 e del quale è dato il particolare ingrandito) porta una

fessura longitudinale che ne permette l'estrazione. Per eseguire lo scherzo, si prega uno spettatore di volere tenere un istante la bacchetta e gli si porge l'estremità opposta a quella ove si trova il tassello M. Appena lo spettatore ha eseguito la presa, l'Artista porta via il tassello M ed in conseguenza la bacchetta gli si affloscia nella mano causando generale ilarità.

II - PRESTIGI CON BUSSOLOTTI

Antichissimo giuoco ed un tempo tanto popolare, questo dei bussolotti, da aver persino dato il suo nome all'Arte tutta dei prestigi, così che si disse comunemente *giuocatore di bussolotti* per prestigiatore ed è anche questa locuzione, usata per traslato a significare chi voglia far apparire ciò che non è, la sola che sia stata tolta al gergo dei giocolatori per avere impiego corrente nella lingua comune.

Il ricordo di questo giuoco si trova in monumenti egiziani, in scrittori greci e latini, a tacere delle fonti orientali, arabe ed indiane.

In una delle Epistole di Alcifrone, scrittore greco del III secolo a. C., il giuoco si trova descritto con la medesima precisione con cui potrebbe parlarne uno scrittore d'oggi che abbia assistito ad uno spettacolo di prestigiazione: *Una cosa più d'ogni altra mi colpì di meraviglia e mi fece quasi restar muto e senza fiato. Un uomo si avanzò e sul piano di un tavolino a tre piedi collocò tre piattelli, sotto ognuno dei quali nascose una pietruzza bianca. Poi, io non so come, le fece apparire tutte e tre sotto il medesimo piattello. Altre volte, faceva sparire la pietruzza da sotto un piattello e poi se la cavava dalla bocca. Dopo, fatti avvicinare alcuni spettatori ed ingoiate altre tre pietruzze, una ne cavava dal naso di uno degli astanti; una seconda, dall'orecchio di un altro; l'ultima dalla testa di un terzo. Finalmente, le fece tutte sparire.*

E tutto ciò non è, *mutatis mutandi*, che il giuoco dei bussolotti, quale ancora vien fatto oggi.

Anche Seneca ⁽¹⁾ parla dei bussolotti che i romani chiamavano *acetabuli*, mentre *acetabulari* erano detti quelli che li presentavano. Il termine comune per Prestigiatore era però *Prestigator*, da cui si scorge come cadano in errore quanti tuttora si ostinano, per pedissequa imitazione dal francese, a chiamare l'Arte nostra *Prestidigitazione* e chi la coltivi *Prestidigitatore*, richiamandosi ad una falsa etimologia da *presto* e *digiti*, mentre non si tratta che di pure invenzioni, sul principio dell'Ottocento, del manipolatore francese Jules de Rivère. Che questi attribuisse a sé un simile appellativo, è non soltanto scusabile, ma normale, ché fa parte della più ortodossa tradizione dell'Arte l'attribuirsi nomi strani od altisonanti. Anzi, in confronto con i tanti Re della professione (*Re delle carte*, *Re delle Manette*, *Re dei Bussolotti* e che so io) ⁽²⁾ il nostro de Rivère, contentandosi di definirsi *prestigiatore*, si era anche mostrato assai modesto.

(1) Di questo scrittore giova anche ricordare come egli fosse il primo a dichiarare: *se io vengo a sapere come un prestigio sia eseguito, perdo in esso ogni interesse*. Eppure, dopo ben diciannove secoli dacché questa verità fu enunciata (ché Seneca scriveva al principio del I secolo) vi è ancora, nella stessa classe dei professionisti, di coloro cioè che dall'esercizio della Prestigiatura traggono i propri mezzi d'esistenza, chi va propalando in pubblico, dai palcoscenici o dalle colonne dei giornali, i gelosi segreti dell'Arte che soltanto può interessare in quanto si mantenga ermetica.

(2) In un giocoso « referendum » indetto da una rivista magica professionale di Londra, tra le altre, vi era la domanda: « Siete re di qualche cosa? in caso affermativo specificare di che cosa: dei ditali, degli elastici, delle banane, ecc.? » e ancora: « Nell'intestazione della vostra carta da lettere e nelle vostre circolari, vi intitolate " il più celebre Prestigiatore del Mondo? " In caso negativo, indicatene le ragioni ».

Ciò che invece non è spiegabile è perché tanti valentuomini, tra i quali, nel 1878, gli *immortali* compilatori del vocabolario dell'Accademia di Francia, abbiano fatto getto della voce latina che vanta tanti secoli di nobiltà per afferrarsi all'impronunciabile attributo che era piaciuto ad un prestigiatore di conferirsi.

Del resto anche per i manipolatori, avevano i romani una loro voce e li chiamavano *manusapientes*, così come *chirosofi* eran detti dai greci.

2. — Ma ritorniamo ai nostri bussolotti. Bartolomeo Bosco, in ogni sua rappresentazione, come primo esperimento, o secondo dicono gli artisti in loro gergo di teatro, come *numero d'entrata*, eseguiva sempre il giuoco dei bussolotti, al quale si accingeva con molta compunzione, quasi ministro d'un rito misterioso (v. fig. 76).



Fig. 76. - Bartolomeo Bosco che esegue il giuoco dei bussolotti.

(Da una stampa dell'epoca).

Si sa come si svolga questo prestigio: tre bussolotti metallici sono disposti, capovolti, sul tavola dell'Artista (v. figura 76), questi li solleva ad uno ad uno, li mostra vuoti e li rimette capovolti al loro posto;

quindi, mostrate al pubblico le mani, da entrambe le parti, palma e dorso, perfettamente vuote, l'Artista comincia con il produrre, apparentemente dal nulla, una pallina⁽¹⁾; e ne simula

(¹) Queste *palline* chiamano i francesi *muscades*; di qui, le

il getto contro uno dei bussolotti; la pallina sparisce e viene ritrovata sotto il bussolotto stesso; la mano si solleva ed ecco la pallina nuovamente tra le dita ed il bussolotto di nuovo vuoto; si ripete la cosa con gli altri bussolotti; poi, invece di una, sono due palline che invisibilmente passano da un bussolotto all'altro, e poi tre, e poi altre ancora, e poi tutte, di nuovo scompaiono e mani e bussolotti tornano vuoti.

Robert-Houdin, che pur non aveva grande simpatia per il nostro Bosco e, sempre che gli se ne presentasse l'occasione, ne parlava, ecco come lo ricorda in *Comment on devient Sorcier* (1858) a proposito di questo giuoco: « Bosco è senza dubbio il Prestigiatore
« che ha avuto il maggior successo coi bussolotti. Egli
« annetteva a questo giuoco una grande importanza e
« lo presentava con la solennità di una vera opera di
« magia. Bisognava vederlo, all'inizio di una seduta,
« strofinare energicamente con un panno la bacchetta
« magica, come per ravvivarne la virtù, e poi battere
« con la bacchetta stessa una palla di rame sospesa
« sopra il tavolino. Compiuti questi atti, alzava gli
« occhi al cielo e con voce cavernosa pronunciava
« questa diabolica invocazione: *Spiriti miei infernali,*
« *obbedite!* » Naturalmente, Robert-Houdin non sarebbe stato quel buon francese che era se, nel citare queste quattro parole italiane non le avesse deturpate di ben tre errori di ortografia, ripetuti poi, con ammirabile costanza in tutte le molte edizioni e traduzioni del fortunato lavoro: *Spiriti mihei infernale obedite*. Più recentemente, Sidney W. Clarke, nei suoi *Annals of Conjuring*, ha tentato una timida correzione con:

moscate con cui vengono frequentemente indicate nei nostri libri magici, per la maggior parte povere traduzioni dal francese.

Spiriti mihi infernali, obedite!, ma non ci siamo ancora!

Oggi il giuoco dei bussolotti è alquanto in ribasso e sono rare le occasioni di vederlo eseguire. Pure, è sempre divertimento piacevole e vario ed, appunto per la odierna rarità di chi sappia eseguirlo a dovere, è sempre accolto con piacere. Chi abbia imparato a ben presentare questo divertimento è certo di poter poi apprendere, con estrema facilità, qualunque altro prestigio. E però merita la pena di applicarvisi con qualche impegno.

3. — Ho già detto in che cosa press'a poco, consista il giuoco. Ora diremo che cosa occorra per eseguirlo.

Ci vogliono anzitutto 3 bussolotti; alcuni Artisti, oltre a questi tre bussolotti semplici, cioè senza alcun trucco, ne adoperano altri truccati; così tra gli altri, faceva Bosco, che ne adoperava 5; ma noi lasceremo queste complicazioni agli Artisti provetti e ci contenteremo dei 3 usati abitualmente. Questi bussolotti comuni sono costruiti, generalmente, di ottone, meglio se nichelati o cromati, ed hanno la forma che appare dalla fig. 77, cioè consistono in un bicchiere tronco conico avente il diametro di circa cm. 4,5 alla base e cm. 8 circa all'apertura, con un orlo cilindrico di circa 3 cm., così che l'altezza totale del bicchiere sia da 9 a 10 cm. Tra la parte tronco-conica e quella cilindrica, una sporgenza di 4 a 5 mm. consente di mettere capovolti un bussolotto sopra l'altro, lasciando uno spazio tra le due pareti di fondo. Queste, poi, non sono piatte, ma convesse, e cioè concave quando il bussolotto sia capovolto (v. fig. 78).

Occorrono anche un certo numero di palline di cm. 1,5 di diametro. È preferibile che queste palline

siano di sughero, perchè più leggere, ma possono anch'essere di legno, di celluloido, o di carta.

E, naturalmente, la bacchetta magica.

4. — Per poter eseguire il giuoco, bisogna anzitutto saper bene impalmare le palline. Queste, in generale, si impalmano tenendole tra il medio e l'anulare, alla

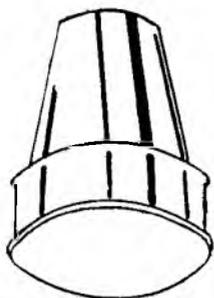


Fig. 77. - Bussolotto.

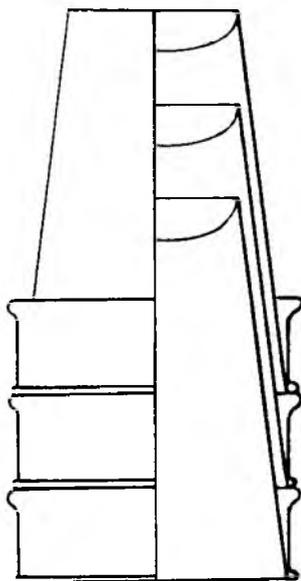


Fig. 78. - Tre bussolotti, uno sopra l'altro, in sezione.

radice (v. fig. 79); alle volte, specie quando si abbia da impalmare una seconda pallina, anche, tra l'anulare ed il mignolo. Per imparare a fare i movimenti necessari per portare la pallina in questa posizione, consiglio di cominciare col mettercela con l'altra mano, fino a che si sia trovata la posizione esatta nella quale essa si regga bene. Trovata questa posizione, occorrerà, prima esercitarsi a gesticolare, prendere oggetti, deporli, sempre con la pallina impalmata; poi, imparare a passare dall'impalmatura alla presentazione e viceversa.

Ecco come si fa: avendo la pallina all'impalmatura, si porta su di essa il pollice (v. fig. 80) e con questo si fa rotolare in alto la pallina fino a che essa venga a trovarsi tra l'indice ed il pollice in posizione di presentazione (v. fig. 81). Si fa poi, con l'aiuto del pollice, rotolare indietro la pallina e la si riporta all'impal-

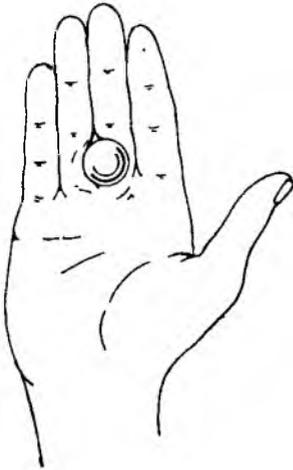


Fig. 79. - Pallina impalmata.



Fig. 80. - Il pollice portato sulla pallina impalmata.



Fig. 81. - Pallina in posizione di presentazione.

matura. È molto importante notare bene il punto esatto in cui la pallina viene a capitare, tra il pollice e l'indice, quando la si porta dall'impalmatura alla presentazione, e ciò perché quando ci si trovi a dover passare direttamente dalla presentazione all'impalmatura bisognerà collocare la pallina, tra l'indice ed il pollice in quel preciso punto e non in altro, altrimenti, facendola rotolare indietro, non andrà più a capitare nel punto adatto per l'impalmatura e questa riuscirà più difficile.

5. — Imparata bene l'impalmatura e la presenta-

zione della pallina, preferibilmente tanto con la mano destra che con la sinistra, occorre ancora sapere abilmente fingere di mettere una pallina sotto il bussolotto. Per far ciò, si tenga la pallina nella mano destra in posizione di presentazione. Si avvicini la mano destra alla sinistra aperta come per deporvi la pallina. Al momento che le due mani sono vicinissime, con la destra si porta la pallina all'impalmatura e si chiude rapidamente la sinistra. Ripetere molte volte questo movimento, meglio se davanti allo specchio, fino a che l'illusione del passaggio, da una mano all'altra della pallina, sia perfetta.

Rimane l'ultima mossa: con la mano destra, che tiene la pallina, ma che il pubblico crede vuota, si alzi uno dei bussolotti che si trovano capovolti sul tavolo. Lo si faccia strisciare sopra la mano sinistra, che si apre in quell'istante e lo si posi nuovamente sul tavolo mentre, senza ostentazione, si mostra la mano sinistra aperta. Al pubblico, che credeva che la mano sinistra contenesse la pallina, sembrerà ora che questa sia stata lasciata sotto il bussolotto.

6. — Ora occorre imparare come si deponga nascostamente una pallina sotto un bussolotto.

Si abbia la pallina impalmata nella mano destra; si prenda con questa mano il bussolotto e lo si sollevi per far vedere che sotto non contiene nulla. Il bussolotto occorrerà prenderlo come è indicato nella figura 82, cioè, tenendone l'orlo con l'in-

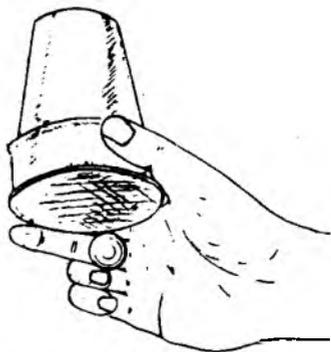


Fig. 82. - Come si prende il bussolotto avendo una pallina impalmata.

dice ed il medio dalla parte esterna (cioè verso il pubblico) ed il pollice dalla parte interna, mentre l'anulare ed il mignolo, ripiegati, trattengono e sottraggono alla vista del pubblico, la pallina.

Rivolta l'imboccatura del bussolotto verso il pubblico, acciocché si assicuri non esservi nulla né dentro, né sotto, nel riporre il bussolotto sul tavolo, si avrà cura di inclinarlo lievemente, così che il lato esterno (cioè verso il pubblico) dell'imboccatura tocchi per prima il tavolo; in questo preciso momento si lascia andare, allargando, l'anulare ed il mignolo, la pallina che queste due dita trattenevano e si posa decisamente il bussolotto sul tavolo. Anche questa operazione è da ripetersi varie volte, fino a tanto che non la si esegua in modo perfetto.

7. — Per essere perfetto giuocatore di bussolotti occorre ancora imparare due manipolazioni che però sono piuttosto fioriture che non elementi essenziali del giuoco.

L'una consiste nel far passare, apparentemente, un bussolotto attraverso l'altro. È cosa in generale abbastanza conosciuta; comunque, ecco come si esegue: si prenda con una mano un bussolotto e lo si tenga, sollevato dal tavolo, alquanto inclinato. Con l'altra mano si prenda un secondo bussolotto e lo si getti dentro il primo. Al momento preciso in cui la sporgenza del bussolotto gettato sta per giungere a contatto con l'orlo di quello che sta per riceverlo, si abbandoni questo e con la stessa mano si afferri l'altro. Si darà così l'illusione che un bussolotto sia passato a traverso l'altro. Con un poco di esercizio si giunge anche facilmente a prender con la mano che ha gettato il bussolotto, quello che l'altra mano ha abbandonato.

L'altra fioritura, chiamata « correr le poste », è meno conosciuta ed ancora più « illusiva », come dicono i prestigiatori. Si mettano i bussolotti, bocca in sotto, l'uno sull'altro. Tra il primo ed il secondo si deponga, facendola ben vedere, una pallina. Quindi si prenda il bussolotto superiore e lo si deponga a destra sul tavolo, prossimo agli altri due. Subito dopo, si afferri con la mano destra il secondo bussolotto, con quella sinistra il primo e, dando ad entrambi, insieme, una spinta verso l'altro, si sfilì il secondo e lo si metta su quello che si è tolto prima mentre su di essi si colloca il primo.

Se i movimenti sono fatti bene, la pallina che si trovava tra il primo ed il secondo bussolotto sembrerà essere scomparsa. Il fatto è che la spinta in alto data ai due bussolotti tra i quali si trova la pallina ha per effetto di portare questa a contatto con il fondo del bussolotto superiore e, prima che essa ridiscenda, il bussolotto già si trova sopra quell'altro sul quale si posa.

Ripetuti più volte questi movimenti, senza che mai riappaia la pallina che si era posta in principio tra due bussolotti, e poi, capovolta tra le due mani la pila dei bussolotti (così che essi si presentino con la bocca in alto) e deposti quindi questi, ad uno ad uno (bocca in alto) sul tavolo, si dà assolutamente l'illusione che la pallina sia sparita.

L'esperimento pare a me più facile a farsi che a descriversi; spero tuttavia di essermi spiegato con sufficiente chiarezza, che è la cosa più difficile per chi scriva, e non soltanto di questa materia.

8. — Credo di aver così spiegate e descritte tutte le mosse necessarie per il giuoco dei bussolotti. Una volta che lo studioso lettore se sarà reso padrone di

tutti questi movimenti, potrà facilmente da sé comporre lo svolgimento del proprio giuoco, il quale deve più che altro consistere nel far trovare una o più palline sotto bussolotti creduti vuoti o far trovare vuoti bussolotti sotto i quali si credeva vi fosse alcuna pallina.

Tuttavia, ogni manuale di prestigiazione traccia il suo particolare svolgimento (a chiacchiere, perché, in pratica, si riducono poi tutti a due o tre schemi tradizionali, tra i quali primeggiano quello descritto per primo da Ozanam nelle sue *Ricréations mathématiques* del 1720 e successive edizioni, e quelli lievemente modificati da Guyot, Ponsin e Robert-Houdin.

In generale, si incomincia col mettere sul tavolo i tre bussolotti, e davanti ad ognuno di essi, dalla parte del pubblico, le tre palline. « Metterò ora — si dirà — una pallina sotto ognuno di questi bussolotti ». Si piglia la pallina che stava davanti al bussolotto di destra con la mano destra. Si finge metterla nella sinistra, si trattiene invece nella destra tra l'anulare ed il mignolo, quindi se ne simula il deposito sotto il bussolotto di destra. Si fa lo stesso con la pallina che sta davanti al bussolotto di sinistra, che viene trattenuta nella mano destra tra il medio e l'anulare, quindi se ne simula il deposito sotto il bussolotto di sinistra.

Si prende, infine, la terza pallina, si depono effettivamente nella mano sinistra e nello stesso tempo si depongono in questa mano le due palline che si trovavano trattenute nella mano destra. Si finge di deporre la terza pallina sotto il bussolotto di mezzo, ma effettivamente si depongono tutte e tre.

Si afferra quindi la bacchetta magica, si fanno due o tre gesti di fantasia sopra il bussolotto di destra e su quello di sinistra; si alzano entrambi e si fanno vedere vuoti; quindi si alza il bussolotto del centro e si fanno vedere le tre palline che ivi si trovano. « Come avete visto, avevo prima messo una pallina sotto ogni

bussolotto; poi, per virtù magica, le ho fatte ritrovare tutte e tre sotto lo stesso bussolotto. Ora farò anche di più ».

Si prendono le tre palline, si finge di metterle, una dopo l'altra, sotto ognuno dei tre bussolotti, ma invece si trattengono nella mano destra. Si afferra allora la bacchetta magica e nel tempo stesso si lasciano cadere le tre palline nella servente predisposta nel tavolo.

Si fanno le solite mosse di fantasia con la bacchetta, quindi, sollevando, uno dopo l'altro, i tre bussolotti, si fa vedere come le tre palline siano sparite. Si posa la bacchetta e si volgono al pubblico le palme delle mani per far bene constatare che esse sono vuote.

E via di questo passo, a seconda della fantasia dell'artista, le palline si faranno apparire sotto l'uno o sotto l'altro dei vari bussolotti; si farà sparire l'una o l'altra delle palline; altre volte, si fingerà di mettere una pallina sotto un bussolotto e poi si farà vedere come essa sia sparita e la si ritroverà in alcuna strana postazione o si fingerà cavarla dalla bocca o toglierla dalla punta della bacchetta. Insomma, opportunamente variando le poche mosse necessarie per bene eseguire questo gioco, vi è modo di produrre un divertimento della durata di una decina di minuti.

È tuttavia molto raccomandabile, una volta composto il proprio giuoco di mandarlo a memoria e poi eseguirlo sempre nello stesso ordine e modo, così che le varie mosse finiscano col divenire istintive.

Far bene attenzione che ciò che intendo sia mandato a memoria sono soltanto le mosse, non mai le parole che le accompagnano. Queste dovranno, anzi, variarsi il più possibile, così che esse non producano mai quel sapore di imparaticcio che è, pur troppo, tra le più usuali brutture del nostro genere di esibizioni

III - PRESTIGI CON ANELLI

1. L'ANELLO NELLA BACCHETTA. — Di tutti i divertimenti magici del mio repertorio, questo è senza alcun dubbio quello che ha sempre riscosso maggior plauso, forse anche perché è tra i meno conosciuti e però, ogni volta che si esegue, si può essere pressoché sicuri che esso sia per tutti una novità, meglio ancora, una stupefacente novità.

PRESTIGIO. — *Una fede chiesta a persona del pubblico viene posta nel mezzo d'un fazzoletto e quindi consegnata ad uno spettatore perché, a traverso il fazzoletto stesso, con le cocche spioventi, la regga sopra una bacchetta magica che altri due spettatori tengono impugnata dalle due estremità. L'Artista strappa il fazzoletto dalle mani dello spettatore che lo reggeva e la fede appare infilata nella bacchetta magica.*

Spiegazione. Si abbiano due fazzoletti identici, ed uno sia senza preparazione, mentre in un angolo dell'altro si trovi nascostamente praticata una taschina entro la quale sia cucito un anello della forma di una *fede*. Bisogna aver molta cura nel preparare il fazzoletto, cosicché l'artificio non appaia. Molto adatti, più che non i fazzoletti bianchi, sono i fazzoletti di colore coi bordi a righe: l'incrocio delle righe, lascia in ogni angolo del fazzoletto un quadratino del colore del fondo ed è in uno di questi quadratini che, cucendovi sopra un pezzo di stoffa dello stesso colore, si può praticare agevolmente il ripostiglio per la supposta *fede* (v. fig. 83).

Si prendano i due fazzoletti, ben stirati, si spieghino e si ripieghino a mano e si ripongano in una tasca dell'abito, prima quello senza preparazione, poi, sopra questo, quello con la *fede*. Si è così pronti ad eseguire il divertimento.

Si chiede allora ad uno spettatore il prestito d'una *fede*. Prima di prenderla, si estrae dalla tasca il faz-

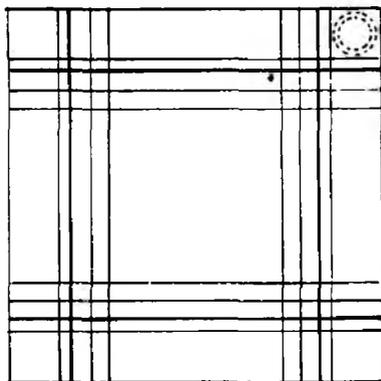


Fig. 8g. - Fazzoletto con anello nascosto.

zoletto preparato ed, afferrato con la mano destra l'angolo che contiene l'anello e con la sinistra uno degli angoli prossimi, si mostra al pubblico da una parte e dall'altra. L'angolo con l'anello essendo nascosto dalla mano destra, il pubblico sarà facilmente convinto dell'innocenza del fazzoletto stesso.

Si prende allora, con la stessa mano destra, senza però abbandonare il fazzoletto, la *fede* chiesta in prestito. « Ora — si dirà — metterò questa *fede* in mezzo a questo fazzoletto ». E nel dire così si porta rapidamente la mano destra e con essa la *fede* nascosta e quella avuta dal pubblico nel mezzo del fazzoletto a traverso il quale la mano sinistra afferra l'anello nascosto, mentre la *fede* avuta in prestito viene

impalmata dalla mano destra che subito si abbassa. Si invita allora uno spettatore — meglio se persona diversa da quella che ha prestato la fede — e lo si prega di voler reggere un momento il fazzoletto e, a traverso questo, l'anello (v. fig. 84). Mentre questi

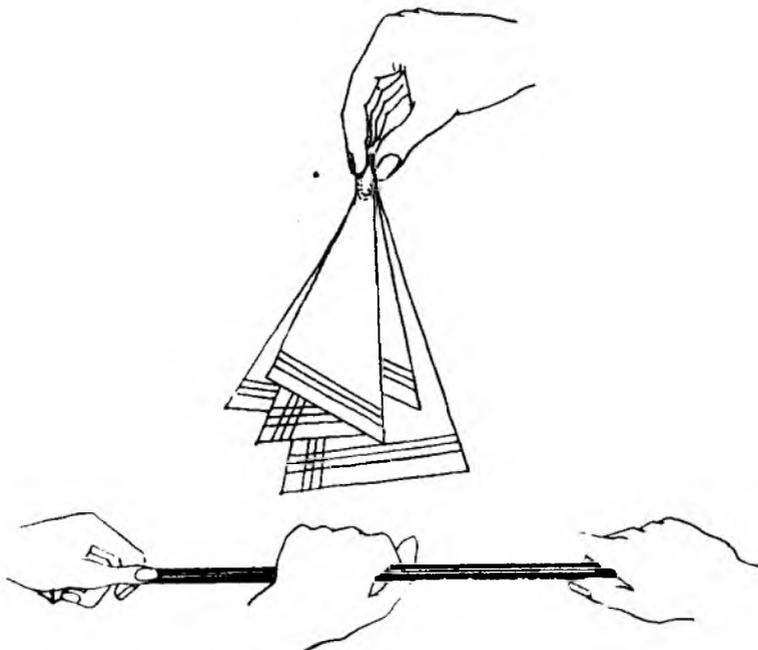


Fig. 84. - Fazzoletto retto da uno spettatore sopra la bacchetta tenuta dalle due estremità da due altri spettatori. La mano centrale è quella del prestigiatore.

regge così la supposta fede, l'Artista riprende con la mano destra la bacchetta magica che aveva momentaneamente lasciata sul tavolo ed afferrandola fa in modo, magari aiutandosi con la sinistra, che l'estremità della bacchetta stessa si infili nella *fede* precedentemente impalmata.

Si ritorna allora presso lo spettatore che regge il fazzoletto. « *Avete sempre l'anello in mano? Non me lo avrete mica per caso fatto sparire?* » E nel dire così

si batte con la bacchetta sopra l'anello cucito nel fazzoletto nella parte racchiusa tra le dita dello spettatore. « Bene, l'anello è sempre al suo posto. Ora, vorrebbero due signori impugnare ognuno un'estremità di questa bacchetta? Voi e voi? Benissimo, tante grazie ». Si fa allora scivolare la bacchetta a traverso la mano (e naturalmente pure a traverso la fede che si ha in mano) e se ne fanno impugnare dai due spettatori le estremità, mentre la mano destra dell'Artista continua a reggere la bacchetta (con infilata la fede) nella sua



Fig. 85. - La fede sulla bacchetta.

parte centrale (v. fig. 84). « Ed ora voi che reggete il fazzoletto, abbiate la bontà di avvicinarvi e di coprire la mia mano con le cocche pendenti del fazzoletto. L'anello è sempre tra le vostre dita? Sì? Benissimo. Adesso, attenzione! Uno, due e tre! » Nel dire « Tre! » si strappa, con la mano sinistra, il fazzoletto dalla mano dello spettatore che lo reggeva, mentre nello stesso momento la mano destra abbandona la bacchetta, non senza prima imprimere un movimento di rotazione alla fede infilata nella bacchetta stessa, ciò che accresce l'effetto. « Ed ecco come, per virtù magica, la fede che il signore reggeva sopra la mia bacchetta si è venuta ad infilare nella bacchetta stessa, non ostante che le sue due estremità fossero bene impugunate da questi altri signori! » (v. fig. 85).

Approfittate del momento di sorpresa, mentre tutti gli occhi sono fissati sull'anello roteante intorno alla bacchetta, per piegare il fazzoletto e rimetterlo in

tasca, facendolo passare sotto a quello non preparato che subito estrarrete, e, senza spiegarlo, lo terrete in mano. Questa mossa passerà sempre inosservata e vi darà modo, se qualcuno, di fronte alla straordinarietà del fatto, mettesse in dubbio l'innocenza del fazzoletto, di porgerglielo subito perché lo esamini. Ecco perché è consigliabile, prima di eseguire il giuoco, di spiegare il fazzoletto e ripiegarlo a mano, senza seguire esattamente le linee determinate dalla stiratura, così che anche questo fazzoletto presenti, alla fine del giuoco, la stessa apparenza di quello truccato.

Naturalmente vi guarderete bene dal ripetere il giuoco! Ma questa, si sa, è regola generale per ogni sorta di divertimenti magici.

♣ CATENA ISTANTANEA.

PRESTIGIO. — *L'Artista infila sulla bacchetta magica, ad uno ad uno, una dozzina di anelli di ottone; lascia quindi cadere questi anelli in un bicchiere ripieno di un liquido magico ed istantaneamente tirati fuori dal bicchiere, appaiono indissolubilmente incatenati l'uno sull'altro.*

Spiegazione. — Si adoperano per questo grazioso prestigio una dozzina di anelli di ottone del genere di quelli che si usano per le tendine delle finestre, oltre ad un'altra dozzina di simili anelli, ma saldati uno dentro l'altro, così da formare una catena.

L'Artista comincia con l'infilare, nascostamente, questa catena sulla bacchetta; quindi spinge la catena stessa verso una delle estremità della bacchetta e questa impugna da tale estremità, di modo che, coperta dalla mano, essa non è vista dal pubblico.

Si infilano allora, davanti al pubblico, gli anelli sciolti, ad uno ad uno, ben separati gli uni dagli altri, si fanno vedere al pubblico (v. fig. 86).

Si prende quindi un bicchiere, preparato in precedenza, contenente un liquido qualsiasi di apparenza lattiginosa (acqua e un pizzico di magnesia o di bicarbonato, fanno benissimo al caso, meglio se vi si aggiungano poche gocce di alcuna sostanza dall'odore penetrante, come trementina, o simili).

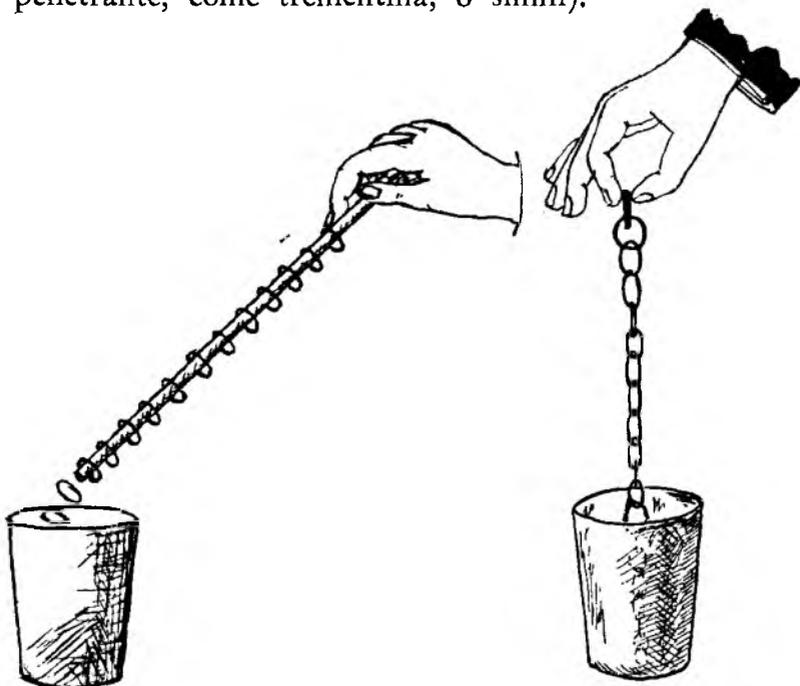


Fig. 86.

Gli anelli infilzati sulla bacchetta si lasciano cadere nel liquido magico.

Fig. 87. - Si tira fuori la catena dal bicchiere.

« Ho qui — si dirà — un liquido magico di mia assoluta invenzione (ciò che è verissimo!) e che mi riservo, appena i miei esperimenti saranno condotti a termine di far brevettare e di fornire alla Marina, che ne ricaverà un risparmio grandissimo nella fabbricazione delle catene per le àncore. Basta infatti immergere dentro questo liquido una serie di anelli (si

esegue) per averli immediatamente saldati l'uno con l'altro, indissolubilmente, senza bisogno di saldature autogene od altre lunghe operazioni che i tecnici navali ben conoscono. Ecco infatti (si tira fuori la catena con l'aiuto della bacchetta [v. fig. 87] e la si mostra al pubblico) *la catena bella e formata. Toccate pure, ch  il mio liquido, e questo   un altro dei suoi grandi vantaggi, mentre ha tanta potenza verso i metalli,   assolutamente innocuo per le persone* ».

L'astuto lettore ha gi  capito come ci  succeda. Nel momento di prendere il bicchiere sul tavolo, l'Artista afferra la bacchetta dall'altra mano, facendo cos  cadere in questa mano tutti gli anelli sciolti, scoprendo invece quelli incatenato, che per , a pochissima distanza, sembrerebbero soltanto gli anelli di prima accavallati gli uni sull'altro. Sar  bene di trovare modo di disfarsi degli anelli sciolti, deponendoli o su accocchia servente o magari soltanto sul tavolo, dietro alcun oggetto che li tolga alla vista del pubblico. Naturalmente, tenendo il bicchiere in mano, per parlare al pubblico, occorrer  evitare di avvicinarsi troppo a questo, cos  che il trucco degli anelli sulla bacchetta non appaia. La bacchetta dovr  esser tenuta verticale, con che si comprende come gli anelli siano venuti ad accavallarsi gli uni sugli altri. L'immersione degli anelli nel liquido del bicchiere dovr  esser fatta rapidamente capovolgendo sul bicchiere stesso la bacchetta.

3. L'ANELLO DI M BIUS — Cos    chiamato dagli studiosi di topologia o geometria di posizione ⁽¹⁾ questo anello che ha strane particolarit  e serve a

⁽¹⁾ Vedi M. KRAITCHIK: *La Math matique des Jeux ou R cr ations Math matiques*. Bruxelles, 1939, a pag. 292. Cfr. anche Prof. Annibale COMESSATI, della R. Universit  di Padova: *Matematica qualitativa*, in *Scienza e Tecnica*. Roma, S.I.P.S., gennaio 1941.

costoro nientemeno che di base al così detto *teorema fondamentale della topologia per le superfici*.

Noi prestigiatori che, in genere, la topologia non sappiamo neppure dove stia di casa, diamo a questo

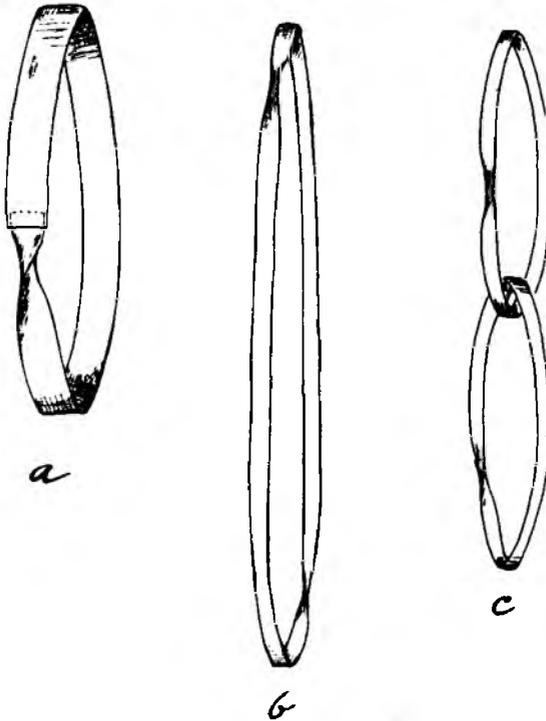


Fig. 88. - L'anello di Möbius.

anello altri nomi meno personali e più fantastici e lo chiamiamo quando *l'anello indiano* o *afgano*, quando *l'anello di Ben Aly* o *del fachiro* e via dicendo.

Lasciando ai topologi di servirsi dell'anello di Möbius per le loro erudite elucubrazioni, noi ce ne serviremo invece per i nostri fini prestigiosi.

Si abbia una striscia di carta lunga una sessantina di centimetri e larga sei. Si incollì un'estremità con l'altra, dando però ad una di queste una torsione di

mezzo giro: avremo così l'anello di Möbius (v. figura 88 a).

Se ora si taglierà questo anello secondo una linea mediana, invece di avere due anelli, come a tutto prima si supporrebbe, si avrà invece un anello unico, ma di doppia lunghezza (v. fig. 88 b). Se poi anche questo anello taglieremo per una linea mediana, allora avremo

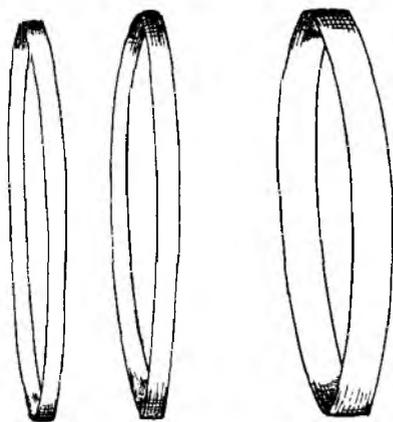


Fig. 89. - Anello normale che, tagliato in due, produce due altri anelli normali.

si due anelli, ma allacciati l'uno all'altro: provare per credere (v. fig. 88 c).

Per la presentazione di questo divertimento, usano alcuni, invece di una striscia sola, adoperarne tre:

con la prima fanno un anello normale, che tagliato lungo la linea mediana produce due anelli (v. figura 89);

con la seconda fanno un anello di Möbius, dando, cioè, una torsione

di mezzo giro ad una delle estremità, e poi tagliandolo, ottengono un anello solo, doppio del precedente;

con la terza, fanno un altro anello, ma con la torsione di un giro interno ad una delle estremità, così che tagliandolo, ottengono due anelli, l'uno dentro l'altro.

Altri, infine, usa di una sola striscia di tela, larga una diecina di centimetri, con le due estremità incollate l'una all'altra così da formare un grande anello della lunghezza di circa un metro. Le due estremità, però, prima di essere incollate l'una all'altra, sono tagliate, nel senso della lunghezza, per una ventina di

centimetri, con due tagli, situati rispettivamente ad $\frac{1}{3}$ ed a $\frac{2}{3}$ della larghezza della striscia (v. fig. 90).



Fig. 90. - Le estremità della striscia prima di essere incollate.

Nell'incollare tra loro queste estremità, si avrà l'avvertenza:

di incollare il primo terzo dell'una con il primo terzo dell'altra, in modo normale; di incollare il secondo terzo dell'una, con il secondo terzo dell'altra, dopo di avergli dato una torsione di mezzo giro;

di incollare l'ultimo terzo dell'una con l'ultimo terzo dell'altra, dopo di avergli dato una torsione di un giro intero (v. fig. 91).

Dopo aver presentato, facendolo svolazzare di qua e di là, l'anello così composto, evitando, per quanto possibile, che il pubbli-

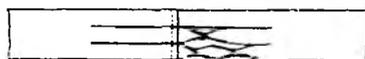


Fig. 91. - Come si incollano fra di loro le estremità della striscia.

co scorga queste anomalie dell'incollatura, si dirà che ora si dividerà tale anello in altri tre.

Si comincerà con lo staccare il primo terzo della striscia e si presenterà un anello comune che, tagliato in due, secondo la lunghezza, produrrà altri due anelli.

Poi si staccherà il secondo terzo e si produrrà, tagliandolo, un anello doppio del primo.

Infine si esibirà l'ultimo terzo che, tagliato anch'esso, produrrà due anelli uno dentro l'altro.

Qui non si è fatto altro se non indicare il *modus eprocedendi*, ma è evidente che, più ancora in questo che non in altri divertimenti, il successo dipenderà tutto dalla maniera con cui il divertimento stesso viene presentato e dai discorsi con i quali lo si accompagna.

4. **L'ANELLO E L'UOVO.** — *Effetto:* In un cappello avuto in prestito da uno spettatore si pone un uovo e si copre il tutto con un fazzoletto.

Si chiede in prestito un anello-fede che si fa legare nel centro di un fazzoletto e se ne forma una palla che sparisce dalle mani dell'Artista, trasformandosi in un uovo che viene posto in un porta-uovo. Si scopre il cappello, ed al posto dell'uovo si trova il fazzoletto recante al centro l'anello.

Fazzoletto ed anello spariscono ancora una volta dalle mani del Prestigiatore. Si rompe l'uovo che trovasi nel porta-uovo, e nel suo interno si trova il fazzoletto con l'anello. Quest'ultimo viene quindi restituito al suo proprietario.

Materiale: Un fazzolettone come descritto a pagina 55 (v. fig. 20). Uno scappavia (vedi pag. 62 e fig. 33). Un falso uovo intero, ed uno con buco (per entrambi vedi descrizione al capitolo relativo ai prestigi con le uova). Un porta-uovo. Due fazzolettini uguali. Una bacchetta magica. Un cappello. Una sedia.

Preparazione. — Lo scappavia si sistema, prima dello svolgimento del giuoco, nell'interno della giacca, come illustrato in figura 92.

Il falso uovo con buco si colloca sotto l'orlo destro inferiore della giacca, tenuto in posto da servente del tipo illustrato in fig. 13.

Il secondo uovo si colloca dentro il porta-uovo collocato sul tavolino magico.

Il fazzolettone è posto sulla spalliera di una sedia. Uno dei due fazzolettini (che chiameremo numero 2 e che porta già legato nel suo centro un anello-fede) è

arrotolato a palla ed è collocato sul tavolino in prossimità della bacchetta e dietro un oggetto qualsiasi (cioè nascosto alla vista degli spettatori). L'altro fazzolettino (che chiameremo numero 1) è posto

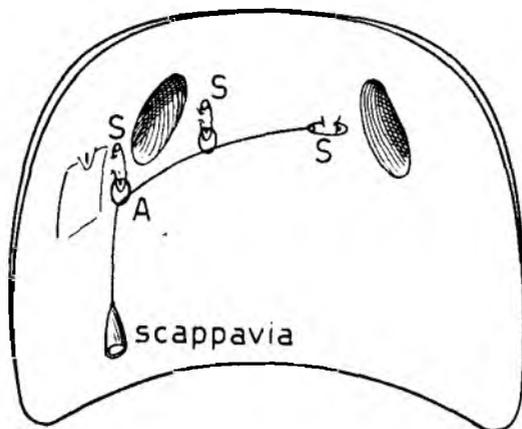


Fig. 92. - Sistemazione dello scappavia nell'interno della giacca dell'artista.

accanto al numero due, ma visibile da parte del pubblico.

Esecuzione. — Si chiede in prestito un cappello, (con la moda attuale sarà ben difficile che qualcuno ne sia munito, pertanto è consigliabile avere a portata di mano una scatola vuota, che svolga l'ufficio del cappello) e lo si pone (apertura in alto) sul piano di una sedia. Si toglie l'uovo dal porta-uovo ponendolo dentro il cappello, che viene quindi coperto col fazzolettone. Si preleva ostensibilmente con la mano sinistra il fazzolettino numero uno, e con la destra (per il pubblico) la bacchetta magica (in effetti si preleva contemporaneamente anche il fazzolettino numero due,

tenendolo nascosto nel cavo della mano che circonda la bacchetta).

Si chiede una fede in prestito, e la si fa infilare nel fazzoletto (tenuto per una estremità) che si fa annodare. Col tutto si forma una palla che viene presa dall'Artista con la mano sinistra e posata sul tavolino in un posto ben visibile a tutti.

La destra pone la bacchetta sotto l'ascella sinistra (il fazzolettino numero due rimane nascosto nella mano). Si va verso la sedia, la sinistra scopre il cappello, mentre la destra si introduce nel suo interno lasciandovi cadere furtivamente il fazzolettino numero due, e prelevando l'uovo per dimostrare che esso è sempre al suo posto. Si finge di rimettere l'uovo nel cappello, in effetti lo si introduce nella tasca del fazzolettone. Si va verso il tavolino, e durante il tragitto (essendo l'Artista al profilo sinistro) si impalma l'uovo col buco (tenuto come detto nella servente sotto la giacca). Dal tavolino si preleva il fazzolettino numero uno.

Si uniscono le mani a giumenta ed approfittando di rapidi movimenti di ascesa e discesa impressi alle mani si introduce il fazzolettino dentro l'uovo. Si mostra il fazzoletto trasformato in uovo, e questo si pone nel porta-uovo. Si toglie il fazzolettone dal cappello mostrando come al posto dell'uovo si trovi ora il fazzolettino coll'anello.

Si impalma lo scappavia, e si fa sparire il fazzolettino testè prelevato dal cappello.

Si rompe con la bacchetta l'uovo situato nel porta-uovo e nell'interno si trova il fazzolettino numero uno con la fede avuta in prestito, e che ormai si può, dopo tutti i viaggi che ha fatto, restituire al legittimo proprietario.

Questo grazioso prestigio, eseguito con la dovuta

celerità per non far comprendere agli spettatori come effettivamente stiano le cose, lascia il pubblico sbalordito.

5. **MISTERIOSA PENETRAZIONE.** — *Effetto:* L'Artista distribuisce una mezza dozzina di anelli a sei spettatori diversi.

Con una cordicella (eventualmente fatta esaminare) si fa legare i pollici, in modo che le sue braccia non

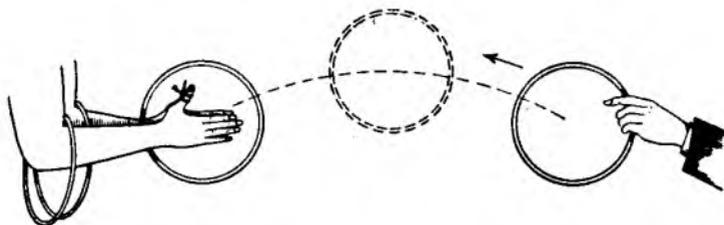


Fig. 93. - I cerchi lanciati uno alla volta penetrano fra le braccia dell'artista.

possano più disunirsi, formando un tutto unico senza soluzione di continuità. I sei anelli gli vengono lanciati da lontano, e ciascuno si infila misteriosamente sulle sue braccia (v. fig. 93).

Materiale. — Una mezza dozzina di anelli (di legno, o di plastica, o meglio di metallo) di diametro sui venti centimetri.

Una cordicella bianca del tipo usato per tendaggi, di lunghezza circa trenta centimetri (ma all'occorrenza qualsiasi pezzo di spago risponde egualmente bene allo scopo). Anelli e cordicella sono privi di truccatura.

Preparazione. — Nessuna.

Esecuzione. — Si distribuiscono a sei spettatori posti a diversa distanza uno dall'altro sei anelli, con preghiera di volerli esaminare attentamente. Si fa

quindi esaminare la cordicella, e si prega uno spettatore di voler legare con doppio nodo il pollice sinistro dell'artista (v. fig. 94 ove per chiarezza è stato disegnato un solo nodo. Notare che a nodo fatto, il ramo B della funicella deve risultare più lungo del ramo A. Attenzione a fare stringere bene il nodo).

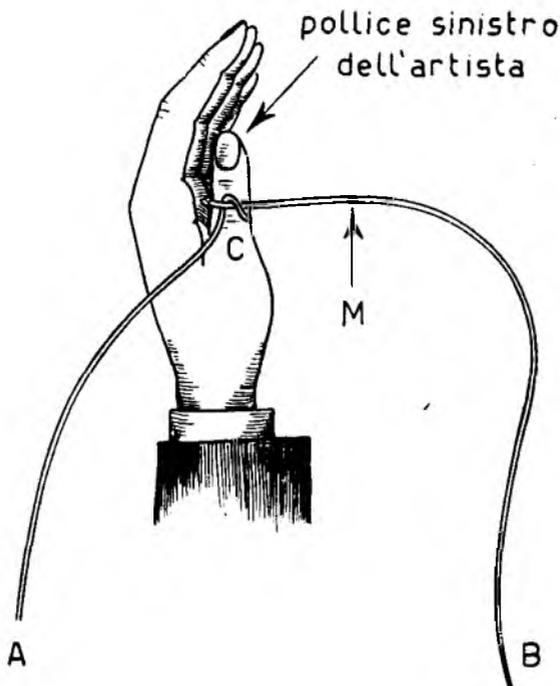


Fig. 94. - Il pollice ed indice destro, tenendo la funicella nel punto M la poggiano sul nodo fatto in precedenza attorno al pollice sinistro. L'indice viene quindi ritirato mentre il pollice rimane sul nodo.

L'artista prende quindi il ramo B nel punto M (v. fig. 94) a circa due o tre centimetri a destra del nodo, e pone il pollice destro sopra la funicella ed il dito indice destro sotto, tirando la funi-

cella verso destra, onde far constatare che il nodo è ben stretto.

Questa mossa che ha l'aria di assicurare la solidità del nodo, serve invece da preparazione della mossa seguente.

Il pollice ed indice destro, tenendo la funicella nel

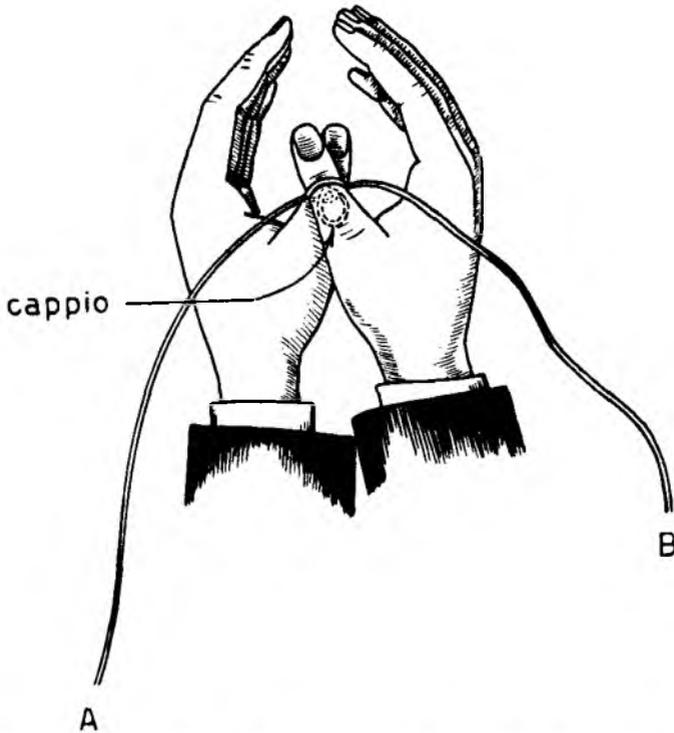


Fig. 95. - Sui due pollici sovrapposti si esegue un nodo effettivo.

punto M si poggiano sul nodo fatto in precedenza attorno al pollice sinistro. Si ritira l'indice destro e si distendono tutte le dita delle mani (v. fig. 95) facendo legare i due pollici con un nodo a farfalla.

L'accorto lettore avrà capito come sotto i due pollici sia rimasto un cappio che permetterà al momento

opportuno la separazione delle mani. Si fanno tirare gli anelli uno alla volta non in linea retta, ma verticalmente e secondo un arco (v. fig. 93).

Appena arriva un anello nelle mani dell'artista, questi lo tiene un istante fra le quattro dita lunghe destre e sinistre, (che debbono in conseguenza essere unite) e sotto la copertura delle mani sfila il pollice destro dal cappio facendo penetrare l'anello nell'avambraccio sinistro. Rimessi a posto i pollici (cioè uno sull'altro) si fa tirare il secondo anello e ripetendo gli identici movimenti di prima, si fa penetrare l'anello nell'avambraccio destro. Così di seguito fino ad avere tre anelli a destra e tre a sinistra.

Alla fine, l'artista disfa egli stesso il nodo a farfalla avvicinando le mani alla bocca ed usando i denti (ed ecco perché il nodo deve essere a farfalla). Separate le mani e fatti uscire i sei anelli, si disfa il primo nodo fatto attorno al pollice sinistro.

6. MISTERIOSA LIBERAZIONE DI UN ANELLO. — Si annodino le estremità di uno spago lungo circa 60 cm. Si infili, adesso, sopra il cerchio così formato, una fede e si preghi una persona del

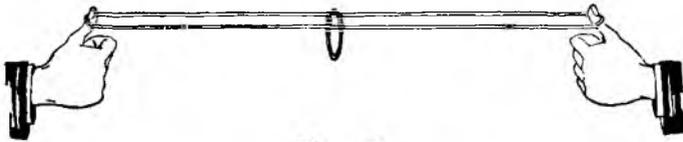


Fig. 96.

pubblico di infilare i pollici delle due mani nelle due gasse estreme di questo spago, così come è indicato dalla fig. 96. Si tratta ora, senza togliere lo spago dai pollici, di sfilare l'anello dallo spago.

Si cominci col prendere, con il mignolo della mano

destra, la parte superiore dello spago a destra dell'anello, portandola in basso (v. fig. 97). Si prenda quindi, coll'indice della mano sinistra, la parte inferiore dello spago a destra dell'anello (v. fig. 97) e si

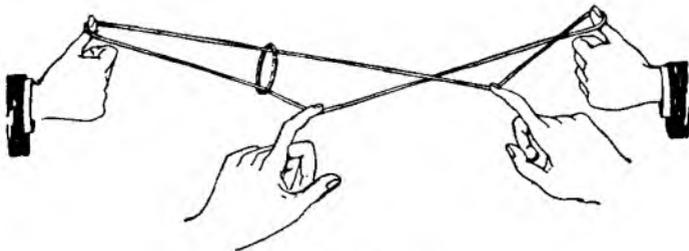


Fig. 97.

appoggi questa parte dello spago sull'estremità del pollice destro (v. fig. 98). Adesso si prenda, con l'indice della mano sinistra, la parte inferiore dello spago che si trova a sinistra dell'anello e anche questa si porti

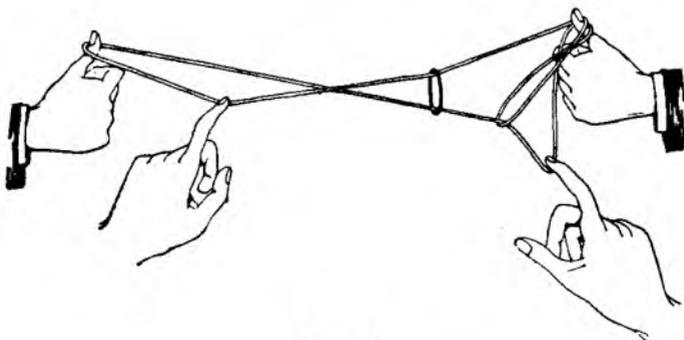


Fig. 98.

ad appoggiare sull'estremità del pollice destro (v. figura 99). Si inviti adesso la persona che regge lo spago ad unire i pollici e gli indici di ciascuna mano, così che non vi possa essere dubbio circa l'impossibilità dello spago di uscire, sia pure per un attimo, dalle estremità dei pollici.

Quindi, afferrate con la mano sinistra l'anello, dite alla persona che regge lo spago di tenere questo ben teso, lasciate sfuggire dal mignolo della vostra mano destra la gassa rimasta in questo dito e, meraviglia

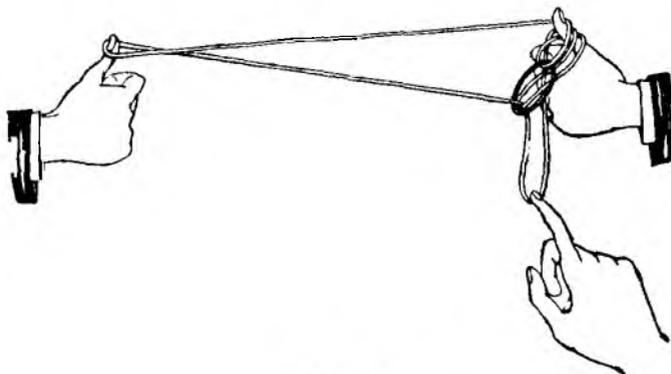


Fig. 99.

delle meraviglie, l'anello vi resterà in mano ed alla persona che vi ha aiutato non resterà che lo spago teso fra i due pollici (fig. 100).



Fig. 100.

La spiegazione di questo giuochetto, come avrete potuto vedere, è piuttosto difficile da capire, ma il risultato che se ne ottiene è così grazioso che vale il piccolo sforzo necessario per impararlo.

In quanto a me, debbo questo giuoco a Chas. A.

Ross Kam, geniale prestigiatore di Providence, R. I. (Stati Uniti), che mi usò la cortesia di venirmi a trovare nell'aprile del 1945, qui in Roma.

7. L'ANELLO LEGATO AD UN CORDINO È TOLTO VIA. — Si prenda un anello e si infili in una cordicella. Quindi si faccia un nodo (fig. 101), ma prima di stringerlo, si passi uno dei capi della cordicella dentro l'anello e dentro il nodo, come è indicato dalle figg. 102 e 103. Poi si stringa con qualche accor-

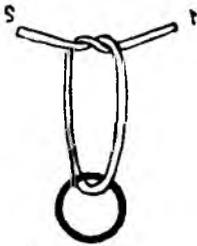


Fig. 101.

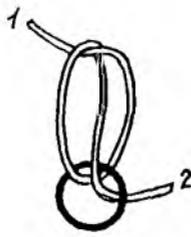


Fig. 102.



Fig. 103.



Fig. 104.

tezza questo nodo, perchè, come vedrete, questo che sembra ancora un nodo, non è più che un falso nodo. Stretto che l'avrete, date i due capi della cordicella da tenere a qualcuno e dite pure che, benché l'anello sia, come tutti possono vedere, ben legato, con i capi della cordicella in mani altrui, pur tuttavia voi riuscirete a liberare l'anello.

Non avrete, per far ciò, che da stringere ancora più il nodo (falso) e l'anello si presenterà tenuto dalla corda semplicemente più con uno di quei nodi che i marinai chiamano bocca di lupo, per cui sarà facilissimo liberare l'anello (v. fig. 104); basterà tirare alquanto il cappio della bocca di lupo, farvi passare dentro l'anello e questo sarà libero.

8. SPARIZIONE DI UN ANELLO DA UN CARTOCCIO. — *Effetto*: Con un foglio di carta qualsiasi si confeziona un cartoccio dentro il quale si pone un anello. Questi sparisce dal cartoccio per ritrovarsi nella tasca dell'artista.

Materiale. — Un foglio di carta qualsiasi di forma quadrata, di circa dieci centimetri di lato. Un anello-fede avuto in prestito.

Preparazione. — Nessuna.

Esecuzione. — Nel centro del foglio di carta (che si trova posato sul piano del tavolo) si pone l'anello M

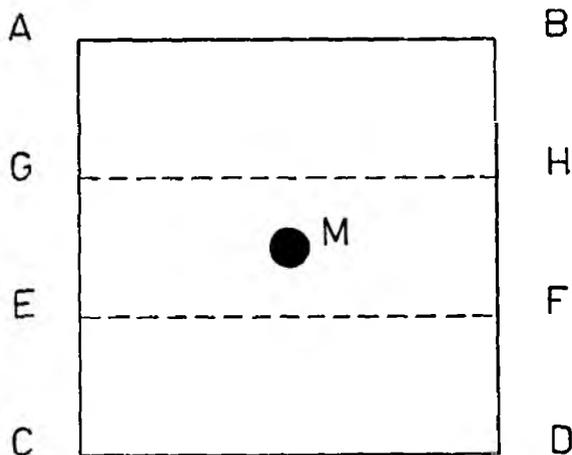


Fig. 105.

L'anello M viene poggiato al centro del foglietto di carta.

(v. fig. 105). Si fa quindi la piega EF e poi GH (v. figura 106). Si prende il cartoccio così formato con la mano sinistra, tenendolo per la parte GE in posizione quasi verticale onde far scivolare l'anello nella zona GEPN e si effettua la piega IL (v. fig. 106). La piega

PN la fa la mano sinistra, che tiene sempre l'anello ben stretto nella zona GEPN.

Il cartoccio si poggia ora sulla palma della mano sinistra in modo che la parte GEPN giaccia a diretto contatto con la mano, e la bocca di entrata della zona GEPN sia rivolto verso l'Artista.

È chiaro che prendendo il cartoccio con la mano destra ed inclinandolo leggermente in modo da alzare

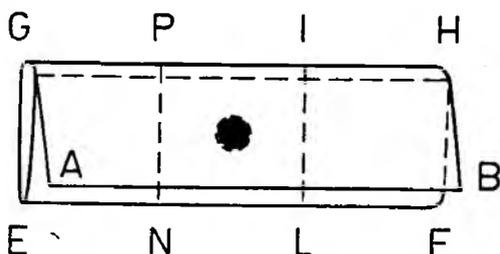


Fig. 106. - Posizione dell'anello dopo le due prime piegature del foglietto di carta.

il lato che trovasi dalla parte dello spettatore, l'anello scivoli fuoruscendo segretamente, cadendo nella palma sinistra che immediatamente si chiude a pugno.

Si soffia, o meglio si fa soffiare sul cartoccio, lo si dà ad uno spettatore che constata l'avvenuta sparizione, mentre l'Artista introduce la sinistra in tasca estraendone l'anello.

È questo un giuochetto carino, del tipo di quelli che si fanno lì per lì, e che se ben eseguito (studian-done le mosse davanti uno specchio) riesce di qualche effetto.

9. PASSAGGIO INVISIBILE DI UN ANELLO DA UNA MANO ALL'ALTRA. — *Effetto:* Si tiene una fede fra le dita della mano sinistra. Questa si ricopre con un fazzoletto che a sua volta si fa legare

attorno al polso. La mano destra viene anch'essa ricoperta con un fazzoletto legato al suo polso. L'anello passa invisibilmente dalla mano sinistra alla destra infilandosi in un dito scelto prima da uno degli spettatori.

Materiale. — Due fazzoletti da tasca. Due elastici da ufficio. Una fede avuta in prestito.

Preparazione. — Nessuna.

Esecuzione. — La mano sinistra che tiene l'anello fra pollice e medio viene ricoperta con un fazzoletto. Si fa constatare ad uno spettatore mediante tastamento (esternamente al fazzoletto) che l'anello trovasi sempre al suo posto. Durante questa verifica, la mano destra si pone sotto il fazzoletto. Avvenuta la verifica, si abbassano le dita che tengono l'anello, alzando contemporaneamente l'indice sinistro (per simulare l'anello) e lasciando cadere nella mano destra (che ricordiamo trovasi sotto il fazzoletto) l'anello. La destra esegue alcuni movimenti naturali come per aggiustare le pieghe del fazzoletto, e quindi si ritira per prendere il fazzoletto ed essere da esso ricoperta, così come fatto per la mano sinistra.

I due fazzoletti si stringono ai rispettivi polsi, mediante due elastici da ufficio.

Chiesto in quale dito della destra si desidera che passi l'anello, si avvicinano le due mani come per facilitare il passaggio. Si fa slegare il fazzoletto che copre la sinistra, (durante questa operazione si ha tutto il tempo per infilare l'anello nel dito richiesto, aiutandosi con le dita della destra stessa) e si fa constatare l'avvenuta sparizione. Si fa slegare il fazzoletto che ricopre la destra, e si trova l'anello nel dito voluto.

L'effetto è maggiore se, prima di fare ricoprire la destra, la si mostra vuota da ambo le parti. Ciò è pos-

sibile collocando, prima di svolgere il giuoco, uno spillo avente la forma indicata in figura 107 un po' addietro la costura destra dei pantaloni, pressoché all'altezza della tasca. Appena la destra ha ricevuto l'anello, si abbassa rimanendo penzoloni, e mentre lo spettatore introduce l'elastico nella sinistra per legare il fazzoletto al polso, la destra depone l'anello nel gancio A



Fig. 107. — Servente a spillo per il deposito e succedell'anello.

del predetto spillo della fig. 107. Mostrata quindi la destra vuota, l'Artista prega uno spettatore di porgergli un altro fazzoletto, e nel frattempo con la destra preleva l'anello della servente, proseguendo il giuoco come dianzi descritto.

10. PICCOLI IMBROGLI CON UN ANELLO E UNA CORDICELLA. — Si tratta, direte, di infilare un anello in una corda tenuta da uno spettatore per le due estremità, senza che nessuna di queste sia mollata.

Ecco come si procede. Prima di tutto, si passa il cappio della corda attraverso l'anello e quindi l'anello attraverso il cappio e si ottiene che l'anello resti assicurato alla corda con uno di quei nodi che i marinai (i soli che abbiano una nomenclatura per i nodi) chia-

mano bocca di lupo (figg. 108, 109 e 110). Fin qui, è cosa che tutti conoscono, ma l'anello non è infilato. Neppure dopo lo sarà, ma, se non altro, sembrerà che



Fig. 108.

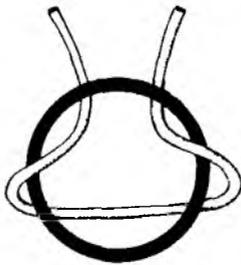


Fig. 109.

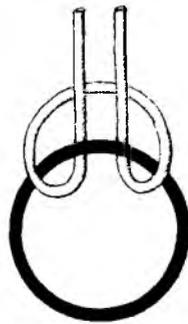


Fig. 110.

lo sia! Ecco come si procede: Si tiri la corda per uno dei due capi che formano la bocca di lupo; si dia una volta a questo cappio e dentro di esso si faccia passare l'anello, il quale ora apparirà assicurato alla corda

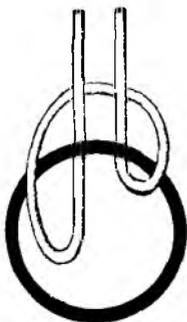


Fig. 111.

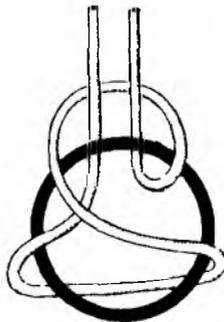


Fig. 112.

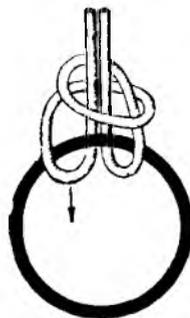


Fig. 113.

con un doppio nodo (v. figg. 111, 112 e 113). « *Ecco che ora — si dirà — l'anello è non solo assicurato con un doppio nodo, ma è anche infilato nella corda. Non mi resta, infatti, che disfare uno di questi nodi e ve-*

drete che l'anello è precisamente infilato sulla corda ». Si fa mollare una delle estremità della corda, si sfila la corda tirando il cappio segnato con una freccia nella figura 113 e la corda apparirà effettivamente trovarsi entro l'anello (fig. 115).

Se invece di sfilare la corda per il cappio segnato



Fig. 114.

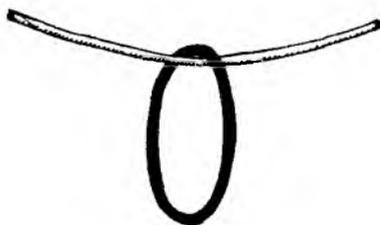


Fig. 115.

dalla freccia si sfilasse dall'altro, l'anello apparirebbe ugualmente infilato nella corda e, per di più esser legato (v. fig. 114).

Anche qui, perché lo scherzo riesca, occorrerà che tutto proceda esattamente come è indicato dalle figure.



Fig. 116.

Nel giuoco seguente si tratta di far tenere un pezzo di corda, sulla quale è infilato un grosso anello da tenda e, senza mollare le estremità della corda, legare ad essa l'anello. Le figure 116 e 117 mostrano chiaramente l'inizio e la conclusione del giuoco.

Diciamo subito che qui c'è un imbroglio, perché ad

un dato momento una delle estremità della corda viene per un istante mollata; ma siccome la cosa succede con tanta rapidità che nessuno se ne accorge, così, almeno



Fig. 117.

secondo la morale prestigiosa, è come se non accadesse. Le figure 118, 119 e 120 mostrano chiaramente le mosse che si debbono fare con le mani che sempre tengono

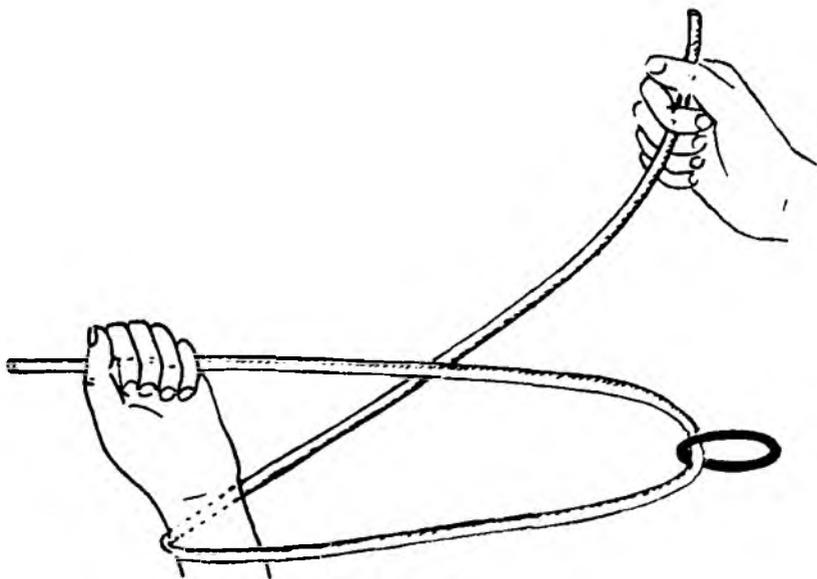


Fig. 118.

bene strette le estremità della corda. Arrivati alla posizione rappresentata dalla figura 120 si volteranno in basso le mani (fig. 121), quindi la mano destra mollerà

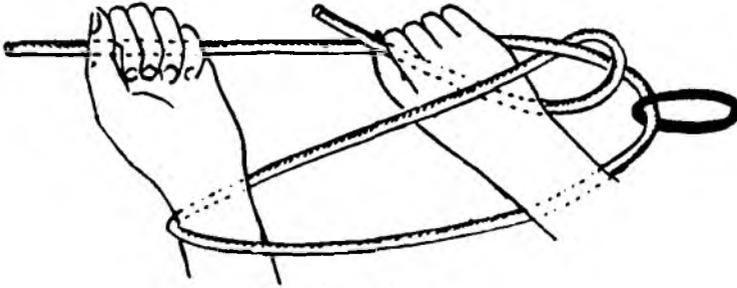


Fig. 119.

l'estremità P della corda, per riaggantarla subito nel punto P^1 , al disopra, cioè, del piccolo cappio C a traverso il quale la corda passa. La figura 122, che mostra,

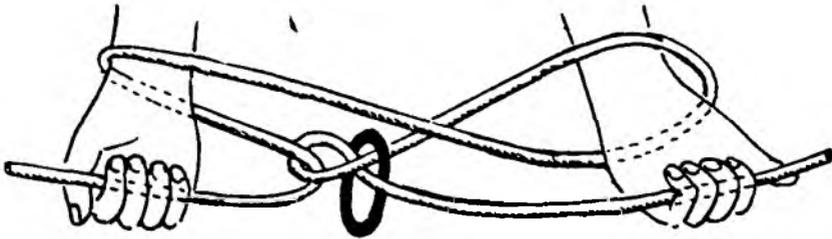


Fig. 120.

senza che siano raffigurate le mani, l'esatta posizione della corda, lascia meglio scorgere la mossa occulta da eseguire e la sua conseguenza che sarà appunto quella,

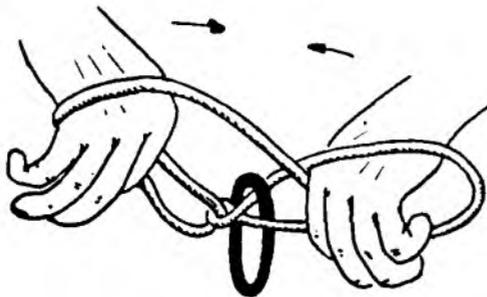
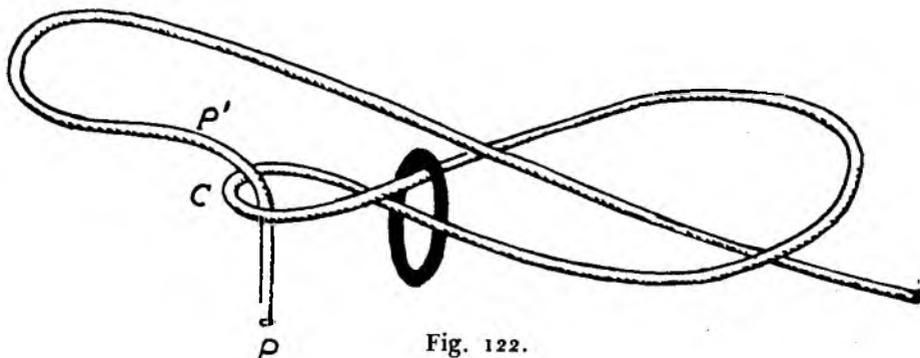
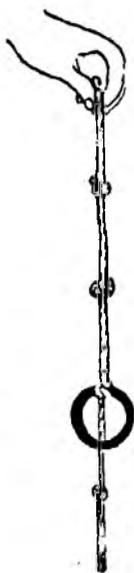


Fig. 121.

tirate che siano le estremità della corda, di stringere un nodo intorno all'anello.



Quando produrrete davanti ad amici questo giuocchetto, non mancherà mai chi vi domanderà di insegnarglielo. Ecco come farete per contentarlo e per mantenere il segreto. Fate tutte le operazioni indicate fino alla figura 121; a questo punto, dite all'amico di prendere lui stesso dalle vostre mani le estremità della corda e quindi tirare: il nodo si formerà sull'anello e l'amico vostro, poveretto, crederà di aver imparato il vostro giuoco, ma quando cercherà di ripeterlo s'accorgerà che ne sa quanto prima!



L'invenzione di questo scherzo è attribuita a George Hunter, noto prestigiatore inglese.

Ecco ancora un misterioso modo di fare, senza averne l'aria, tutta una serie di nodi equidistanti sopra una cordicella, legando, inoltre, in uno di questi nodi un anello. La figura 123 mostra chiaramente il risultato che si vuole ottenere.

Si prenda anzitutto la cordicella, così come indica la figura 124, quindi facendo la mossa indicata nella

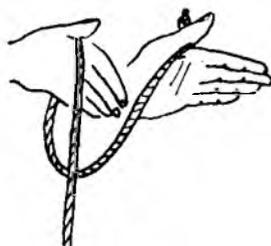


Fig. 124.

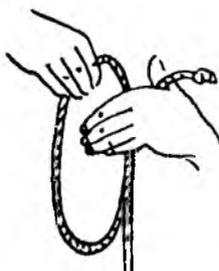


Fig. 125.

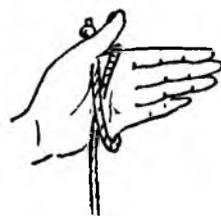


Fig. 126.

figura 125 si metta sulla mano come è indicato dalla figura 126. Si ripetano questi movimenti fino ad avere



Fig. 127.



Fig. 128.

una serie di gasse sulla mano, come indica la figura 127. Adesso si passino tutte queste gasse (cappi) da una mano



Fig. 129.



Fig. 130.



Fig. 131.

all'altra (v. fig. 128). Quindi fattosi dare un anello da tenda si metta questo fra le gasse che pendono dalle

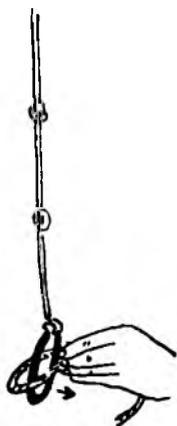


Fig. 132.

dita (v. fig. 129) e lo si mantenga a posto passando entro le gasse e, naturalmente dentro l'anello, l'estremità della cordicella (v. fig. 130). Si posi adesso la cordicella così arrotondata, con il relativo anello, sopra la palma d'una mano e si cominci a tirare per l'estremità passata attraverso alle gasse ed all'anello (v. fig. 131). Si vedrà allora la corda venir su con tanti nodi, entro uno dei quali si troverà fissato l'anello, così come indica la figura 132.

IV - PRESTIGI CON LE UOVA

Raramente, nei prestigi ove l'uovo è l'elemento attorno al quale si svolge la trama del giuoco, si usano uova vere. Generalmente si usano uova di celluloidi, o di plastica, o di gomma. Un ottimo sistema per fabbricarsi le false uova è il seguente.

Si praticano due forellini alle estremità opposte di un uovo vero, attraverso i quali si estrae il tuorlo e la chiara. Si fa asciugare o meglio essiccare il guscio e si passano su di esso, mediante pennello, più mani di una soluzione di ritagli di celluloidi in acetone.

La soluzione deve essere abbastanza densa, e ciascuna mano deve essere data ad essiccamento completo della precedente.

Quando, dopo questa serie di operazioni, il guscio è diventato sufficientemente elastico (gettato per terra deve rimbalzare) lo si vernicia in bianco. L'uovo così ottenuto è di lunga durata e non costa quasi nulla.

Se l'uovo deve servire per la sparizione di un fazoletto, deve avere un foro di una ampiezza sufficiente per permettere il passaggio (v. fig. 133).

La sua fabbricazione è simile a quella del caso precedente, con la variante che bisogna praticare un foro con un corpo contundente, allargarlo mediante forbicette, incollare sull'orlo di esso striscette di tela, e quindi passare le mani di soluzione sia all'esterno che all'interno del guscio.

In certi prestigi con le uova, occorre (come avviene per le biglie) un mezzo uovo, detto conchiglia (v. fi-

gura 134) che si applica su un uovo intero ed al momento opportuno si porta via. La sua fabbricazione,

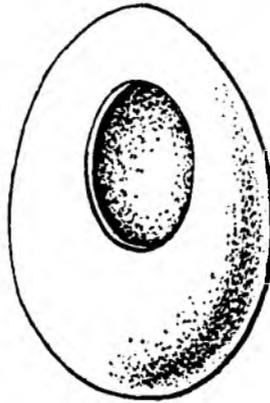


Fig. 133. - Uovo cavo per far sparire un fazzoletto.

dopo quanto detto in precedenza, non appare difficoltosa.

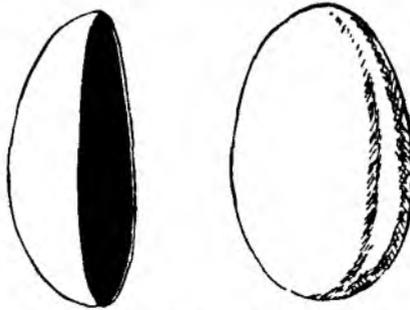


Fig. 134.

1. IL FAZZOLETTO GALLINA. — Effetto: *Da un fazzoletto, che si fa vedere da una parte e dall'altra, l'Artista, piegandolo in due, fa uscire successivamente un certo numero di uova che fa verificare al pubblico essere uova autentiche.*

Occorre, per questo giuoco, un pacco di cotone idrofilo di quelli che si trovano sul mercato contrassegnati da una croce rossa; un uovo di legno o di celluloido legato per mezzo d'un filo nel mezzo di uno dei lati di un fazzoletto di circa 40-50 cm. di lato — questo filo deve essere abbastanza lungo perché l'uovo possa arrivare presso che al centro del fazzoletto (v. fig. 135);

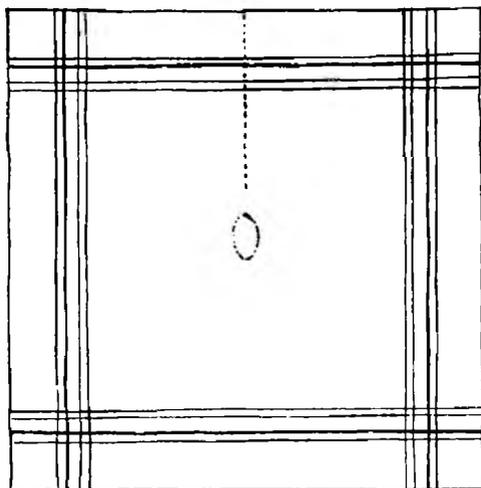


Fig. 135.

4 o 5 uova autentiche; un cappello. Il pacchetto di cotone idrofilo deve essere, prima della rappresentazione disfatto con molta cura; nell'interno, fra due strati di cotone debbono venire accuratamente sistemate le uova autentiche e quindi il pacco rifatto e legato. Il cappello, il fazzoletto con il relativo uovo nel suo interno, ed il pacchetto di cotone debbono variamente disporsi sul tavolo o sopra alcuna sedia.

L'Artista, premesso qualche accenno alla rarità attuale delle uova sul mercato, racconterà della sua fortuna di possedere il mezzo di avere quante uova desiderate con il semplice uso di un suo fazzoletto fatato

che ha la proprietà di deporre ogni giorno tante uova quant'egli ne desidera, nel suo cappello. Dà il cappello a visitare al pubblico e quindi lo mette, apertura in alto, in mezzo al tavolo. *C'è il solo guaio* — si dirà allora — *che se le uova cadono dall'alto in questo cappello c'è il rischio di fare una bella frittata, prima del tempo.* Occorre quindi mettervi dentro qualche cosa perché attuisca l'urto, per esempio, un bello strato di cotone. Si prende allora il pacchetto del cotone idrofilo, lo si svolge accuratamente e, facendo bene attenzione alle uova che esso contiene, lo si introduce nel cappello. Questo è il solo momento del giuoco in cui si incontra qualche difficoltà e precisamente quella di maneggiare un pacco di cotone come se fosse davvero leggero quale il cotone suol essere e non pesante come, a cagione delle uova che contiene, esso è divenuto. Sarà bene quindi ripetere varie volte davanti allo specchio questi movimenti fino a che l'illusione sia completa.

Ora finalmente, tutto è pronto e non resta che afferrare il fazzoletto e portarlo davanti al pubblico perché lo veda da una parte e dall'altra. Per far ciò si prenderà, prima, con la mano destra l'uovo e subito, con questa stessa mano, uno degli angoli superiori del fazzoletto, mentre con la mano sinistra si efferrerà l'altro angolo superiore del fazzoletto stesso. Si porterà allora il fazzoletto verso il pubblico e, rivoltandolo da una parte e dall'altra si farà vedere come esso sia un fazzoletto comune, privo di qualsiasi trucco. Naturalmente, occorre far bene attenzione che il pubblico non scorga l'uovo contenuto nella mano destra.

Si va quindi dietro il tavolo, tenendo il fazzoletto con le due mani, ben disteso davanti a sé e si sarà approfittato del momento in cui, per recarsi al tavolo, si volgeva il dorso al pubblico, per lasciar cadere, dentro al fazzoletto, l'uovo trattenuto dal filo.

Adesso — si dirà — state bene a vedere come questo fazzoletto fatato obbedisce ai miei comandi. Io non ho da fare altro che piegarlo in due (si porta l'angolo superiore sinistro dietro l'angolo superiore destro ed

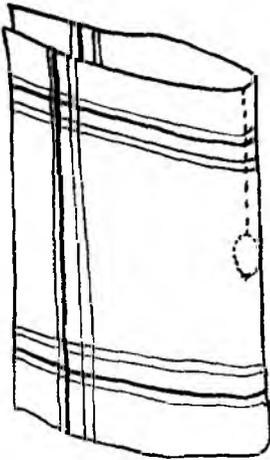


Fig. 136. - Il fazzoletto piegato in due con l'uovo nell'interno.

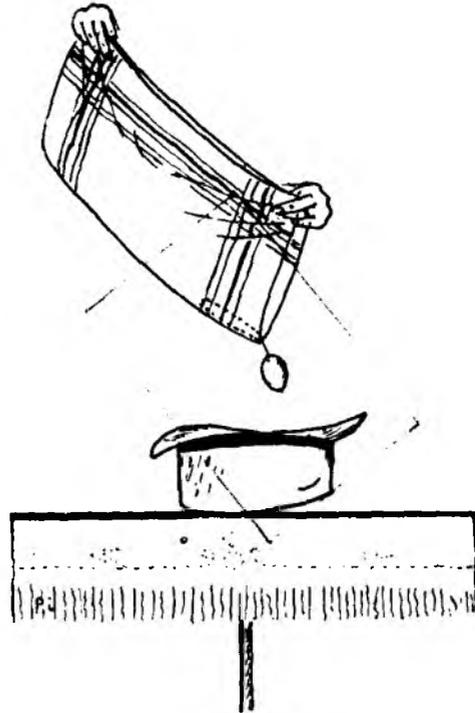


Fig. 137.

entrambi gli angoli si afferrano con la mano destra (v. fig. 136), quindi ne sollevo la parte inferiore, pronunzio mentalmente una formula magica, nella quale consiste tutto il segreto del mio esperimento, ed ecco che l'uovo è belle e fatto! Nel dire così si alza prima il fazzoletto afferrandolo con la mano sinistra dai due angoli inferiori e quindi, sollevando questi, si provoca ben visibilmente l'uscita dell'uovo dall'interno del fazzoletto e la sua caduta nel cappello (v. fig. 137). Si

abbandonerà subito il fazzoletto, si metterà una mano nel cappello come per prendervi l'uovo testè caduto e si prenderà invece uno di quelli che erano nascosti nell'ovatta e lo si presenterà al pubblico perché constatati essere effettivamente un autentico uovo. Attenzione, tuttavia, che nessuno ve lo soffi, cosa che, coi tempi che corrono, sarebbe assai spiacevole. Si mette quindi quest'uovo sopra un piatto situato sopra una sedia o sopra un altro tavolino. Si riprenderà quindi il fazzoletto, prima per un angolo e poi per un'altro, badando bene che l'uovo attaccato con il filo, resti di dietro, dalla parte opposta al pubblico e si ripeteranno le stesse mosse fino a tanto che si siano fatte apparire tutte le uova che si contenevano nell'ovatta.

Credo — si dirà allora — di avervi sufficientemente dimostrate le straordinarie proprietà del mio fazzoletto. Per conto mio potrei continuare fino a domani e produrre davanti a voi, tante uova da riempirne tutto il mercato. Senonché, la Federazione dei produttori clandestini di uova a 50 lire, dopo aver invano tentato di impadronirsi del mio fazzoletto, mi ha ingiunto, pena la vita, di limitare la mia produzione giornaliera al numero di uova che ho qui pubblicamente prodotto, così che sarebbe troppo pericoloso per me di continuare e non mi resta quindi che di sbarazzarmi di quest'ovatta che più non mi serve (si toglie l'ovatta dal cappello e la si getta sopra una sedia, così che bene appaia la sua leggerezza) e correre a richiudere in cassaforte il mio prezioso fazzoletto!

2. **L'UOVO NEL GIORNALE.** — *Non sono questi — si dirà — tempi in cui si possa sciupare, sia pure a beneficio dell'Arte Magica, una materia così preziosa come le uova. Il pubblico permetterà quindi che io dedichi quest'uovo alla nutrizione di un povero padre*

di famiglia che ve ne ringrazia fin d'ora, e per darvi una nuova prova della sua abilità e del suo animo grato, procederà al trapasso da questo bicchiere al suo stomaco dell'uovo che qui vedete, in maniera originale e nuovissima.

Si esibisce allora un giornale quotidiano, lo si volge al pubblico da una parte e dall'altra. Quindi lo si piega in quattro. Si scosta alquanto uno dei lembi e, nella specie di cartoccio così formato, si versa ben visibilmente il tuorlo e la chiara dell'uovo contenuti in un bicchiere. Si porta quindi il giornale piegato in quattro davanti allo stomaco, con una mano si regge e con l'altra si strofina dall'alto in basso, appoggiato allo stomaco. Fatto ciò alcune volte, si continuerà: *Così, a poco a poco, invisibilmente, l'uovo passa nello stomaco. Ancora un poco. Ecco: è passato. Infatti, come potete ben vedere, è passata fin l'ultima goccia, ché nel giornale non è rimasto nulla.* Si svolge intanto il giornale, lo si fa vedere davanti e di dietro e quindi lo si butta via, evitando, naturalmente, che alcuno del pubblico possa impadronirsene ed esaminarlo, ché l'accorto lettore ha già compreso come tutto il trucco consista nella preparazione del giornale.

Occorre procurarsi due numeri dello stesso giorno di un medesimo giornale, il quale è bene sia di carta alquanto consistente. Quindi si taglia dall'uno un quarto di pagina superiore e questa si incolla, per tre lati, cioè per i due laterali e quello inferiore, sopra il corrispondente quarto di pagina dell'altro giornale, che è quello con cui si eseguirà il giuoco, badando bene che, a giornale disteso, i titoli, le righe, ecc. siano così bene sovrapposti gli uni agli altri, che il sotterfugio non appaia. Prima di incollare definitivamente queste

due parti di giornale, si introduce fra di esse una tasca impermeabile, grande circa la metà di detto quarto di pagina, eseguita con quella tela lucida impermeabile di cui si servono i disegnatori. Occorre che l'orlo superiore di detta tasca sia perfettamente a paro con l'orlo superiore del giornale. Una volta così preparato il giornale, si capisce che tutto consiste nel fingere di buttare l'uovo tra le pieghe del giornale, mentre invece esso viene introdotto entro la tasca impermeabile.

Se la tasca sia bene e pulitamente eseguita ed il giornale, ad esperimento eseguito, sia buttato via con speciali accorgimenti, nulla impedisce di usare ancora dell'uovo che ha già servito a tante cose, anche per una modesta frittata familiare.

3. APPARIZIONE DI UOVO IN UN SACCHETTO VUOTO. — Un grazioso modo di far apparire un uovo è quello offerto dal cosiddetto *sacchetto per le uova*, di cui si hanno moltissimi modelli, tutti però basati sullo stesso principio e non molto dissimili gli uni dagli altri.

Il modello più usuale è il seguente. Si abbia un sacchetto di stoffa nera, preferibilmente di merinos o fustagno di cotone, della larghezza di circa 18 cm. per una lunghezza di circa 25 cm. Una delle pareti del sacco è doppia ed è cucita tutt'intorno, tranne che per un'estensione di circa 8 cm. nella parte inferiore interna. Un sacchetto così fatto si può far vedere da una parte e dall'altra, di fuori e di dentro, senza che nulla appaia di anormale. Un noto fabbricante americano usa invece dei sacchetti rossi, ma è obbligato ad averne due, uno dei quali col trucco della doppia parete, con cui si lavora e l'altro senza trucco di sorta che è quello

che si dà a visitare al pubblico. Ma se il sacchetto è fatto bene e di stoffa nera, morbida e pelosa, come quella consigliata, esso si può anche, senza pericolo, lasciare nelle mani del pubblico.

Si introduce un uovo, preferibilmente artificiale, dentro la tasca segreta di questo sacchetto e lo si fa scorrere fino all'orlo del sacchetto stesso. Quindi, attraverso la stoffa, si afferra con una mano. Il sacchetto potrà così anche essere capovolto, con la bocca in giù, rivoltato, con l'interno volto all'esterno, ed apparirà sempre vuoto.

Poi, quando il pubblico sia ben persuaso che il sacchetto è vuoto, si reggerà il sacchetto con una mano sola e la bocca in alto, lasciando che l'uovo cada in basso. Fatta ben vedere l'altra mano, da una parte e dall'altra, e sollevate le maniche a mezzo il braccio, si introdurrà la mano nel sacchetto, con questa si procurerà l'uscita dell'uovo dalla doppia parete e, trattolo fuori del sacchetto lo si mostrerà al pubblico.

Un sacchetto ancor più perfezionato è quello che ha la metà inferiore della parete semplice fatta di tessuto trasparente, di tal maniera che, introdotta la mano dentro il sacchetto questa sia scorta dal pubblico. Introdotta la mano nel sacchetto il pubblico continuerà a vedere questa mano assolutamente vuota, anche quando essa è nell'interno del sacchetto. Quindi, con il dorso della mano rivolto al pubblico, si procurerà la fuoruscita dell'uovo dal suo nascondiglio, si volterà allora la mano ed al pubblico sembrerà come se l'uovo, che si tirerà fuori, si fosse misteriosamente formato dentro il sacchetto.

4. UN COMMERCIANTE ORIGINALE. *Effetto:* L'Artista racconta di avere visto un commerciante di uova usare uno strano procedimento di vendita. Un acquirente si avvicina (è l'Artista che racconta) al banco delle uova e ne chiede un certo numero, per esempio sei. Il commerciante prende un mezzo giornale e confeziona un cartoccio (l'Artista esegue) a forma di cono.

Poi prende le sei uova ad uno ad uno, e le mette dentro il cartoccio, ma, approfittando della distrazione del cliente ogni uovo messo dentro, lo riprende rimettendolo nel cestino. Alla fine il cartoccio dovrebbe essere vuoto, ma con grande stupore degli spettatori l'Artista scartoccia il cono, mostrando che le sei uova si trovano nel suo interno.

Materiale: Una decina di uova di celluloidi, (oppure uova confezionate come spiegato precedentemente) sistemate in un cestino di vimini o di plastica. Una conchiglia (v. fig. 134). Un foglio di giornale.

Preparazione: Si pongono le uova nel cestino, sovrappponendo la conchiglia ad un uovo qualsiasi. Il foglio di giornale è piegato in quattro e posto accanto al cestino.

Esecuzione: L'Artista esegue i movimenti che faceva il commerciante, man mano che li descrive. Il primo uovo da prendere per metterlo dentro il cestino, è quello che porta sovrapposta la conchiglia. Si introduce la mano destra nel cartoccio depositandovi l'uovo e ritirando ostensibilmente la conchiglia che deve evidentemente essere mostrata dalla parte bombata, mettendo in risalto lo strano procedimento usato dal commerciante.

La conchiglia è quindi nascostamente calzata su un altro uovo del cestino (per il pubblico l'uovo estratto dal cartoccio, ossia la conchiglia, deve figurare essere deposto nel cestino). Si prende un altro uovo (in effetti uovo e conchiglia sovrapposta) e si ripetono i movimenti descritti in precedenza, e ciò tante volte per quante sono le uova chieste dall'acquirente. Arrivati al sesto uovo, l'Artista ritira dal cartoccio la conchiglia depositandola nel cestino contro un uovo qualsiasi di quelli ivi rimasti.

Disfatto il cartoccio, vi si trovano evidentemente le sei uova.

5. SCAMBIO DI POSTO FRA UN UOVO ED UN FAZZOLETTO. — *Effetto:* L'Artista presenta un bicchiere, e per dimostrare che è privo di truccatura, lo riempie d'acqua e lo vuota in una caraffa. Un uovo è deposto dentro il bicchiere che a sua volta, coperto con un fazzoletto, si depone sul tavolino magico.

Si presenta un fazzoletto, lo si arrotola a palla fra le mani trasformandolo in un uovo che si depone in un portauovo. Si scopre il bicchiere e vi si trova il fazzoletto.

Materiale: Un bicchiere senza trucco, possibilmente cilindrico. Una bottiglia piena di acqua, una caraffa vuota. Un porta uova. Un uovo di celluloido. Un fazzoletto da tasca. Un fazzolettino di seta.

Preparazione: Nessuna.

Esecuzione: Si presenta il bicchiere, e senza accennare affatto alla possibilità che esso possa essere truccato, lo si riempie d'acqua (vi si versa quella della bot-

taglia) e quindi lo si vuota in una caraffa. Tenendo il bicchiere per il fondo (con la mano sinistra) vi si introduce ostensibilmente l'uovo. La mano destra pren-



Fig. 138. - La mano destra che tiene il fazzolettino impalmato, indica l'uovo tenuto dalla sinistra.

de ora il bicchiere per l'orlo (dita verticali, dorso in alto) la sinistra prende il fazzoletto da tasca e copre il bicchiere. Durante questo movimento, la destra ap-

profittando della copertura offerta dal fazzoletto, rovescia il bicchiere, portandolo col fondo in alto, in modo che l'uovo cada nella sua palma. La sinistra prende il bicchiere coperto dal fazzoletto (nel mentre la destra lentamente si ritira, tenendo impalmato l'uovo) e lo poggia sul tavolo, prelevando il fazzolettino. Questo viene mostrato da ambo le parti (tenendolo con le due mani) e quindi con movimenti alternativi verticali



Fig. 139. - La mano sinistra scopre il bicchiere mostrando lo scambio avvenuto.

viene arrotolato in forma di pallina. Inutile dire che durante tali movimenti le mani debbono essere tenute a giumella, per nascondere l'uovo tenuto dalla sinistra.

Quando il fazzolettino è stato ben arrotolato lo si tiene stretto fra le dita della destra mentre la sinistra mostra l'uovo, (v. fig. 138). Si depone l'uovo nel porta uova, facendo notare che se l'uovo ha preso il posto del fazzolettino, questo evidentemente deve aver preso il posto dell'uovo. La sinistra prende allora il bicchiere coperto dal fazzoletto, sollevando il tutto dal tavolino, la destra si introduce sotto il fazzoletto, per prendere il bicchiere che così coperto viene capovolto

nascostamente lasciando cadere nell'interno il fazzolettino. Si scopre il bicchiere (attenzione a tenerlo come illustrato nella fig. 139) mostrando l'avvenuto scambio di posto.

6. TRASFORMAZIONE DI UN FAZZOLETTO IN UOVO CON SPIEGAZIONE DEL TRUCCO.

— Questo venerando e più che vetusto giuoco è diventato quasi di dominio pubblico, perché alcuni fabbricanti di giocattoli (ai quali i Prestigiatori sentono il dovere di esprimere la loro incondizionata riconoscenza!) hanno messo in commercio uova di legno col buco, ad un prezzo così modico, da essere alla portata di qualsiasi ragazzino.

Poiché la vita, fra l'altro, è lotta fra due antagonismi, i Prestigiatori hanno cercato (è proprio il caso di dirlo) di imbrogliare le carte, escogitando il giuoco qui appresso dichiarato.

Effetto: L'Artista mostra un fazzolettino, chiude le mani a giumenta, e trasforma il fazzolettino in un uovo. Spiega subito il trucco, mostrando l'uovo forato dal quale estrae il fazzolettino. Per accertarsi che tutti abbiano capito il giuoco, e per fare rimanere impresse le mosse da fare, l'Artista ripete ancora una volta la trasformazione. Mostra il fazzolettino, lo arrotola a palla, e lo trasforma in un uovo, che rompe versandone il tuorlo e la chiara in un bicchiere.

Materiale: Un uovo cavo (v. fig. 133). Un uovo vero di dimensioni pressoché eguali a quelle dell'uovo cavo. Un fazzolettino colorato. Un foglietto di carta velina di colore eguale a quello del fazzolettino. Un bicchiere possibilmente a calice.

Preparazione: Sull'uovo vero si incolla un dischetto di carta velina (di colore eguale a quello del fazzolettino) avente la forma del buco dell'uovo cavo. L'uovo così preparato, visto da una certa distanza, ha l'apparenza dell'uovo cavo col fazzolettino nel suo interno. Nella tasca sinistra dei pantaloni si pone il fazzolettino. Nella tasca destra si collocano le due uova (il vero e quello col buco). Sul tavolino, dietro un oggetto qualsiasi, si mette il bicchiere a calice.

Esecuzione: L'Artista esordisce dicendo che eseguirà un giuoco molto facile a farsi e ne darà poi la spiegazione. Ciò per venire incontro alle pressanti richieste pervenutegli in questo senso. Chi è infatti (egli dice) quel Prestigiatore, che non abbia sentito rivolgersi centinaia di volte, la frase: Ci spieghi almeno uno dei suoi giuochi? L'Artista continua asserendo che, fedele alla promessa testé fatta, spiegherà il trucco, a patto però che gli astanti non lo dicano a nessuno, perché, se i suoi colleghi verranno a sapere che egli divulga i segreti dell'Arte, gli faranno passare un bruttissimo quarto d'ora.

Estrae con la sinistra il fazzolettino dalla tasca dei pantaloni, e contemporaneamente con la destra l'uovo cavo, tenendolo impalmato (cioè nascosto alla vista). Unendo le mani a giumenta, e spostandole alternativamente dall'alto in basso e viceversa, introduce (mediante i pollici) il fazzolettino nell'uovo. Ad operazione ultimata, l'Artista mostra l'uovo (dalla parte opposta al buco) dicendo:

Voi avete capito benissimo come si esegue questo giuoco; l'uovo come sapete è truccato (nel così dire gira l'uovo mostrandone il buco) infatti ecco il fazzo-

lettino (lo estrae sventolandolo). Affinché non ci siano dubbi di sorta (prosegue l'Artista) ripeterò il giuoco, pregandovi di fare attenzione alle mosse che vado facendo, in modo che vi rimangano bene impresse.

Prima di iniziare il giuoco (è l'Artista che continua a parlare) mettete il fazzolettino nella tasca sinistra, e l'uovo finto in quella destra dei pantaloni (esegue).

Prendete il fazzolettino dalla tasca, e contemporaneamente introducete distrattamente la mano nella rispettiva tasca prendendo l'uovo bucato (esegue, ma in effetti l'Artista preleva l'uovo vero) e vi raccomando di tenerlo ben nascosto nella mano, e fare attenzione che non ci siano spettatori di fianco, ma solo di fronte, altrimenti potrebbero scorgere l'uovo che tenete nascosto (nel così dire gira un pochino la mano per mostrare l'uovo). Unite ora le mani a giumenta, spostandole verticalmente, così come faccio io spingendo piano piano il fazzolettino dentro l'uovo (in effetti, il fazzolettino si arrotola formando una pallina che si tiene fra le quattro dita lunghe della destra, chiuse contro la palma della mano che è coperta dalla sinistra). Fatto ciò (è sempre l'Artista che parla) mostrate l'uovo (v. fig. 138) avendo l'accortezza di tenerlo col buco dalla parte opposta al pubblico, altrimenti si scopre il trucco (nel così dire gira l'uovo mostrando quello che per gli spettatori è il fazzoletto dentro il buco, e che invece è il pezzettino di carta velina incollato esternamente all'uovo vero).

Credo di essere stato molto chiaro, non è vero? (segni di assenso da parte degli spettatori). Bene ora viene il bello, come diceva quel tale poco prima di ruzzolare per le scale! Fate bene attenzione: si prende un bicchiere (si esegue prendendo con la destra il bicchiere

che trovasi sul tavolino, e depositando contemporaneamente e nascostamente il fazzolettino. Si noti che l'uovo è tenuto dalla mano sinistra) *si rompe l'uovo battendolo sull'orlo, ed ecco il principale ingrediente per fare una bella frittata!* (così dicendo si versa il tuorlo e la chiara dell'uovo nel bicchiere).

Gli spettatori che credevano di avere capito qualcosa, si accorgono di non avere capito proprio un bel niente, e dopo alcuni istanti di esitazione, coscienti di essere stati elegantemente ingannati, applaudono.

Si consiglia di eseguire immediatamente dopo questo giuoco, quello dell'uovo nel giornale (ved. pag. 119) utilizzando l'uovo che trovasi nel bicchiere.

7. LA FRITTATA NEL CAPPELLO. — *Effetto:* L'Artista presenta due uova, le rompe, ne versa il contenuto in un tegamino, e le frulla con una forchetta. Chiesto ed ottenuto in prestito un cappello, annunzia che, essendo egli Prestigiatore specialista nel fare le frittate, ne farà ora una gustosissima, usando come tegamino il cappello ricevuto.

Ciò dicendo versa ostensibilmente le due uova frullate dentro il cappello, espone questo per alcuni istanti alla fiamma di una candela, rimescolando di tanto in tanto con la bacchetta e allorché giudica che la frittata è pronta, si dirige verso il proprietario del cappello, e gli versa il contenuto sul capo. Ma ... dal cappello escono soltanto dei fiori!

Materiale: Una forchetta, un tovagliolo, una bacchetta magica, un candeliere con candela spenta, un scatola di fiammiferi svedesi. Un tegamino avente forma circolare (diametro circa dodici centimetri) composto (v. fig. 140) da due recipienti *A* e *B* uno interno

all'altro, con i bordi combacianti perfettamente, sì da sembrare anche a breve distanza un solo tegamino. Il recipiente interno *A* è di altezza circa due terzi di quello esterno *B*. Fra i due deve rimanere un certo spazio *C*.

Due uova vere. Una dozzina di fiori a molla (v.

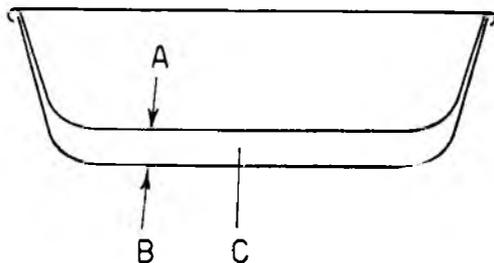


Fig. 140. - Tegamino a doppio fondo.

fig. 37) chiusi e tenuti in posto da un elastico, formanti un pacchetto da potere comodamente tenere impalmato.

Preparazione: Sul tavolino si pongono le due uova, accanto (o meglio dentro) al tegamino; attigualmente a questo si colloca il tovagliolo, la forchetta, il candeliere, la scatola di fiammiferi svedesi, la bacchetta su una delle estremità della quale si poggia il pacchetto dei fiori.

Esecuzione: Si mostrano le uova, si rompono versandone il contenuto nel tegamino (*A* più *B*) e si frullano con la forchetta. Si chiede in prestito un cappello. (Poiché non è generalmente facile trovarlo, è bene pregare in precedenza un amico di intervenire allo spettacolo, munito di un copricapo, onde esibirlo nel caso disgraziato che nessuno dei presenti ne fosse fornito). Si ritira il cappello tenendolo con la sinistra e con le falde in alto. La destra preleva il tegamino,

Dopo alcune frasi scherzose sulla qualità e forma del cappello, si chiede il permesso di poterlo usare come tegamino per cuocere una frittata speciale.

Nel così dire, con la destra si introduce per un istante il tegamino dentro il cappello lasciandovi cadere nascostamente il recipiente esterno *B*. La mossa va fatta allorché si vuole indicare il cappello, e senza guardare né le proprie mani né il cappello medesimo. La regola generale di manipolazione, di non guardare mai le proprie mani, mentre esse ... lavorano, non ammette eccezioni!

Avuto l'assenso del proprietario del cappello, (assenso dato a malincuore, specie se non è l'amico-compare) si versa ostensibilmente il contenuto del tegamino *A* (tenuto con la mano destra) dentro il cappello (in effetti dentro il tegamino *B*, la cui esistenza è ignorata dal pubblico). Durante il versamento tenere la destra ben alzata per far vedere anche agli spettatori lontani la fuoruscita delle uova frullate dal tegamino.

Si deve ora risolvere il problema di come ritirare il recipiente *B* dal cappello.

I Prestigiatori professionisti usano allo scopo una mossa difficile a descrivere. Per i dilettanti principianti consiglio di girare l'ostacolo operando come segue.

Poiché il versamento delle uova frullate dentro il cappello è bene farlo al limite anteriore del palcoscenico, il più vicino possibile al pubblico, si approfitta del tragitto da percorrere per andare verso il tavolino a depositare il tegamino, per volgere per un brevissimo istante le spalle al pubblico, ed introdurre *A* dentro *B* ritirando il tutto e tenendo le dita sempre nella medesima posizione. Si poggia il tegamino (*A* più *B*) sul tavolo. Il cappello è sempre tenuto con la sinistra e con le falde in alto. Si passa il dito indice destro sul-

l'esterno del cappello (quasi come per togliere la parte di uovo che trasuda dal panno) e lo si striscia poi sull'orlo del cappello (per togliere il liquido cosparso sul dito). Il pubblico nell'osservare queste mosse ride divertito (il proprietario del cappello non ride). L'Artista poggia il cappello sul tavolino (falde sempre in alto) prende il tovagliolo e si asciuga le mani. De-

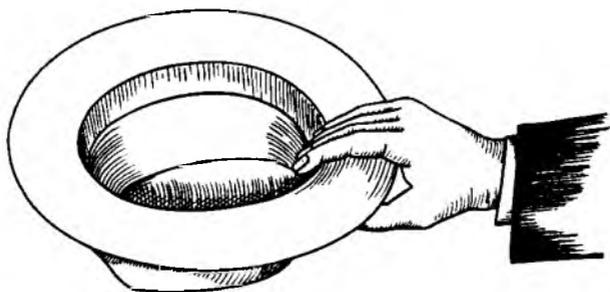


Fig. 141. - Il cappello tenuto dalla mano destra viene esposto per alcuni istanti alla fiamma d'una candela.

posita il tovagliolo, prende la scatola di svedesi, prende un fiammifero e accende la candela. Nel rimettere sul tavolo la scatola, impalma segretamente con la destra il pacchetto di fiori a molla.

La destra riprende il cappello tenendolo per le falde; le dita lunghe poste adagiate sulla fodera interna (v. fig. 141) lasciano cadere i fiori. Si espone il cappello alcuni istanti alla fiamma della candela, e intanto la mano sinistra preleva la bacchetta e ... rimescola la frittata (in effetti scioglie il pacchetto dei fiori). Nulla vieta durante questa pantomina di rivolgere frasi scherzose all'indirizzo del proprietario del cappello (il cui umore va assumendo tinte foschissime). Quando la vostra competenza nella materia culinaria vi fa giudicare che la frittata è pronta andate verso l'allegro

proprietario del cappello, pregandolo di giudicare egli stesso se ha mai avuto occasione di gustare una frittata così deliziosa (nel dire così gli si rovescia sul capo la ... frittata! La fuoruscita dei fiori è motivo di stupore e di applausi).

Questo prestigio non è nuovo. Tutt'altro! Ma è uno di quei prestigii che, saputo condurre con spirito garbato, lasciano un simpaticissimo ricordo negli spettatori.

V - PRESTIGI CON LE BIGLIE.

Si chiamano biglie certe palle di legno, ben lucidate, di color vario, con le quali si eseguono esperimenti di apparizione, sdoppiamento, sparizione, molto interessanti e sempre bene accolti dal pubblico.

Il giuoco più semplice si esegue in generale con due palle di circa quattro o cinque centimetri di diametro ed una mezza palla cava, chiamata *conchiglia* (dal fr.

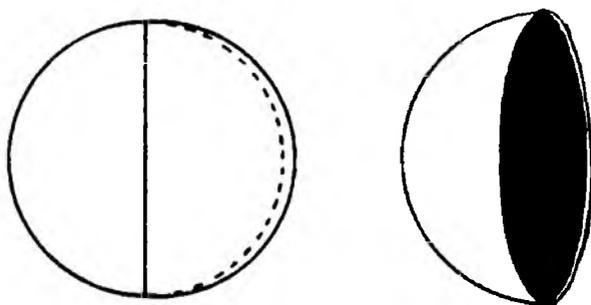


Fig. 142.

coquille) che possa ricoprire la metà d'una palla senza che ciò appaia e che è attrezzo indispensabile per questa sorta di giuochi (v. fig. 142).

Da qualche anno si è introdotto nell'uso un giuoco più complesso, per il quale si richiedono almeno 4 palle ed 1 conchiglia, conosciuto nella professione col nome di *palle excelsior*. Ma è questo un giuoco che richiede molta destrezza e, di conseguenza, molto studio; così che sarà meglio lasciarlo ai professionisti e contentarci delle più semplici manipolazioni del giuoco comune.

**I. APPARIZIONE MOLTIPLICAZIONE E SPA-
RIZIONE DI BIGLIE.** — Prima di iniziare il giuoco si metta una delle palle nella tasca inferiore sinistra dell'abito, l'altra nella taschina di sinistra. Per chi non possenga sui proprii pantaloni queste *taschine* (v. pagina 52), questa palla e la conchiglia saranno tenute rispettivamente nella tasca di destra ed in quella sinistra della giacca o, operando in marsina, nelle corrispondenti tasche del panciotto.

L'Artista quindi si presenta al pubblico munito soltanto della sua bacchetta magica che terrà con la mano sinistra. Richiamerà subito l'attenzione del pubblico sull'estremità della bacchetta dove asserisce di vedere una piccola palla rossa allo stato embrionale. Mentre il pubblico dirige gli sguardi alla punta della bacchetta, l'Artista ne profitterà per prendere la palla tenuta nella taschina od in una delle tasche di destra, impalmarla e portarla rapidamente alla punta della bacchetta dalla quale farà sembante di estrarla.

Sbarazzatosi, allora della bacchetta, prenderà la palla con la mano destra e, distendendo il braccio verso destra attirerà l'attenzione del pubblico sulla palla stessa, facendo bene osservare come si tratti di una palla solida e senza nessun genere di trucco. Approfitterà allora nuovamente degli sguardi del pubblico diretti verso la palla, per impadronirsi con la mano sinistra della conchiglia conservata nella taschina od in una tasca di sinistra. Impalmata questa con l'apertura in fuori, porta la palla dalla mano destra alla sinistra ed approfitta di questo movimento per introdurre tale palla nell'interno della conchiglia. Mentre con la sinistra tiene la palla coperta dalla conchiglia bene in vista del pubblico, reggendola con l'indice ed il pollice, di tal maniera che queste due dita coprano il bordo della conchiglia, così che il pubblico

non abbia modo di accorgersi di questo sotterfugio, con la mano destra ora libera solleva un poco la manica sinistra per far vedere come essa non contenga nulla. Quindi, passa nuovamente la palla coperta dalla conchiglia nella mano destra e con la sinistra mostra la manica destra e fa vedere come anche questa non contenga nulla.

La palla è ora tenuta in vista del pubblico, conchiglia in avanti, appoggiata sul dito medio, ripiegato, e sostenuta dall'indice e dal pollice (v. fig. 143).



Fig. 143.



Fig. 144.

Avete visto — si dirà allora — come le mie maniche non contengano assolutamente nulla. Esse sono, d'altra parte, sollevate e non possono certo prestarsi a nessun trucco. Anche la mia mano sinistra, come potete vedere, è assolutamente vuota da una parte e dall'altra (si girerà la mano con le dita bene aperte). Ma ecco, in aria, un'altra palla! Si fa l'atto di afferrare con la sinistra, in aria, una palla che sia subitamente apparsa e si porta la mano sinistra contro la mano destra come per depositarvi la palla afferrata. Si approfitta della copertura di questa mano, per portare la palla verso la punta delle dita della mano e farla cadere, nello spazio che così rimane tra la punta delle dita e la palma, dove viene trattenuta dall'anulare ripiegato, mentre la conchiglia, che al pubblico appare come una palla, ri-

mane al suo posto, trattenuta dal pollice, dall'indice e dal medio (v. fig. 144).

Fatte vedere le due palle si dirà: *Questa seconda palla, con la stessa facilità con la quale è venuta, adesso la faremo sparire; basta per ciò il semplice calore della mano.* Si porta la mano sinistra sopra la destra e mentre si finge di strofinare le mani l'una con l'altra, sotto la copertura della mano sinistra si riporta la conchiglia sopra la palla ed afferrata questa, come prima, tra l'indice ed il pollice si mostra al pubblico, tenendo al tempo stesso le altre dita e la mano sinistra, che si rivolgerà da una parte e dall'altra, bene aperte.

Sapete dove è andata ora questa palla? — si dirà — *nella mia tasca!* Si porterà la mano sinistra entro la tasca sinistra della giacca e se ne estraе la palla che ivi era custodita, si porterà nella mano destra e, nel depositarvela, si approfitterà della copertura della mano sinistra per impalmare con questa mano e portar via la conchiglia. Nella mano destra rimangono quindi soltanto più due palle effettive; cosa di cui si approfitterà per farle esaminare al pubblico e far constatare come si tratti di due autentiche palle di legno.

Si passerà quindi una delle due palle nella mano sinistra, approfittando del movimento per introdurla entro la conchiglia e presala tra il pollice ed il medio, così che non si scorga il bordo della conchiglia stessa, si mostreranno al pubblico le due mani, ognuna con una palla.

Si portano allora nuovamente le due palle nella mano destra. Quindi, ripetendo la stessa mossa già fatta per far apparire la seconda palla, si porterà in aria la mano sinistra e fingendo di aver preso al volo una terza palla e di portar questa nella mano destra, si approfitterà della copertura della mano sinistra per far uscire la palla dalla conchiglia che la contiene (vedi

fig. 145) e far così vedere la mano destra con tre palle.

Si riporta quindi la mano sinistra contro la destra e sotto la conseguente copertura della sinistra si fa rientrare una delle palle dentro la conchiglia. Quindi si dirà: *Ora non ho più di nuovo che due palle; ne prenderò una e me la metterò in tasca (si esegue) dove, però ci resterà ben poco. Eccola, infatti, ritornare nella mia mano.* Nel dir ciò si sarà, nascostamente, fatta



Fig. 145.

uscire dalla conchiglia la palla che si aveva in mano e si mostrerà la mano destra con due palle. *Ma anche qui non resta molto (si porta la sinistra contro la destra e se ne approfitta per impalmare la conchiglia). Eccola, infatti, nuovamente sparita.* Si mostra allora la sola palla rimasta in mano e mentre si attira su di essa

l'attenzione del pubblico, ci si sbarazza nel miglior modo della conchiglia impalmata con la mano sinistra, sia mettendola in tasca, sia depositandola nella taschina di sinistra.

Non resta più che da far sparire la palla che si ha ancora in mano. Per far ciò i metodi sono molti. Si può, ad esempio, fingere il deposito della palla in una mano e ritenerla impalmata nell'altra. Si può deporre la palla sul pugno chiuso di una mano rivolta con le nocche verso il pubblico e mentre si finge di raccoglierla con l'altra mano, si lascia cadere nel palmo della mano e la si impalma. Si può, infine, usare di quell'artificio che è noto sotto il nome di *sparizione raccogliendo*, che consiste nel deporre la palla sul tavolo, bene in vista e mentre da dietro al tavolo, faccia al pubblico, con le due mani aperte, dita ben chiuse, si finge di circondarla per sollevarla, si approfitta invece della copertura delle due mani per spingere la palla

col mignolo e farla cadere nella servente applicata alla parte posteriore del tavolo (v. fig. 146). Si sollevano quindi le due mani chiuse, come se contenessero la palla, si strofinano le mani fra di loro e: *Uno, due, tre! Ecco che anche questa palla è sparita!*

Naturalmente il giuoco qui descritto è ridotto alla sua più semplice espressione seguendo uno schema tratto, nelle sue linee generali, da quello pubblicato da

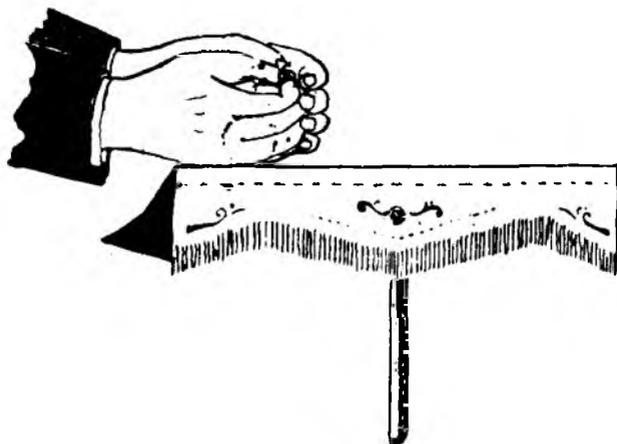


Fig. 146.

Gaston Goy in *Nos tours favoris* ⁽¹⁾. La fantasia dell'operatore dovrà trovar modo per complicarlo ed aggraziarlo di altri passi e sparizioni intermedie. Così, per esempio, quando si abbiano in mano una palla e la conchiglia si potranno fingere ripetuti passaggi d'una palla da una parte all'altra del corpo. Basterà avere l'altra palla impalmata nella sinistra e mentre si fingerà con la destra di buttare una delle palle, poniamo attraverso la coscia destra, mentre con questa mano

(1) A. DRIOUX: *Nos tours favoris*. Galerie Universelle des Prestigitateurs Amateurs et Professionels, Lion, s. d., Drioux, in-16°, pag. 170.

si copre la palla con la conchiglia, dall'altra parte, cioè presso la coscia sinistra, si porterà la mano sinistra che fingerà di raccogliere all'uscita la palla lanciata, facendo passare la palla impalmata dalla palma alla punta delle dita. Si potrà ancora fingere di ingoiare una palla e quindi raccoglierla dal basso dello stomaco. Insomma, con un poco di fantasia si può in mille modi aggraziare e rendere sempre diverso questo piacevole esperimento.

2. IL TRICOLORE... AD OGNI COSTO. —

Ecco un grazioso prestigio che può servire come introduzione o come finale ad un trattenimento di manipolazione con le biglie.

Si dispongano sopra un tavolo tre cappelli che possono anche essere tolti in prestito dal pubblico. Davanti ad ogni cappello, si posa un piatto recante tre biglie massiccie di circa 4 cm. di diametro, di diverso colore per ogni piatto. Così, per esempio, il primo piatto avrà tre biglie rosse, il secondo tre biglie bianche ed il terzo tre biglie verdi.

Ad una ad una, le biglie sono prese dall'Artista e poste entro il rispettivo cappello. Alla fine, ogni cappello dovrebbe contenere tre biglie dello stesso colore ed invece, dentro ad ognuno si troveranno una biglia rossa, una bianca ed una verde.

Per eseguire questo divertente prestigio, non occorre altro che sapere tenere ben impalmata una biglia e quindi, quando si toglie una biglia da un piatto per metterla nel cappello, lasciar invece cadere la biglia impalmata ed impalmare l'altra.

Ecco l'ordine di procedura:

1°) si prende una biglia verde e si finge di metterla nel cappello corrispondente V, ma invece si impalma;

2°) si prende una biglia bianca e si finge di metterla nel cappello *B*, ma invece si lascia cadere la biglia impalmata (verde) e si impalma la bianca;

3°) si prende una biglia rossa e si finge di metterla nel cappello *R*, e invece si lascia cadere la biglia impalmata (bianca) e si impalma la rossa;

4°) si torna a prendere una biglia verde, ma nel cappello *V* si lascia cadere la biglia impalmata (rossa) e si impalma la verde;

5°) attenzione! ora si salta un cappello e si passa al cappello *R*; si prende una biglia rossa, si lascia cadere la biglia impalmata (verde) e si impalma la rossa;

6°) si prende una biglia bianca, si lascia cadere nel cappello *B* la biglia impalmata (rossa) e si impalma la biglia bianca;

7°) attenzione! Si prende una biglia verde e la si mette nel cappello *V* unitamente alla biglia bianca che si teneva impalmata. La mano resta così libera;

8°) si prende l'ultima biglia bianca e la si mette nel cappello *B*;

9°) si prende l'ultima biglia rossa e la si mette nel cappello *R*.

Il seguente specchietto riassume i varii movimenti sopra elencati:

	<i>Cappello</i> <i>V</i>	<i>Cappello</i> <i>B</i>	<i>Cappello</i> <i>R</i>
1°)	nessuna		
2°)		verde	
3°)			bianca
4°)	rossa		
5°)			verde

- 6°) rossa
 7°) . . verde e bianca
 8°) bianca
 9°) rossa

Tutti questi movimenti, tranne i due ultimi, vanno fatti con relativa rapidità, mentre, invece, i due ultimi è bene eseguirli con studiata lentezza e dar anzi modo al pubblico di vedere la mano che preleva e depone le biglie da una parte e dall'altra.

È inutile dire che chi non sappia o non possa bene impalmare una biglia sarà meglio che rinunci ad eseguire questo prestigio che in tanto è presentabile, in quanto sia sorretto da una tecnica impeccabile.

3. SCAMBIO DI POSTO FRA DUE BIGLIE. —

Effetto: Si presenta una biglia rossa, la si poggia su un bicchierino (o su un porta-uova) e la si copre con un fazzoletto rosso.

Altrettanto si fa con una biglia bianca che si ricopre con un fazzoletto bianco. Al comando dell'Artista, le due biglie cambiano posto, infatti tolti i fazzoletti si trova la biglia bianca al posto della rossa e viceversa.

Materiale: Due biglie bianche ed una rossa, tutte di eguale grandezza.

Un fazzoletto bianco, ed uno rosso di stoffa non trasparente. Due bicchierini da liquori oppure due porta-uova. La bacchetta magica.

Preparazione: Una biglia bianca ed una rossa si collocano sul tavolino, bene in vista del pubblico. Attiguamente si pongono i due porta-uova. La bacchetta magica si pone con una estremità sull'orlo posteriore del tavolino al di sopra della servente. Sotto al fazzoletto rosso, spiegazzato, sistemato dietro un porta-uova, è nascosta la seconda biglia bianca (la cui esistenza

deve essere ignorata dal pubblico). Accanto al fazzoletto rosso, si pone quello bianco.

Esecuzione: La mano destra preleva contemporaneamente fazzoletto rosso e biglia bianca ad esso sottostante. La sinistra prende l'estremità attigua. Il fazzoletto in tal guisa viene mostrato disteso per fare constatare che non contiene nulla.

La destra lascia cadere l'estremità del fazzoletto (che viene così a pendere nella sinistra) e preleva la biglia rossa che giace sul tavolino e la pone sotto al fazzoletto rosso effettuando lo scambio, cioè ponendo sotto il fazzoletto, la biglia bianca che era impalmata, impalmando quella rossa. La sinistra depone fazzoletto e biglia sottostante sul porta-uova.

Si ripetono gli stessi movimenti per la seconda biglia, cioè la sinistra prende il fazzoletto bianco, la destra preleva la biglia bianca e la pone sotto il fazzoletto effettuando lo scambio con quella rossa che tiene impalmata. Si pone fazzoletto e uovo sul secondo porta-uovo. La destra prende la bacchetta lasciando cadere la biglia bianca impalmata, nella servente. Per il pubblico, si sono collocate due biglie di colore diverso su due porta-uova coprendole ciascuna con un fazzoletto di colore omonimo. Eseguiti i soliti passi magnetici con la bacchetta, si scoprono le biglie e... il giuoco è fatto.

4. **UNA MISTERIOSA EVASIONE.** — *Effetto:* L'Artista mostra tre biglie bucate diametralmente e

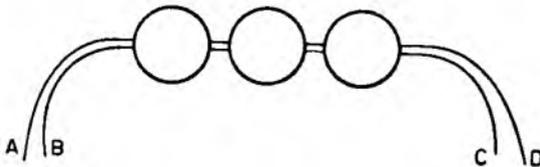


Fig. 147. - Le tre biglie sono attraversate da due funicelle.

scorrevoli su due cordicelle (v. fig. 147). Fa tenere i due capi *A* e *B* ad uno spettatore, i capi *C* e *D* ad un altro. Fa scegliere allo spettatore di sinistra uno dei due capi, per esempio *B*; analogamente per l'altro spettatore, per esempio *C*.

Con le cordicelle scelte fa un nodo; e fa tenere ai due spettatori rispettivamente i capi *A* e *C*; *B* e *D* (v. fig. 148). L'Artista afferra con le due mani le tre biglie

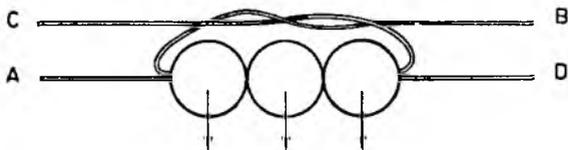


Fig. 148. - Le tre biglie vengono tirate nel senso delle frecce.

tirandole nel senso delle frecce della fig. 148 ottenendo la fuoruscita delle biglie dalle funicelle. Queste rimangono tese fra le mani dei due spettatori.

Materiale: Tre biglie bucate diametralmente (vanno bene allo scopo anche le palle di legno adoperate dalle massaie per rammendare le calze). Il diametro del foro di ciascuna biglia deve essere tale che la biglia possa scorrere dolcemente sulla doppia funicella che la attraversa.

Due pezzi di funicella o corda, lunghi circa un metro ciascuno.

Preparazione: Si preparano le due funicelle come illustrato in fig. 149. Si introducono le tre biglie facendo sì che la centrale copra il cappio (nella fig. 149 le tre biglie sono state disegnate tratteggiate per mettere meglio in evidenza le piegature delle funicelle).

Il tutto così preparato, si dispone sul tavolino magico.

Esecuzione: Si mostrano le tre biglie inflatate nelle

due funicelle, che per il pubblico sono $AD-BC$. Si fanno scorrere le due biglie laterali riunendole poi alla centrale.

Il giuoco si svolge quindi come detto al comma « effetto » del presente paragrafo.

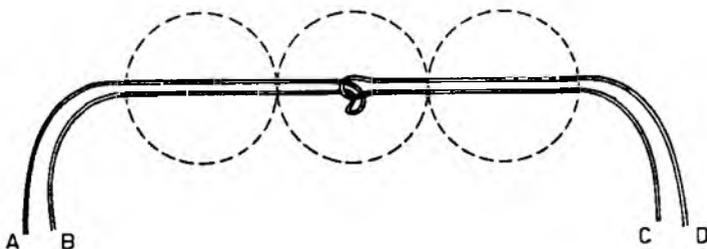


Fig. 149.

Le due funicelle apparentemente attraversano le tre biglie.

Bisogna avere l'accortezza di far tenere ben tese le funicelle, nel momento in cui l'Artista afferra le biglie ed esercita lo sforzo di trazione per la loro fuoruscita.

5. ALCUNI CHIARIMENTI SULL'IMPALMATURA. — Nei capitoli dedicati alle uova ed alle biglie, si è spesso parlato di impalmatura.

Si ritiene opportuno dare la spiegazione di questo termine tecnico della manipolazione, per coloro che non ne fossero a conoscenza.

Tenere impalmato un oggetto, sia esso uovo o biglia, significa tenerlo nella palma della mano, nascosto alla vista degli spettatori.

Per ottenere lo scopo, bisogna collocare l'oggetto nel cavo della palma, e tenerlo stretto fra le parti carnose A e B (fig. 150) della mano stessa.

La cosa può sembrare difficile ad ottenersi, ma con un po' di esercizio si riesce facilmente. Le dita pos-

sono tenersi anche un po' divaricate, specialmente il pollice; e la mano può essere all'occorrenza tenuta anche verticale senza che l'oggetto impalmato cada dalla sua sede. È bene esercitarsi davanti ad uno specchio; la mano deve essere tenuta in posizione naturale (specialmente le dita) ed è bene gesticolare oppure tenerla penzoloni.

Se l'impalmatura è fatta con la destra bisogna stare

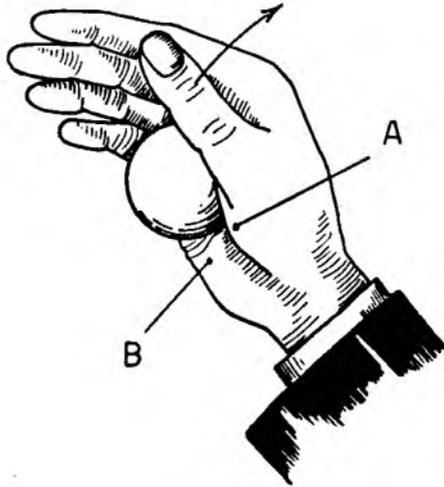


Fig. 150. - Come si tiene impalmato un uovo, o una biglia.

col corpo non proprio di fronte al pubblico, bensì leggermente al profilo destro, cioè con la spalla destra rivolta agli spettatori, in tale guisa si volge ad essi il dorso della mano destra.

Un'altra posizione, certamente più facile per i principianti, è quella illustrata nella fig. 151 ove l'oggetto impalmato è tenuto stretto fra le prime falangi delle dita medio ed anulare (che debbono allora essere tenute ben aderenti fra di loro) e la parte superiore della palma della mano, ossia quella parte che trovasi al disotto delle dita dianzi dette.

Per impalmare un oggetto non è necessario usare le due mani, anzi nella generalità dei casi basta una sola. Si prende l'oggetto con le punte delle cinque dita, e si



Fig. 151. - Altro sistema di tenere un uovo od una biglia all'impalmaggio.

fa la mossa di chiudere le dita lunghe portando l'oggetto nel cavo della mano, chiudendo ad un tempo la terza falange del pollice ed aprendo le dita lunghe. Attenzione a tenere staccate le prime due falangi del pollice dal dito indice!

VI - PRESTIGI CON LE CORDE

Con le corde si eseguono prestigi veramente sconcertanti. Nel presente capitolo si dichiareranno soltanto dei semplici prestigi da potere eseguire con comuni funicelle, in quanto i prestigi « spettacolari » richiedono l'uso di corde truccate che non è facile confezionare da se stessi, ma conviene acquistare dai negozianti di articoli magici (vedi elenco a fine volume).

I. I DUE CORDONI. — **PRESTIGIO:** *Si legano due cordoni intorno alla bacchetta magica; si annodano intorno ai due cordoni più fazzoletti di seta; volendo si infilano le estremità dei medesimi cordoni nelle maniche della giacca. Quindi, si annodano due capi tra di loro; poi, prese in mano le cocche dei fazzoletti, sfilata la bacchetta magica, i fazzoletti, con i rispettivi nodi, e la giacca dell'Artista restano liberi, mentre i cordoni se ne trovano separati.*

Materiali: Due cordoni di seta della lunghezza di circa due metri, due o più fazzoletti di seta sufficientemente ampi, la bacchetta magica, volendo, una giacca; il tutto senza preparazione di sorta.

Spiegazione: È questo un graziosissimo divertimento, alquanto spettacoloso, quindi adatto anche per ampie brigate, e che desta sempre, in chi lo vede, nuova meraviglia. Se presentato con grazia, è uno dei giuochi da salotto di maggior soddisfazione, tanto per chi lo esegue, come per chi vi assista.

Si prendano, anzitutto i due cordoni di seta e si facciano bene esaminare dal pubblico, così che tutti siano convinti che non vi è trucco di sorta. Tenendo nella mano sinistra la bacchetta magica, si faranno

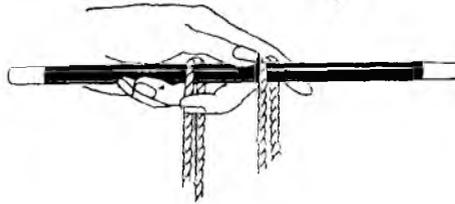


Fig. 152. - I cordoni sono posti a cavallo della bacchetta.

depositare a cavallo di essa i due cordoni (v. fig. 152).

« Ora — si dirà — *annoderò questi due cordoni attorno alla bacchetta*. Questo è il solo punto del giuoco che necessiti di qualche precauzione, ché oc-

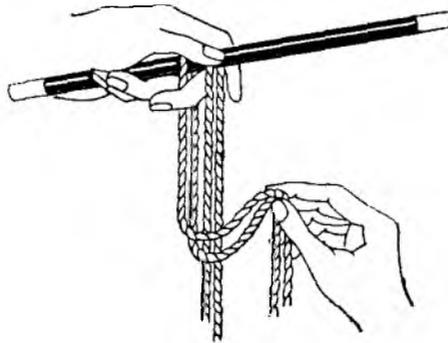


Fig. 153. - I cordoni vengono incrociati.

corre far le viste di annodare i due cordoni attorno alla bacchetta, mentre invece non si fa che riunire per mezzo della bacchetta un cordone all'altro. Perché la cosa riesca bene si poserà la mano che regge la bacchetta sul punto dove i due cordoni sono a cavallo

della bacchetta stessa; quindi, nascostamente, con le dita di questa mano si spingono verso destra entrambe le parti dello stesso cordone e verso sinistra, quelle

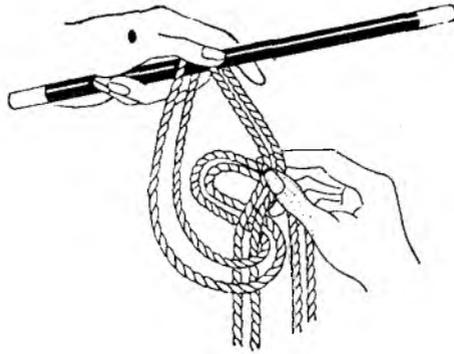


Fig. 154. - Si annodano i due cordoni intorno alla bacchetta.

dell'altro. Tenendo serrata la mano, questa incrocatura non apparirà ed il pubblico crederà sempre che i cordoni siano semplicemente a cavallo della bac-

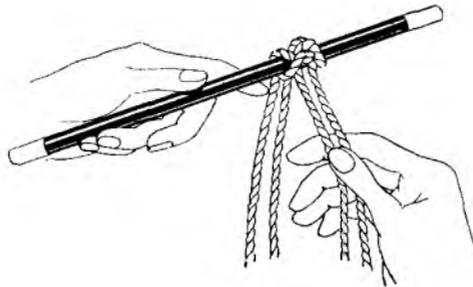


Fig. 155. - I cordoni appaiono annodati fra di loro.

chetta come li ha visti mettere (fig. 153). Si prendono ora i due cordoni che appaiono pendere da un lato e si annodano con quelli che appaiono pendere dall'altro e si stringe bene il nodo (figg. 154 e 155). Ciò che

effettivamente si è ottenuto è di aver piegato in due i cordoni e, messo il cappio dell'uno entro ed intorno al cappio dell'altro, la bacchetta, attraversando i due cappii li tiene uniti (fig. 156), ma al pubblico apparirà come se i due cordoni fossero stati annodati intorno alla bacchetta. « *Vorrete voi, signore, reggere questa estremità dei cordoni* (si affida una delle estremità ad un signore) *e voi quest'altra* (si fa ugualmente con un altro spettatore). *Ora passeremo ancora ad annodare alcuni fazzoletti intorno ai due cordoni.* Si distribuiscono a vari spettatori i fazzoletti in numero pari — io usualmente ne adopero sei, ma, per maggior semplicità, nella figura non ve ne sono che quattro — e si prega ognuno di annodare il rispettivo fazzoletto intorno ai cordoni, tanti da una parte della bacchetta e tanti dall'altra (v. fig. 157) si stringono quindi i vari fazzoletti accanto alla bacchetta (v. fig. 158); e ciò si fa per non lasciare troppo in vista il falso nodo intorno alla bacchetta.

Adesso non mi resta che pregare i signori che reggono le estremità dei cordoni di volermi aiutare a passare dette estremità dentro

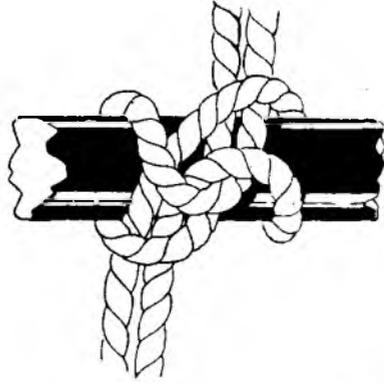


Fig. 156. - Il cappio di un cordone è unito al cappio dell'altro per mezzo della bacchetta.

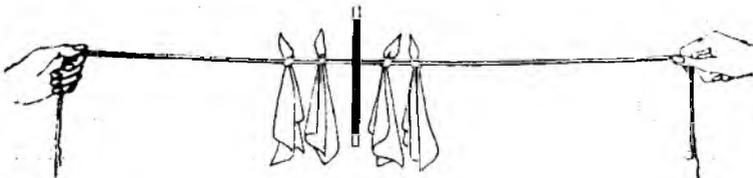


Fig. 157. - I due cordoni con i fazzoletti annodati.

le mie maniche (si fanno passare le due estremità, rispettivamente, dentro l'imboccatura, presso la spalla, della manica destra e di quella sinistra della vostra

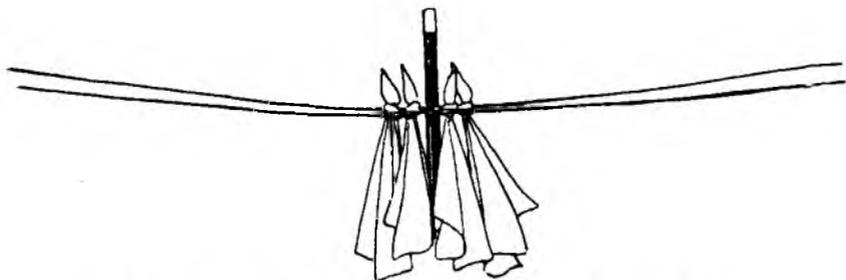


Fig. 158. - I fazzoletti stretti intorno alla bacchetta.

giacca; così che il tutto si presenterà al pubblico come è indicato dalla figura 159. Volendo e se siete in sufficiente intimità con le persone che compongono il



Fig. 159. - I cordoni passati a traverso le maniche dell'artista.

vostro pubblico, potreste anche togliervi la giacca ed infilare i cordoni nelle maniche della giacca stessa, come viene indicato con la figura 160. *Adesso, dopo tanti nodi, facciamone ancora un altro; Voi, signore,*

favoritemi uno dei capi dei cordoni che avete in mano e voi, signore (rivolgendosi all'altro) fate lo stesso.



Fig. 160. - I cordoni passati a traverso le maniche della giacca.

Con questi due capi facciamo un altro nodo (si fa un nodo semplice, e si restituiscono i capi ai due spetta-

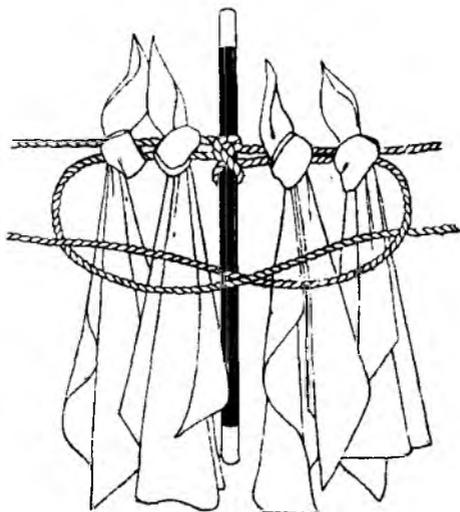


Fig. 161. - Nodo di due estremità dei cordoni.

tori badando bene, però, di dare ad ognuno quello che prima aveva l'altro [v. fig. 161]). *Dunque rica-*

pitoliamo: ho annodato due cordoni intorno alla bacchetta, poi intorno ai due cordoni ho annodato tanti fazzoletti, poi ho passato i cordini dentro le maniche della giacca ed ho ancora annodato tra di loro due estremità a vostra scelta dei due cordoni, con che, evidentemente, ho anche legato la mia giacca. Ora, attenti, non per nulla la mia bacchetta è magica! Uno due e tre! » Prima di dire « *Tre!* » radunate tutte le cocche dei fazzoletti in una mano, prendete l'estremità più

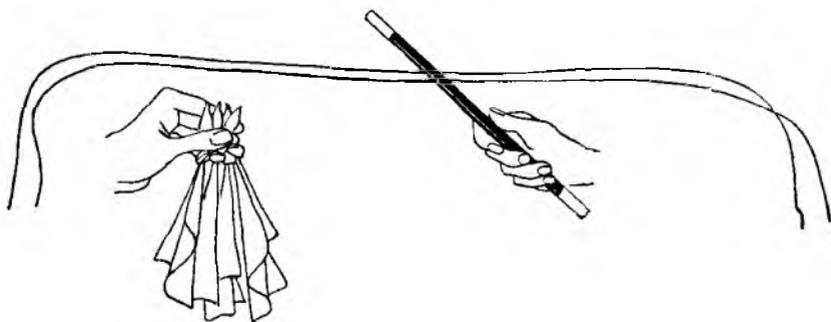


Fig. 162. - I fazzoletti annodati liberati dai cordoni.

prossima della bacchetta con l'altra mano ed al *tre* sfilate la bacchetta dal nodo dei cordoni. Meraviglia delle meraviglie. L'Artista, la sua giacca, i fazzoletti che ha in mano sono liberi dai due cordoni, che continuano ad essere retti per le estremità, dai due spettatori ai quali erano stati affidati, e che ora si guardano sbalorditi e stupefatti (v. fig. 162).

Chi preferisce eseguire il giuoco togliendosi la giacca, dovrà, oltre che le cocche dei fazzoletti, anche reggere con la sinistra la giacca per il bavero, così che non vada per terra.

Volendo che, alla fine, i due cordoni appaiano con un nodo in mezzo, come effettivamente dovrebbero apparire se realmente fossero stati annodati intorno alla bacchetta (ma il pubblico, in generale, a queste

cose non bada), basterà dopo eseguito il primo nodo con due delle estremità, eseguirne un secondo con le altre due, sempre badando a dare ad uno spettatore l'estremità che prima reggeva l'altro.

Per abbreviare e condensare il giuoco, si può sopprimere la parte relativa alla giacca e limitare il divertimento ai soli fazzoletti. Così, si fa in genere (ché anche questo è un vecchio giuoco di repertorio), ma l'aggiunta della giacca, specie se lasciata indossata, conferisce una certa maggior spettacolosità al divertimento. Insomma, è questione di gusti e di circostanze.

2. CORDA TAGLIATA E RACCOMODATA.

— **PRESTIGIO:** *Una corda (o nastro, stringa, fettuccia, striscia, e via dicendo) è tagliata verso il mezzo; quindi magicamente, in vario modo, restituita integra.*

Spiegazione. — Esposto, così succintamente, il problema, se dovessi attardarmi su tutte le soluzioni che la fervida fantasia degli artisti ha a tutt'oggi escogitate non basterebbe la metà di questo volume. Soluzioni di tutti i generi, dalle più semplici alle più complicate; si può dire che ogni artista ha la sua ed ogni autore decanta la propria. Mi soffermerò, invece, sopra una soluzione sola, che a me pare la più semplice e quindi la più adatta per questo libro.

Dirò subito che non ne sono l'inventore, così come non lo sono quella ventina di autori che se ne attribuiscono il merito. Ma non bisogna farci caso: sono vecchie abitudini della professione, per cui ogni prestigiatore è l'inventore di tutti i giuochi che esegue, anche se poi se ne ritroveranno le origini nei vecchi papiri dell'epoca di Tutankamen od in documenti di poco più recenti.

Anche questo è giuoco antichissimo e già se ne parla

nel libro di Scot del 1584. Sulla tomba di un prestigiatore inglese morto nel 1641 si trovano questi due versi:

*Death come to see thy tricks, and cut in twaine
Thy thread: why did'st not make it whole againe?*

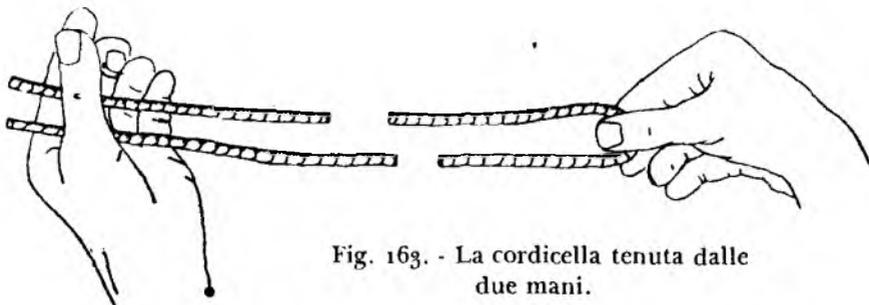


Fig. 163. - La cordicella tenuta dalle due mani.

e cioè: « La morte viene ad assistere ai tuoi giuochi e taglia in due il filo della tua vita: perché non lo hai fatto di nuovo diventare intero? ».

Dunque, ecco il giuoco. Si presenti al pubblico una

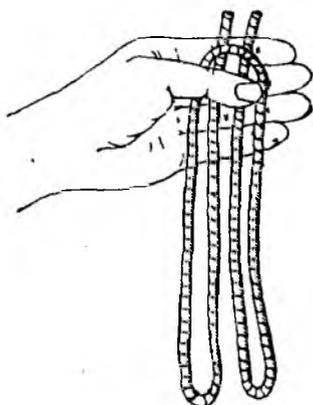


Fig. 164. - Il punto mediano delle corde è portato sulla mano sinistra.

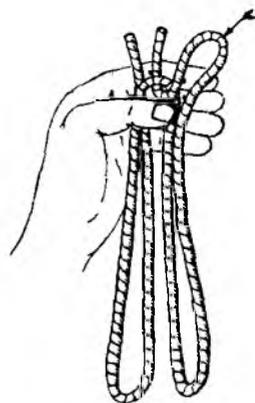


Fig. 165. - La corda come deve essere tenuta nella mano sinistra,

cordicella lunga dai due ai tre metri (v. fig. 163). Più la corda è grossa, più dovrà essere lunga. Avverto subito, che per questo genere di giuochi e per tutti quegli altri giuochi in cui occorrono delle cordicelle, è bene che queste non siano composte di legnoli torticci, bensì la-

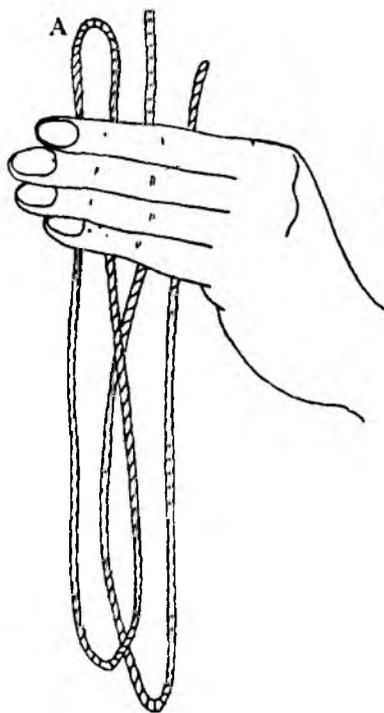


Fig. 166. - La corda come appare al pubblico.

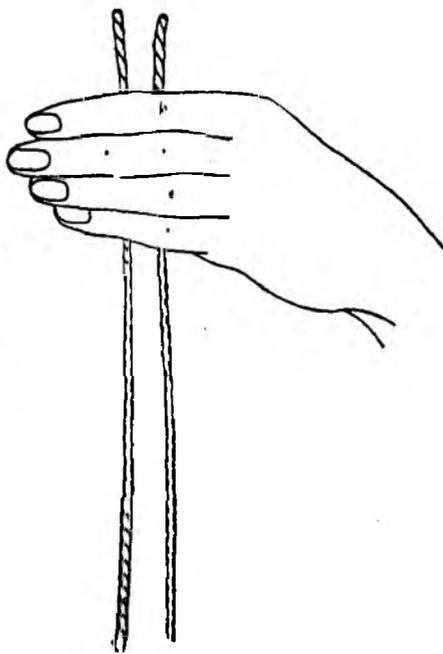


Fig. 167. - Come la corda appare al pubblico dopo il taglio eseguito nel punto A.

vorate piane, come le *sagole* per bandiere usate dai marinai; le corde torticce si attorcigliano facilmente e ciò rende spesso impossibile portare a buon fine il giuoco che si sta compiendo.

Si prenda quindi la cordicella e agitandola di qua e di là, accortamente si prenda tra le due mani, così

come è indicato dalla figura 165. Il miglior modo di far ciò è di afferrare la cordicella per i due capi, con la mano sinistra. Poi, con la scusa di prenderla per il mezzo, sollevare la parte che pende con la mano destra, portare il mezzo presso la mano sinistra (v. fig. 164), metterlo a cavallo di uno dei capi retti da questa mano, quindi afferrare la parte inferiore di questo capo con

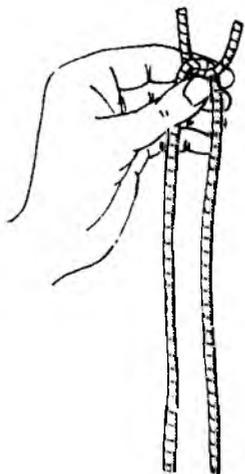


Fig. 168. - La corda dopo eseguito il taglio nel punto A.

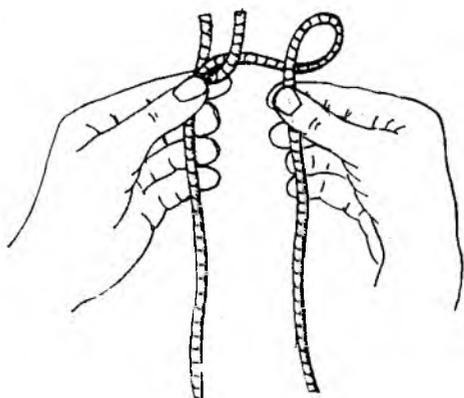


Fig. 169. - Si fa un cappio con uno dei pezzi lunghi.

la mano destra e portarla nella posizione indicata dalla figura 165.

Al pubblico dovrà sembrare che voi abbiate la corda come è indicato dalla figura 166.

Si dirà allora ad alcuno tra gli spettatori, di tagliare nel punto *A* la cordicella. Si lascia subito cadere la parte lunga che è stata tagliata e si stringe la mano, la quale sembrerà ora reggere i due spezzoni della cordicella (v. fig. 167), mentre in realtà la situazione è quella indicata dalla figura 168.

« Ora — si dirà — annoderemo tra di loro questi

due spezzoni di corda ». Si fingerà di fare un nodo, ma si farà invece un cappio con uno dei pezzi lunghi e lo si infilerà sui pezzi corti (v. fig. 169 e fig. 170).

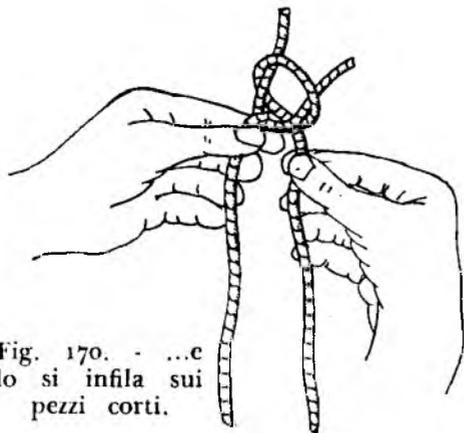


Fig. 170. - ...e lo si infila sui pezzi corti.

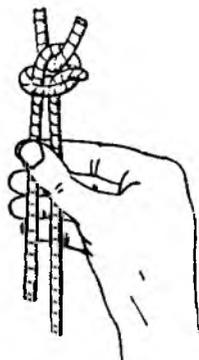


Fig. 171. - Il finto nodo.

Stretto bene questo finto nodo (v. fig. 171) si daranno le due estremità della cordicella a tenere a due spettatori. Al pubblico sembrerà che la corda sia veramente tagliata in due ed annodata al centro (fig. 172).

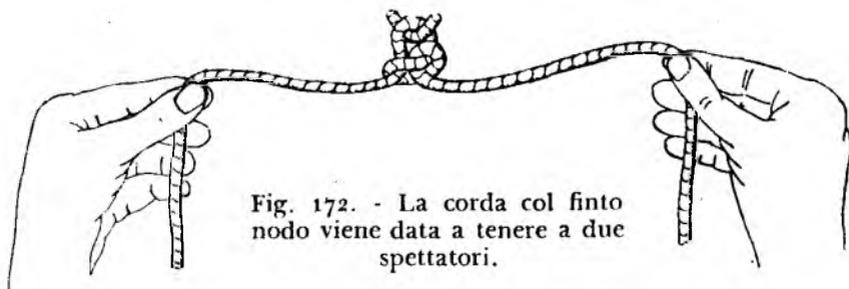


Fig. 172. - La corda col finto nodo viene data a tenere a due spettatori.

Ora, il far apparire la corda integra, come infatti è, non è più questione che di presentazione. Uno dei sistemi più usuali è quello, prima, di prendere un paio di forbici e, un pezzetto alla volta, tagliare gli spezzoni del nodo, fino a che siano a paro con le parti

del finto nodo; poi, coperto con la mano destra tale finto nodo, mentre con la sinistra si opera convenientemente con la bacchetta magica, si muovono le dita della mano destra fino a che si senta, sotto di esse, che il finto nodo si è sciolto (cosa facilissima, avendo precedentemente tagliato a raso gli spezzoni); si toglie allora la mano, che impalma il pezzetto di cordicella del finto nodo, e si fa vedere la corda essere ridivenuta intera (v. fig. 173).

Una graziosa presentazione ho visto fare da un

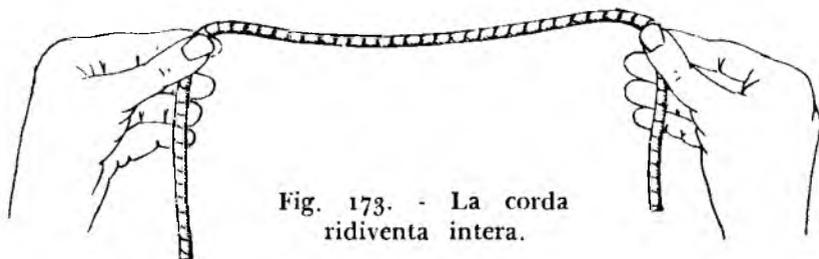


Fig. 173. - La corda ridivenuta intera.

artista che entrava in scena con un turbante formato da una lunga striscia di mussolina bianca. Svolgeva il turbante ed eseguiva il giuoco testé descritto con questa striscia. Giunto al punto in cui le estremità erano date in mano a due spettatori, invece di tagliare questi spezzoni, li accendeva con un fiammifero e, appena avevano preso fuoco, subito li spegneva afferrando il nodo con la mano destra. Quindi, fingendo che la mano si scottasse, traeva di tasca un piccolo ventaglietto e sventagliava la mano che stringeva il finto nodo. Toglieva poi questa mano, per far vedere la striscia restituita alla sua integrità. Il ventaglio era una scusante per disfarsi rapidamente dello spezzone di striscia che formava il finto nodo e che la mano aveva asportato, impalmandolo.

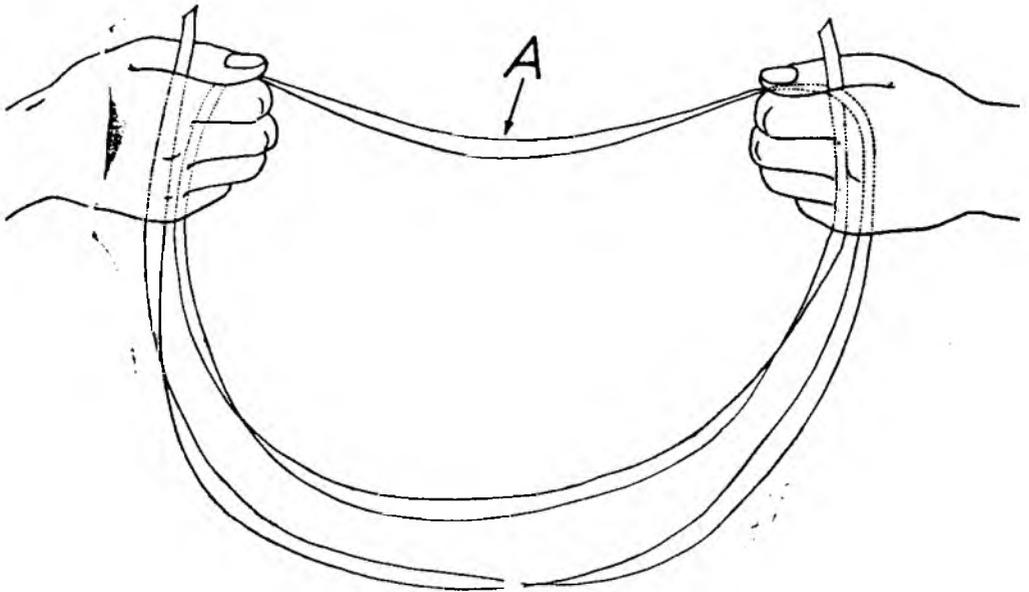


Fig. 174.

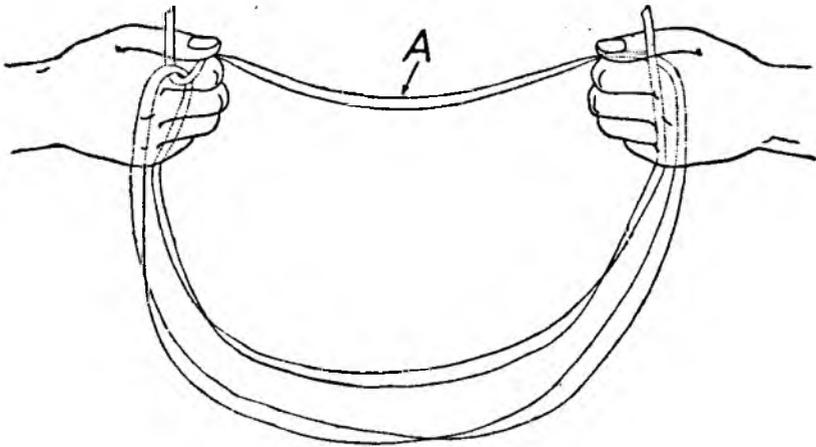


Fig. 175.

In questo caso, quando cioè il giuoco, anzichè con una corda si esegue con una striscia di stoffa leggera, è preferibile di usare della seguente procedura:

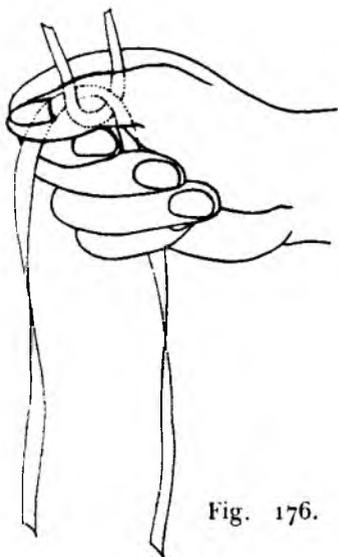


Fig. 176.

Dopo di aver fatto sventolare da una parte all'altra la striscia di stoffa, la si prende in mano come è indicato nella figura 175 e si annunzia che si taglierà per metà e precisamente nel punto segnato *A* nella figura. Quindi si fa svolazzare ancora la striscia e nuovamente si ri-

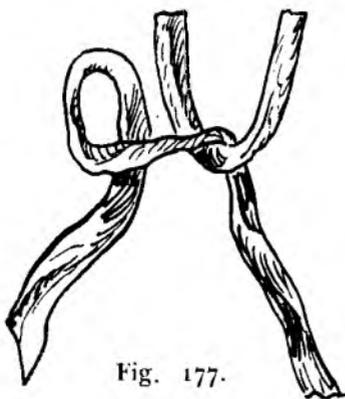


Fig. 177.

prende: in apparenza come è indicato nella precedente fig. 174; ma effettivamente

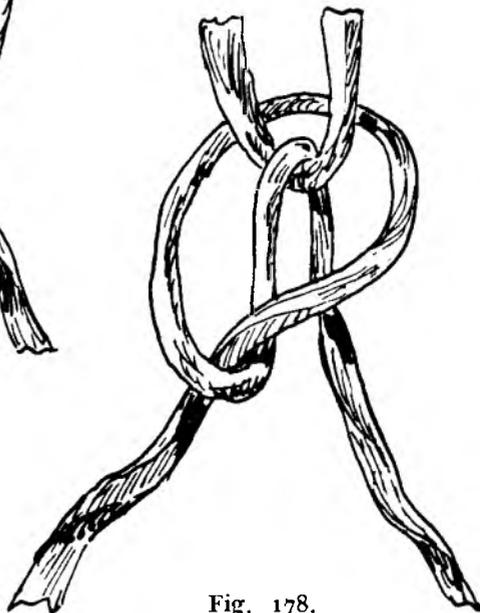


Fig. 178.

te come appare nella figura 175. Invitato alcuno del pubblico a tagliare nel punto indicato, eseguito il taglio, subito si abbandonano i capi tenuti dalla mano sinistra e si prega lo stesso od altro spettatore di annodare i due capi che sono nella mano destra (figura 176). Si continua quindi il giuoco come è stato precedentemente indicato.

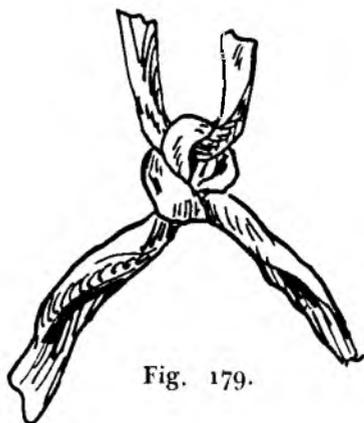


Fig. 179.

Sempre nel caso che si esegua il giuoco con una striscia di stoffa leggera, una sciarpa, anziché con una corda, è consigliabile di fare il nodo, dopo che la striscia è stata tagliata, come viene indicato dalle figure 177, 178 e 179.



Fig. 180.

Preso quindi il nodo con la mano sinistra, in modo che esso fuoriesca dal pugno chiuso (v. fig. 180), si pre-

gheranno due spettatori di reggere ognuno uno dei capi della striscia. Quindi, con una forbice si taglieranno, un pezzo alla volta, i due spezzoni, con il vantaggio di poter portare via fino all'ultimo pezzetto, mentre al pubblico apparirà soltanto che i due spezzoni siano stati tagliati a raso del nodo. Si coprirà allora il nodo interamente con la mano e pregati i due spettatori di ritirare i capi della striscia che hanno in mano, il nodo si scioglierà e l'Artista sollevando la mano potrà subito mostrarla vuota e far constatare la misteriosa reintegrazione della striscia.

3. IL TUBO SPIRITATO. — **PRESTIGIO.** *L'artista con un foglio di cartoncino, o meglio ancora con una vecchia rivista, pressoché del formato di Sapere, forma un tubo, fissandone le estremità con due fermagli da cancelleria. Si infilano due spaghi dentro il tubo e, mentre l'Artista ne tiene con le due mani, verticalmente, le estremità, si vede il tubo andare su e giù, rispondere con segnali alle domande che gli sono rivolte. Finalmente, consegnate le estremità degli spaghi a due spettatori, il tubo viene misteriosamente liberato dagli spaghi stessi che continuano ad essere tenuti dagli spettatori esterrefatti.*

Spiegazione. Non ricordo più chi abbia scritto che tutti i giuochi di prestigio, inventati ed inventabili, bene si possono ridurre a cinque o sei schemi generali. Ciò che equivale a dire che essi si possono tutti raggruppare intorno a cinque o sei principii, che per essere variamente impiegati o diversamente presentati, danno l'apparenza di essere in numero infinitamente maggiore. Così, dopo che avrò spiegato anche questo prestigio, chi ben guardi s'accorgerà come il principio sul quale esso si basa sia precisamente lo stesso che

rende possibile il prestigio precedentemente descritto, *I due cordoni*. Tutto il segreto, infatti, anche del prestigio che passo a descrivere, consiste nel modo di passare dentro il tubo i due spaghi.

Cominciate con il chiedere in prestito rivista, cordoni e fermagli. Ciò farà esulare dalla mente dei vostri spettatori, (i quali pensano sempre ai sotterfugi e mai alla bravura dell'Artista) qualunque idea di trucco. Potrebbe anche darsi che nella casa in cui operate non si trovino né rivista, o, quanto meno, una rivista adatta, né fermagli adatti. Se manca la rivista, servitevi allora di un giornale, piegandolo in quattro; in quanto ai fermagli, sarà bene che, ad ogni buon fine, ne abbiate un paio con voi con i quali supplire alla mancanza di quelli da farsi imprestare.

Uno di questi fermagli dovrà essere piegato (v. fig. 181); se sarà uno di quelli che vi siete portato con voi, fate in precedenza questa piegatura; se sarà invece uno tolto a prestito, trovate modo, mentre i vostri amici stanno cercando lo spago o la rivista adatta, di fare nascostamente tale piegatura. Forse non vi sarà neppure bisogno, prima di iniziare il giuoco, di far esaminare dal pubblico rivista, spaghi e fermagli; ma se ciò apparisse necessario, per quanto riguarda i fermagli, i soli che abbiano un po' di trucco, sarà bene mostrarli tenuti nella mano aperta; quello piegato, sotto, con la piegatura nascosta tra il medio e l'anulare; l'altro, sopra.

Prendete la rivista (o il giornale piegato in quattro), fatene un tubo e cominciate a mantenerlo da una parte con il fermaglio non piegato. Fate vedere al pub-

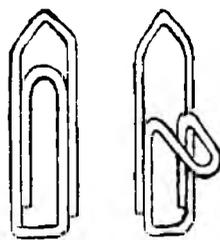


Fig. 181. - I fermagli per formare il tubo.

blico come avete fatto questa chiusura. Poi assicuratelo dall'altra parte, con il fermaglio piegato in modo che la piegatura risulti all'interno del tubo, e fate vedere anche questa parte, coprendo con l'indice, che terrete dentro il tubo, la parte piegata del fermaglio. Fatto ciò, mettete il tubo sul tavolo e prendete i due spaghi.

Perchè il giuoco si possa fare occorre che gli spaghi vengano a trovarsi in questa posizione:

cioè con il cappio di uno spago dentro il cappio dell'altro. Ma bisogna, d'altra parte, che il pubblico creda che voi abbiate i due spaghi distesi, l'uno lungo l'altro.

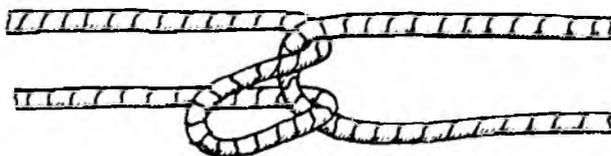


Fig. 182. - Gli spaghi con un cappio dentro l'altro.

Occorre quindi che voi portiate i due spaghi nella situazione indicata dalla figura 182 senza che ciò appaia al pubblico. Per far ciò: tenete uno degli spaghi a cavallo per la sua metà sopra le dita della mano destra, palma in alto; l'altro spago lo terrete a cavallo solo del medio e dell'anulare; quindi, portate la mano sinistra sopra la mano destra, che terrete di tre quarti, in modo che il pubblico non ne scorga più la palma; con il pollice di questa mano spingete il cappio del primo cordone sotto quello del secondo; quindi, con l'aiuto dello stesso pollice, dell'indice e del medio prendete questo cappio, ripieгатelo su se stesso, così che tenga prigioniero quello dell'altro spago; contemporaneamente liberate questo secondo cordone dalle dita della mano destra; stringete con il pollice della mano sinistra chiusa il cappio del primo cordone che imprigiona quello del secondo e levate di mezzo la

mano destra. Se tutti questi movimenti saranno stati bene eseguiti (e per ciò sarà bene fare ripetute prove davanti ad uno specchio) al pubblico sembrerà soltanto che abbiate passato i due spaghi da una mano all'altra.

Una volta che abbiate i due spaghi nella mano sinistra, nella posizione indicata, introducete le estre-



Fig. 183. - Come il pubblico vede il tubo con gli spaghi dentro.

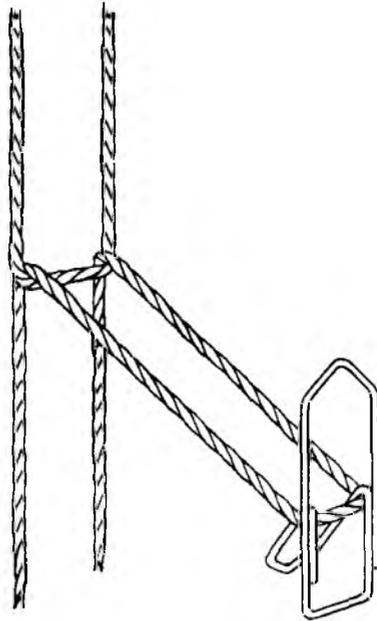


Fig. 184. - Effettiva situazione degli spaghi dentro il tubo.

mità del secondo spago dentro il tubo, dalla parte chiusa con il fermaglio piegato, ed afferratele, appena uscite fuori dalla parte inferiore con la sinistra; giunto il cappio dell'altro cordone all'altezza di questo fermaglio, introducete questo cappio nella piegatura del fermaglio; portate la mano sinistra in alto e quella

destra in basso. Il pubblico vedrà il tubo come è indicato dalla figura 183, mentre le cose stanno precisamente come appare dalla figura 184.

È evidente che tirando allora lo spago con la mano sinistra il tubo salirà e tralasciando di tirare il tubo

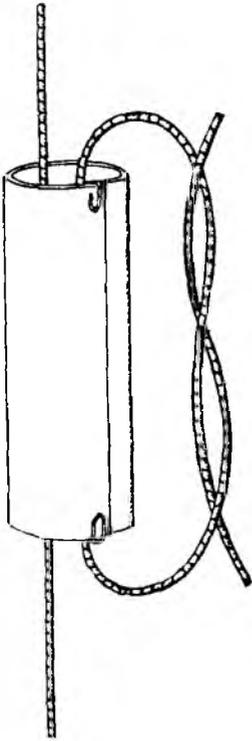


Fig. 185. - Supposte estremità di uno stesso spago annodate tra di loro.

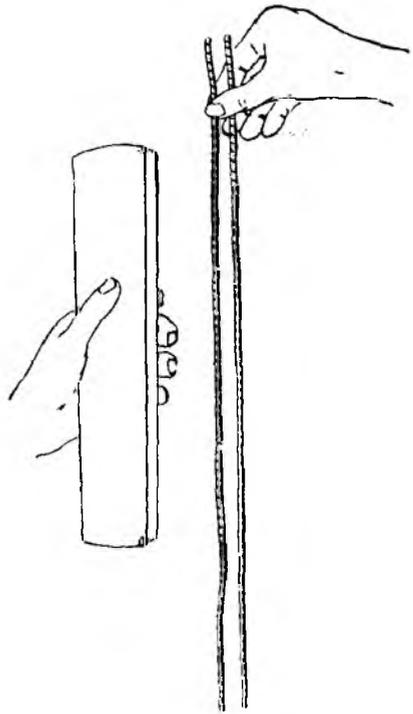


Fig. 186. - Il tubo liberato dagli spaghi.

scenderà. Così si possono fare al tubo delle domande e far da questo rispondere, convenzionalmente, per sì o per no, facendolo salire o discendere. È bene tener presente che il tubo scende solo se la rivista ha peso sufficiente e lo spago è ben scorrevole e sottile. Con

una rivista leggera e spago grosso, il tubo può salire, ma non discendere.

Per eseguire la seconda parte dell'esperimento, avendo il tubo al centro, tra una mano e l'altra, portare le due mani che ancora reggono gli spaghi presso le estremità del tubo e questo reggere per tali estremità, nei pressi dei due fermagli con i pollici fuori del tubo e gli indici dentro; contemporaneamente, dare da tenere gli spaghi della mano destra ad uno spettatore e quelli della mano sinistra ad un altro. Continuando a reggere il tubo con le due mani: pregate i due spettatori di scambiarsi due estremità dello spago annodandole tra di loro (v. fig. 185), dite quindi loro di tirare ben forte e mentre essi tirano, ma prima che gli spaghi siano bene in forza, liberate il cappio dalla piegatura del fermaglio che lo tiene. Continuando gli spettatori a tirare gli spaghi, questi escono dal tubo; ma sembrerà proprio che gli siano invece passati a traverso, ché i due spettatori si trovano ad avere gli spaghi ben distesi tra la mano dell'uno e quella dell'altro, mentre il tubo libero, si trova tra le mani vostre (v. fig. 186). Non avete più che da togliere i fermagli, buttarli via, cosa della quale, nel fragore degli applausi, nessuno si accorgerà, e restituire a chi ve l'abbia dati spaghi e rivista.

4. DIVERTIMENTI CON UNA CORDICELLA. —

— Quanti diversi divertimenti non si possono mai ottenere da un pezzo di cordicella! Quando ero ragazzo e navigavo alla vela, i vecchi nostromi erano sempre pronti ad insegnarci nodi curiosi e strani, alle volte complicatissimi come i così detti *piedi di pollo*, con cui si fermano i legnoli di uno spezzone di corda o le *code di ratto* con cui si assottiglia e si chiude l'estremità di una cima; altri semplicissimi come il *nodo piano* od il *nodo di Savoia* o la *gassa d'amante*, che sono i primi

rudimenti dell'attrezzatura. Questo che ora passo a descrivervi è un nodo che i marinai chiamano *nodo d'incappellaggio semplice*, e me lo insegnò, cinquanta e più anni fa, sulla rete del bompresso, un famoso secondo nostromo della Maddalena, che in Marina, soprattutto tra di noi ragazzi, godeva fama di gran marinaio. Più che non insegnarmi il nodo, che è cosa semplicissima, mi insegnò il modo di farlo istantaneamente, non senza avvertirmi che avrei potuto poi, nella vita, guadagnare moltissime scommesse, sfidando chiunque, anche quando io glielo avessi fatto dieci volte di seguito, a rifarlo con la stessa istantaneità. Io le scommesse non le ho mai fatte, però posso dire di aver fatto questo nodo molte migliaia di volte a molte migliaia di persone e di non aver mai, a tutt'oggi, trovato qualcuno che lo sapesse rifare, fino a tanto che non gli avessi spiegato come si faceva.

Ecco dunque il nodo (v. fig. 187) ed attenti al modo per farlo istantaneamente. Notiamo, anzitutto, che sia in questo, come in tutti gli altri divertimenti con corde, sarà preferibile usare di quel tipo di corda che i marinai chiamano *sagola* e che è formata non di legnoli ritorti, bensì di legnoli intrecciati, ciò che impedisce alle corde di attorcigliarsi e prendere delle volte. Adattissimi sono quei cordoni che servono per le tendine delle finestre, i quali sono appunto intrecciati per evitare quelle volte che impedirebbero loro di scorrere facilmente negli anelli attraverso cui debbono passare.

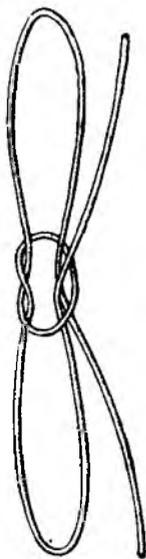


Fig. 187.

Si prenda dunque un pezzetto di adatta cordicella, lunga un metro o giù di lì e, per imparare a fare il

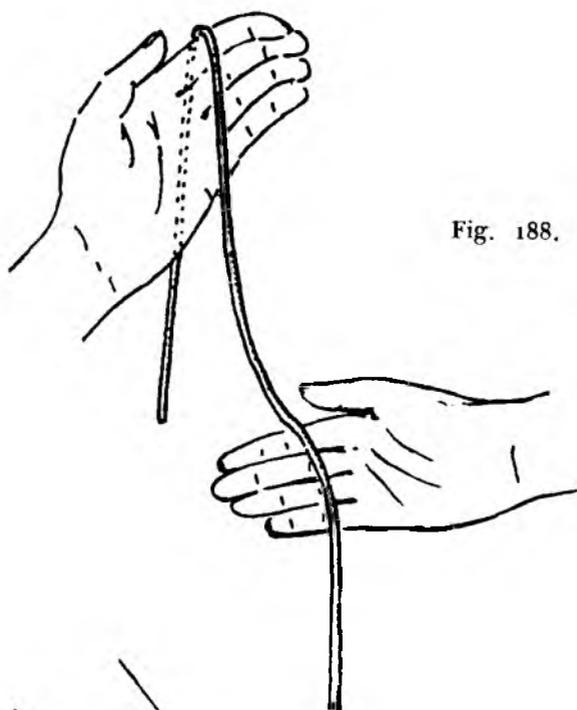


Fig. 188.

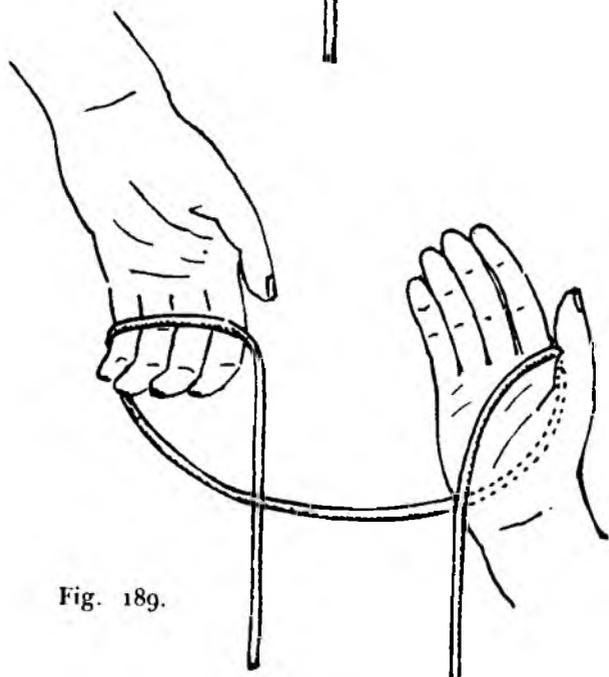


Fig. 189.

nodo, si tenga con le palme delle due mani, in modo che (v. fig. 188) la corda passi sopra una palma girata verso l'interno e sopra l'altra girata verso l'esterno. Avvicinando allora le due mani, l'una all'altra, la corda apparirà pendere tra le due mani, formando due

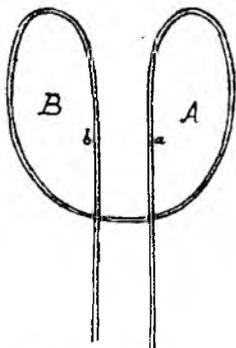


Fig. 190.

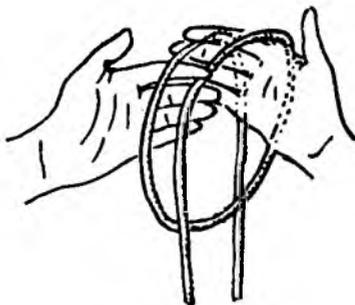


Fig. 191.

gasse, o cappi, uno esterno e l'altro interno (v. fig. 189). Se ora, avvicinando sempre più le due mani, con la destra, dall'interno del cappio di destra, prenderemo la parte esterna del cappio di sinistra; mentre con

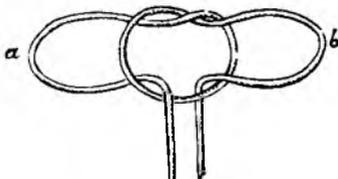


Fig. 192.

la sinistra passata dentro il rispettivo cappio, prenderemo il lato esterno del cappio di destra, quindi tireremo, con le due mani, in senso opposto, il nodo sarà immediatamente formato (v. fig. 192).

Per spiegarci meglio, occorre portare la corda a for-

mare i cappi indicati nella fig. 190, quindi dall'interno del cappio *A* afferrare la corda nel punto *b* e dall'interno del cappio *B* afferrarla nel punto *a*, e poi tirare (fig. 191).

Una volta che si sia bene imparato questo semplicissimo e rapido movimento, per occultare ancor di più il *modus operandi*, la corda non dovrà essere tenuta all'inizio, come è indicato alla figura 188, ma semplicemente tra le punte delle dita, regolandosi poi in modo da fare le gasse come sopra indicato.

Imparate a fare questo nodo e quando lo saprete fare bene e, come occorre, istantaneamente, vedrete che potrete anche presentarlo diecine e diecine di volte senza che mai nessuno scopra il modo per farlo (¹).

Ora pigliamo lo stesso pezzo di corda e facciamo con questo due nodi semplici, come se si volesse fare uno di quei nodi che i marinai chiamano nodi piani. I nodi, però, non vanno stretti, ma lasciati lassi, come diciamo noi (v. fig. 193). Un prestigiatore americano, oriundo italiano, il noto Chefalo, fatti che ha questi due nodi, ne fa un terzo e quindi tira le due estremità della corda (v. fig. 194). A tutta prima, verso la metà della corda appare un bel guazzabuglio, ma

(¹) Avevo appena finito di scrivere la descrizione di questo divertimento, quando mi è capitato sott'occhio un vecchio volume della nota rivista magica inglese *The Magic Wand* (anno 1921, vol. X) dove, sotto il titolo di *The Magic Lovers' Knot* ho trovato, dal direttore stesso della rivista, George Johnson, descritto il nodo di cui si tratta. Ed ecco ancora una volta provato quanto si illudano coloro che credono sempre di aver inventato qualche cosa e non sanno che, soprattutto in questo campo, non c'è mai nulla di nuovo sotto il sole. Chi sa quante generazioni di nostromi hanno praticato questo nodo prima di giungere al nostromo Salvietti che lo insegnò a me cinquant'anni fa od al Direttore della Rivista inglese che lo pubblicò venti e più anni or sono.

continuando a tirare, i nodi spariscono e la corda appare tutta liscia.

Un altro prestigiatore, inglese questa volta, Tom Seller, studiando sul divertimento di Chefalo, è riuscito a complicarlo ancora un poco. Egli non fa più soltanto due nodi semplici, ma ne fa tre (v. fig. 195). Quindi ne fa un quarto (v. fig. 196) e, tirando la corda



Fig. 193.

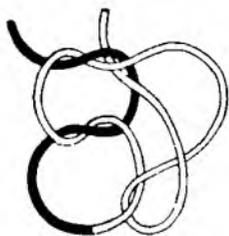


Fig. 194.



Fig. 195.

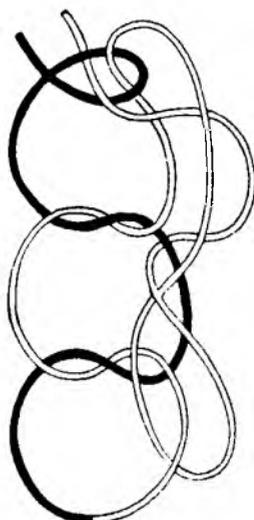


Fig. 196.

per le due estremità, dopo il solito guazzabuglio, tutti i nodi spariscono.

Ben inteso, perché questi esperimenti riescano, occorre che i successivi nodi siano eseguiti *esattamente* come sono indicati nelle figure: la più piccola variante, porterebbe sicuramente ad un insuccesso.

Alle volte specialmente quando si operi con corda non sufficientemente soffice e scorrevole, può sembrare che il guazzabuglio non si sciogla e che il giuoco non sia riuscito. Occorrerà, in tali casi, consegnare ad uno spettatore le due estremità della corda ed aiutare con

le mani lo scioglimento dell'intrico centrale. Ciò non accade mai quando si faccia uso di cordicella adatta.

Un altro grazioso divertimento che non lascia mai dal meravigliare chi lo veda eseguire per la prima volta è questo che passo ora a descrivere.

L'Artista prega uno degli spettatori di legargli le estremità di una cordicella ai due polsi.

Avuti i due polsi legati, L'Artista si volta per un attimo e quindi mostra un *nodo d'otto* misteriosamente formatosi nella cordicella, fra i due polsi (v. fig. 200).



Fig. 197.



Fig. 198.

Altri usano farsi legare soltanto il polso sinistro e fare tenere l'altra estremità della cordicella da uno spettatore mentre, a cavalcioni contro lo schienale di una sedia ed, al riparo di detto schienale, eseguono il nodo.

Comunque, per ottenere questo risultato, sia nell'una che nell'altra presentazione, l'Artista non ha che da formare una gassa con la parte della corda in prossimità della legatura del polso sinistro. Prendendo questa gassa nel punto segnato *A* nella figura 197, la fa passare sotto la legatura del polso, quindi vi passa

dentro la mano, così che la corda venga a trovarsi nella posizione indicata dalla figura 198. Prende nuovamente



Fig. 199.



Fig. 200.

la gassa nel punto *A*, la fa nuovamente passare sotto la legatura del polso (v. fig. 199), la volge in alto, vi



Fig. 201.

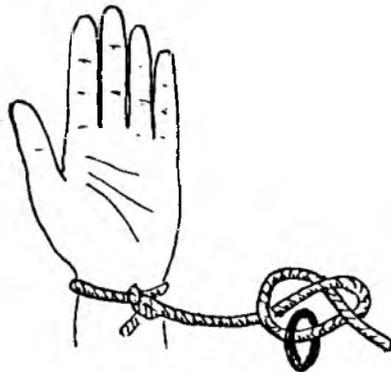


Fig. 202.

passa dentro la mano e non ha più, aiutandosi con la mano destra, che da far scorrere il nodo che si sarà così formato, per farlo apparire verso la metà della cordicella (fig. 200).

Volendo, si può anche formare un nodo semplice, invece di un nodo d'otto o di Savoia. Basterà, per ciò, passare, all'inizio la gassa sotto la legatura del polso in modo che essa si presenti come è indicato alla figura 201, anziché come alla figura 198.

Se poi, prima di passare la gassa sotto la legatura del polso si infilerà sopra di essa un anello e poi si eseguirà tutto come è stato precedentemente indicato, si otterrà che l'anello appaia, non senza molta meraviglia degli astanti, legato in mezzo all'uno od all'altro dei nodi indicati. La figura 202 mostra l'anello legato entro un nodo semplice.

5. UNA CORDA MOLTO..... ELASTICA. —
Effetto: L'Artista presenta una cordicella lunga circa un metro, priva di preparazione, (eventualmente la fa visitare) la pone nelle mani, e questa misteriosamente si allunga diventando alla fine di lunghezza quadrupla.

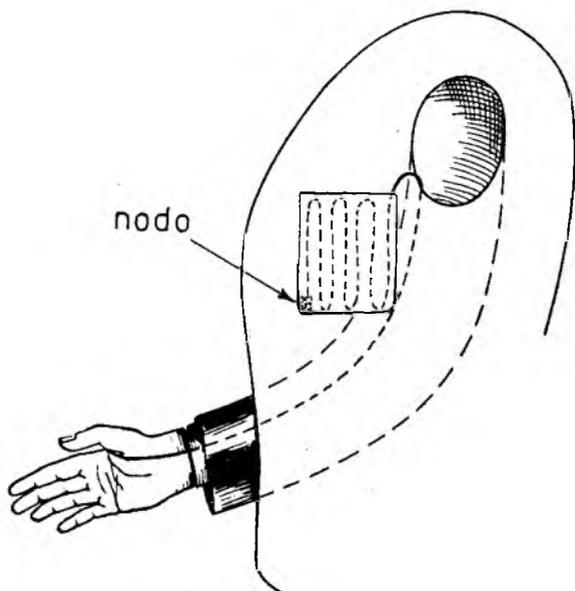


Fig. 203.

Materiale: Una cordicella (sul tipo di quella usata per tendaggi) lunga circa un metro.

Una cordicella eguale, ma di lunghezza quadrupla (circa quattro metri).

Preparazione: Si arrotola la cordicella lunga, la matassa così formata si pone nella tasca interna della

mano sinistra

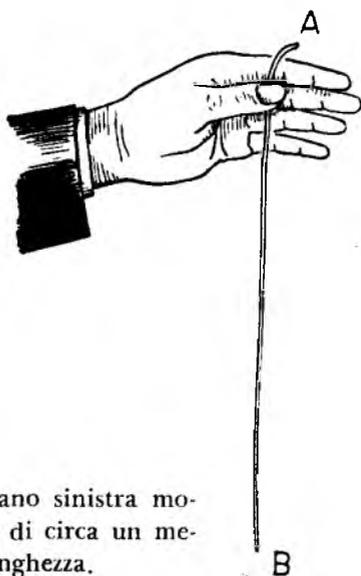


Fig. 204. - La mano sinistra mostra una funicella di circa un metro di lunghezza.

giacca (quella usualmente destinata a contenere il portafogli) facendone fuoruscire una estremità, infilandola nella manica destra e facendola fuoruscire dalla manica stessa di quel tanto bastevole per tenerla nascosta fra pollice ed indice della destra (v. fig. 203). L'estremità opposta, cioè quella rimasta nell'interno della tasca, porta un piccolo nodo. La funicella corta si pone sul tavolo.

Esecuzione: Si prende con la sinistra la funicella

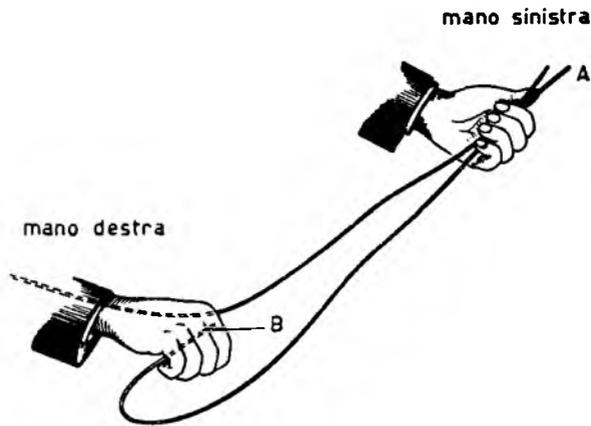


Fig. 205. - Le dita della mano sinistra tirano fuori una certa porzione di corda (apparentemente) dalla mano destra.

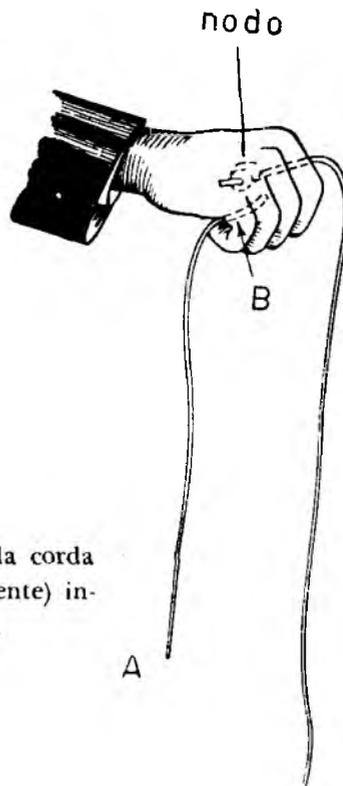


Fig. 206. - Si mostra la corda nella sua (apparentemente) intera lunghezza.

corta (v. fig. 204). La destra prende l'estremità indicata con *B* nella predetta figura e la porta sulla mano sinistra, qui sotto la copertura del dorso della destra le dita sinistre prendono l'estremità della corda lunga (quella tenuta nascostamente fin dall'inizio fra pollice ed indice destro) e ne tirano fuori una certa porzione (v. fig. 205). Ciò fatto la destra sempre tenendo l'estremità *B* si allontana. Contemporaneamente la sinistra abbandona l'estremità *A* e comincia a tirare la corda da destra verso sinistra, in modo da dare l'illusione che essa (come effettivamente è) si allunghi. Si smette di tirare allorquando il nodo fatto all'estremità della corda lunga arriva nella destra.

Si mostra allora la corda nella sua intera lunghezza (la parte lunga e la corta tenute come illustrato in fig. 206) e quindi si arrotola il tutto deponendo la matassa sul tavolino magico.

6. EVASIONE DI UN PAIO DI FORBICI. —

Effetto: In uno dei due occhi di un comune paio di forbici si introduce una funicella in modo da formare un cappio, la cui estremità libera si fa tenere ad uno spettatore (v. fig. 207).

Il prestigio consiste nel liberare le forbici dalla funicella.

In seguito ai tentativi infruttuosi degli spettatori, l'Artista copre le forbici con un fazzoletto, liberandole in pochi istanti.

Materiale: Un comune paio di forbici. Una funicella (del tipo liscio usato per tendaggi) la cui lunghezza dipende dalla grandezza delle forbici.

Preparazione: Nessuna.

Esecuzione: L'Artista prende la funicella nel punto *A* (v. fig. 207) la tira verso sinistra facendola passare

dentro l'altro occhio delle forbici, e quindi attraverso le punte (v. fig. 208) portandola al disotto delle forbici stesse.

Allontanando ora le forbici dalla mano dello spettatore che tiene la funicella si raggiunge l'effetto desi-

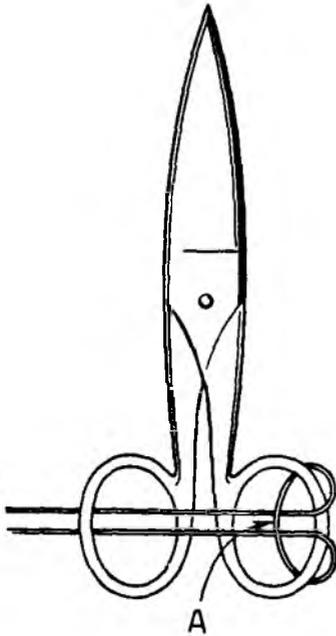


Fig. 207. - Si forma un cappio in uno dei due occhi delle forbici.

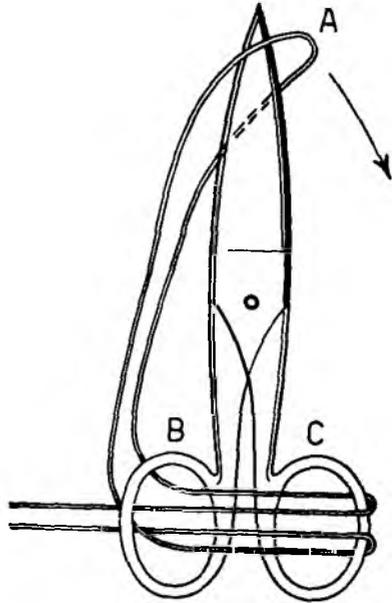


Fig. 208. - Il cappio viene passato esternamente alle punte delle forbici.

derato. Bisogna fare attenzione a non fare fermare la funicella nei punti B e C della figura 208 ma portarla tutta (come detto) al disotto delle forbici. Naturalmente tutti i movimenti testé descritti si fanno sotto la copertura di un fazzoletto.

7. **EVASIONE DI UNA FUNICELLA DA UNA ASOLA.** — *Effetto:* L'Artista lega le estremità di una funicella in modo da formare un anello che introduce in una delle asole della propria giacca.

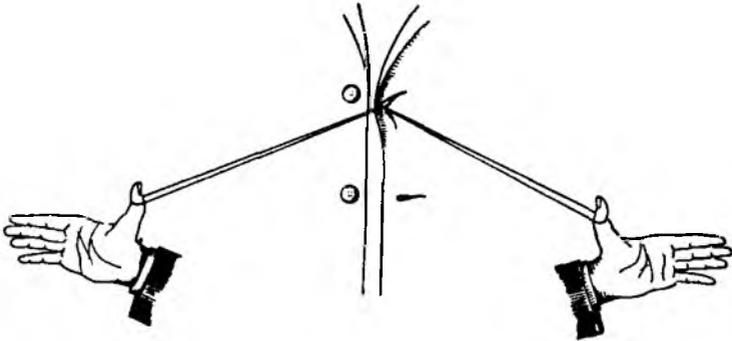


Fig. 209. - L'artista introduce i pollici nelle estremità dell'anello formato dalla funicella (1° tempo).

Introdotti i pollici nelle estremità della funicella, (v. fig. 209) questa fuoriesce dall'asola in brevissimo istante. Gli spettatori sono invitati a ripetere il prestigio, con risultato però negativo.

Materiale: Una funicella lunga circa un metro.

Preparazione: Nessuna.

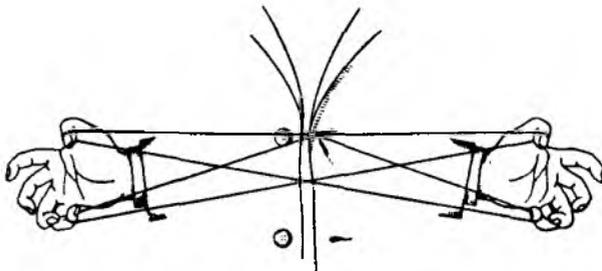


Fig. 210. - 2° tempo del trucco.

Esecuzione: Appena introdotti i propri pollici nelle estremità dell'anello, l'Artista avvicina le mani prendendo col mignolo destro una delle due corde che sono a cavallo del pollice sinistro, e col mignolo sinistro una delle due corde che sono a cavallo del pollice destro (v. fig. 210).

Allontana ora le mani sfilando contemporaneamente il pollice destro ed il mignolo sinistro. Si ottiene così la fuoruscita della funicella dall'asola. Fare attenzione, uscita la funicella, ad introdurre il pollice destro al posto del mignolo, altrimenti... si scopre il trucco!

VII - PRESTIGI CON FAZZOLETTI

Molti sono i divertimenti della prestigiazione che si eseguono con l'impiego di fazzoletti o fazzolettini di seta. Chiameremo *fazzoletti* quelli di dimensioni pari o superiori a circa 30 cm. di lato, mentre riserberemo la denominazione di *fazzolettini* a quelli di dimensioni pari a circa 20 cm. di lato.

Alle volte occorre che i fazzoletti od i fazzolettini impiegati siano bianchi, altre volte che essi siano comunque colorati o magari di un determinato colore; tutte queste cose indicherò partitamente, sempre che appaia necessario, ad ogni singolo prestigio. In mancanza di indicazioni al riguardo si potrà usare di fazzoletti o di fazzolettini di qualsiasi colore, essendo, per altro, sempre preferibili, per ragioni di visibilità, quelli bianchi. Naturalmente, sarebbe persino superfluo ricordarlo, i fazzoletti od i fazzolettini che si impiegano, dovranno essere sempre ben puliti e, prima, accuratamente stirati e, possibilmente, stirati per disteso, senza piegarli: nulla è più spiacevole che vedere eseguire dei giuochi con fazzoletti tutti spiegazzati.

I. APPARIZIONE DI UN FAZZOLETTINO.

— Effetto: *L'artista mostra le mani perfettamente vuote, da una parte e dall'altra, quindi, riunite tra di loro le mani, ne fa uscire un fazzolettino.*

I sistemi per produrre questo prestigio sono parecchi; uno dei più semplici è il seguente. Si prenda un fazzolettino, lo si pieghi ripetutamente, prima nel

senso di una diagonale (fig. 211) e poi piegando successivamente, prima da una parte e poi dall'altra, la lunga striscia così ottenuta, fino a ridurla una piccola pallottola (v. fig. 212). Si stringa allora attorno a questa pallottola un sottilissimo filo di ferro che si farà

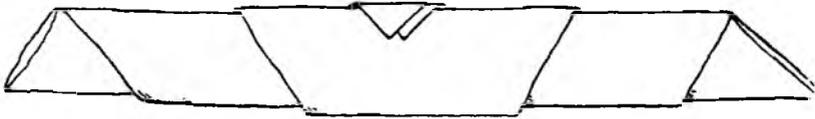


Fig. 211.

terminare con una larga gassa nella quale possa comodamente passare il pollice d'una mano, e sia la lunghezza di questa gassa tale che, quando essa sia infilata sul pollice la pallottola del fazzoletto si trovi a cadere nel mezzo della palma. Ancora, dovrà questa gassa

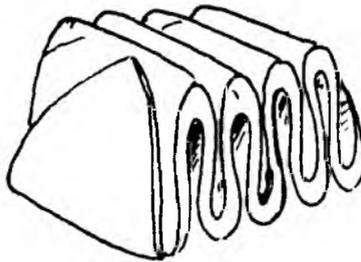


Fig. 212.

essere bastantemente larga perché la pallottola possa senza sforzo essere, con un semplice movimento della mano, fatta pendere dalla parte del dorso o da quella della palma (v. fig. 213 e 214).

L'artista, avendo, la gassa infilata nel pollice e la pallottola del fazzoletto pendente dalla parte del dorso, mostrerà al pubblico le due mani dalla parte della palma. Se la gassa sarà stata fatta come si deve, con

filo sottilissimo e, soprattutto, se le mani saranno tenute costantemente in moto, entrambe le palme appariranno vuote né si scorgerà alcun artificio. L'Artista, quindi volterà le mani affinché il pubblico possa ve-

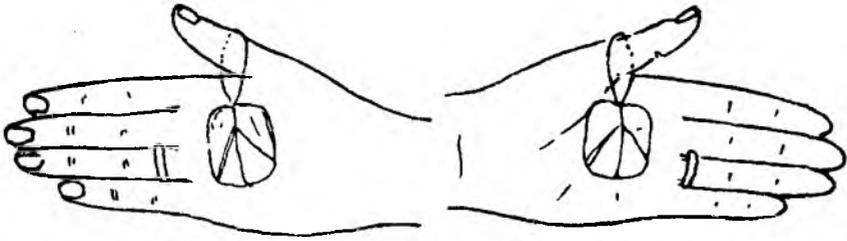


Fig. 313.

Fig. 214.

derle dalla parte del dorso, ma nel fare ciò, con un lieve movimento della mano che ha la gassa infilata nel pollice, farà passare la pallottola del fazzolettino dalla parte della palma. È bene, naturalmente, esercitarsi a fare questo passaggio davanti allo specchio, ché, se sarà eseguito a dovere, esso dovrà riuscire assolutamente invisibile.

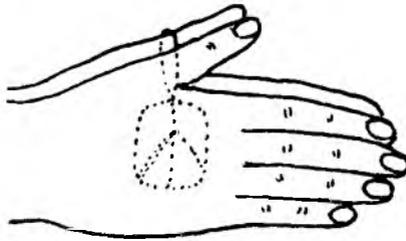


Fig. 215.

Si porteranno allora le palme delle mani l'una contro l'altra (v. fig. 215), si farà nascostamente uscire dal filo di ferro che lo trattiene, il fazzolettino; si tratterà questo nel pugno chiuso di una mano, mentre con le dita dell'altra si estrarrà il fazzolettino che

sembrerà essersi prodotto dal nulla nel cavo della mano (fig. 216).

Un altro sistema consiste nell'uso del falso pollice. Il fazzolettino viene, come nel metodo precedente, accuratamente piegato, prima da una parte e poi dall'altra, e quindi deposto in fondo al falso pollice che viene infilato. Si mostrano allora le due mani, da una parte e dall'altra, sempre tenendole in movimento, affinché l'artificio del falso pollice non appaia. Si riuniranno quindi le mani, ma nel fare questo movimento si piegherà il pollice che porta il falso pollice, mentre,



Fig. 216.

con l'aiuto delle altre dita questo viene sfilato e trattenuto nel cavo della mano. Con le dita dell'altra mano, allora, si tirerà fuori il fazzolettino che, anche questa volta sembrerà al pubblico si sia miracolosamente formato tra le mani.

Per tirare fuori dal pugno chiuso il fazzolettino, occorrerà sempre cercare una delle punte e tirarlo fuori, per questa punta, diagonalmente.

Uscito il fazzolettino dal pugno chiuso, mentre una mano sventola il fazzoletto e, facendo ciò, attira sul fazzoletto stesso l'attenzione del pubblico, il pollice dell'altra mano si porta entro il cavo della mano stessa, vi infila sopra il falso pollice e rimane qualche istante, senza tuttavia richiamare particolarmente su

di essa l'attenzione del pubblico, con la mano aperta; quindi la richiude, sfila nascostamente il falso pollice e poi, nella maniera più acconcia, se ne sbarazza.

2. SPARIZIONE DI UN FAZZOLETTINO. — *Effetto:* L'Artista tiene fra le mani un fazzolettino e lo fa sparire.

Serve egregiamente per questo prestigio, lo stesso falso pollice già adoperato per il prestigio precedente. Si avrà cura di tenere il fazzolettino per uno dei suoi capi, proprio con la mano che ha il pollice coperto dal falso pollice, così che agitando questa per tenere il fazzoletto svolazzante, il movimento della mano impedisca la vista del falso pollice. Riunite quindi le due mani, nascostamente si sfila il falso pollice e lo si mantiene nel cavo della mano che regge uno dei capi del fazzolettino, mentre con l'indice dell'altra mano si spinge questo nell'interno del falso pollice. Una volta che tutto il fazzolettino è penetrato ed è stato ben pigiato dentro il falso pollice, non rimane allora, coprendo una mano con l'altra, che infilare nuovamente il falso pollice sul pollice, aprire entrambe le mani e, voltandole da una parte e dall'altra, far vedere come esse siano ora vuote ed il fazzolettino sia, misteriosamente sparito.

3. UN IMPOSSIBILE NODO. — *Effetto:* L'Artista mostra due fazzoletti spiegati, li annoda l'uno all'altro con un doppio nodo e con il semplice agitare dei due fazzoletti si sciolgono l'uno dall'altro.

Più che non un prestigio a sé stante, questo è utile artificio che insegna come fare apparire legati due fazzoletti che effettivamente non lo sono, e che perciò appunto si chiama il *falso nodo*.

Si prendono due capi di due fazzoletti diversi, si pongono l'uno sopra l'altro incrociati (v. fig. 217), si

da loro una mezza volta (v. figg. 218 e 219) e quindi si annodano con un nodo semplice (fig. 220) che si stringe fortemente (fig. 221).

Sembrerà al pubblico che i due fazzoletti siano bene stretti l'uno all'altro, mentre effettivamente, i due capi non sono che arrotolati l'uno sull'altro.

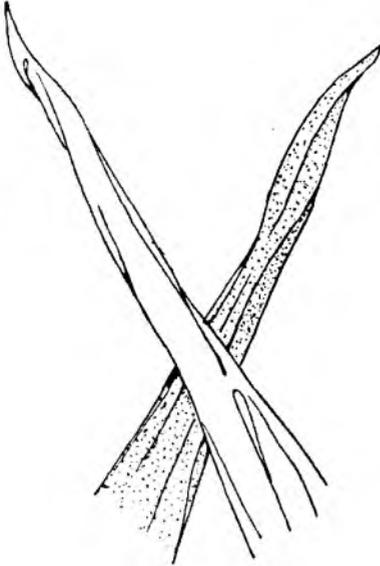


Fig. 217.

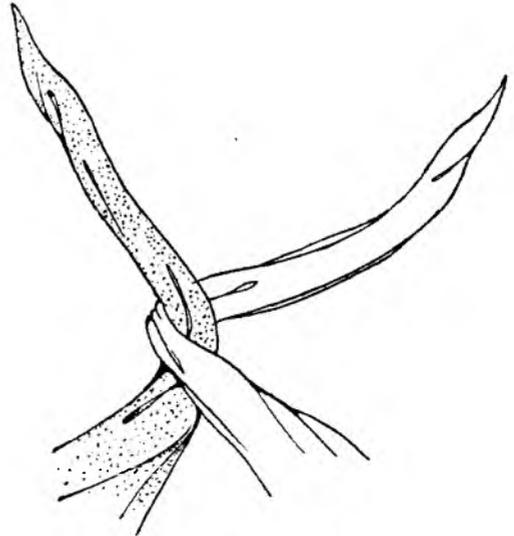


Fig. 218.

Presi i due fazzoletti dai due capi opposti ed agitatali alquanto, il finto nodo si scioglierà ed i due fazzoletti appariranno di nuovo separati.

La pratica insegnerà all'artista in quante occasioni sarà utile l'impiego di questo artificio.

4. UN FAZZOLETTO AFFETTO DA ELEFANTIASI. *Effetto:* Un fazzoletto tenuto fra le mani dell'Artista va diventando sempre più grande.

È un grazioso prestigio che può servire da gaio

intermezzo tra un giuoco e l'altro di maggiore consistenza.

Si mostra un fazzoletto bianco, per esempio, di 60 cm. di lato, tenendolo per due angoli contigui, così che le mani disteranno l'una dall'altra circa 60 cm. (fig. 222). Con molta sveltezza si piegherà ora questo



Fig. 219.

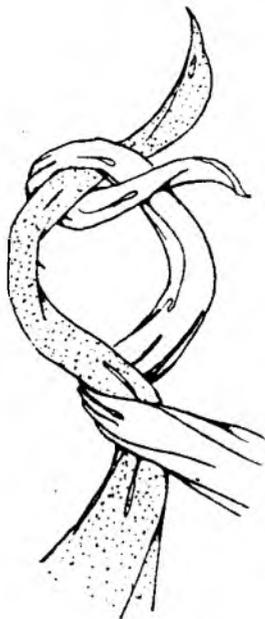


Fig. 220.

fazzoletto per la diagonale e lo si arrotolerà su sé stesso nel senso della lunghezza. Quindi si afferrerà con entrambe le mani a circa 20 cm. da ogni estremità, nascondendo in ogni mano questi 20 cm. superflui. In altri termini, le mani debbono essere, come prima a circa 60 cm. l'una dall'altra, ma siccome il fazzoletto non è ora mostrato per la lunghezza di un lato, ma bensì per la diagonale, data la lunghezza di questa e la cedibilità della stoffa, avanzeranno circa 20 cm. di stoffa per lato che dovranno essere accuratamente na-

scosti nell'interno delle mani che reggono il fazzoletto (fig. 223). Il pubblico che ha visto il fazzoletto largo 60 cm. non si rende mai conto che ora dovrebbe apparire molto più lungo.



Fig. 221.

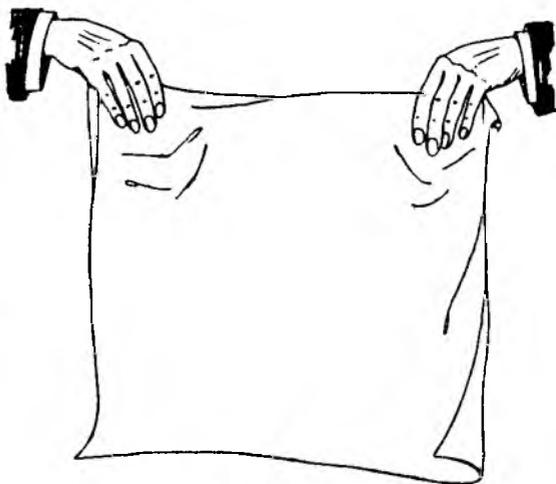


Fig. 222.

Adesso si imprimerà un movimento di rotazione alternativamente in un senso e nell'altro, come se si volesse successivamente arrotolare e srotolare il fazzoletto stesso, e ad ogni giro si lasceranno sfuggire da



Fig. 223.

ogni mano uno o due centimetri di stoffa. Dopo qualche giro il pubblico comincerà a notare che il fazzoletto si sta, a poco a poco, allungando e la sua meraviglia non farà che accrescersi via via, fino a che,

giunte le mani alla distanza massima di un metro la meraviglia sarà giunta al suo colmo ed allora srotolerete il fazzoletto (fig. 224) e senza più farne notare le effettive dimensioni, spiegherete che il vostro è il solo metodo onesto per procurarsi tutta la stoffa di cui avete bisogno.



Fig. 224.

5. UN FAZZOLETTO RECALCITRANTE.

Effetto: L'Artista mostra un comune fazzoletto, e per quanti sforzi si facciano, non riesce ad annodarne due capi.

Ci sono certi fazzoletti — spiegherete — che si rifiutano ostinatamente di lasciarsi fare un nodo, cioè che spiega come tante brave persone si fanno un nodo al fazzoletto per ricordarsi di qualche cosa e poi se ne dimenticano lo stesso. È che il nodo scompare da sé. Eccone un esempio.

Si mostra un fazzoletto e quindi, prendendolo con le due mani per due angoli opposti lo si arrotola su sé stesso. *Avete un bel tentare di farvi un nodo! il fazzoletto si rifiuta ogni volta di lasciarsi annodare.* Una volta dopo l'altra si esegue un nodo, si tirano i due capi ed il nodo si scioglie.

Fare questo falso nodo è cosa facilissima: difficilissimo è invece il descrivere come si debba fare. Tuttavia mi ci proverò.

Si tenga il fazzoletto arrotolato per i due capi; quindi si porti il capo che si ha nella mano sinistra sopra quello che si ha nella destra e, nel far così, con la mano sinistra, tra il medio e l'anulare, si afferri il

capo tenuto dalla mano destra. Con l'indice della mano sinistra si fa passare il capo tenuto da questa mano attorno a quello tenuto dalla mano destra e quindi con il pollice e l'indice della medesima mano destra si prende questo capo. Il fazzoletto apparirà ora come quando si faccia effettivamente un nodo e più non rimanga che da stringerlo. Ed è qui che sta il trucco. Mentre si tireranno i due capi per stringere il nodo, uno con il pollice e l'indice della mano destra,

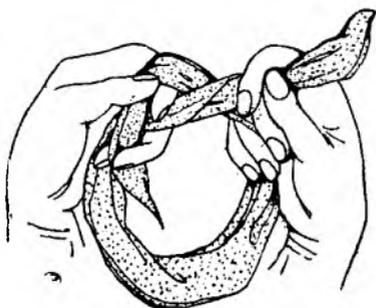


Fig. 225.

l'altro con il medio e l'anulare della mano sinistra, il pollice e l'indice di questa mano afferreranno il fazzoletto nel preciso punto in cui la cocca che proviene dalla mano destra passa sopra alla cocca che proviene dalla mano sinistra (fig. 225). Dopo ave tirato un po', così che sembrerà di assistere allo stringersi del nodo, si abbandona l'estremità tenuta tra il medio e l'anulare della mano sinistra ed il nodo, nonché stringersi si scioglierà. Con un poco di attenzione, credo che la mia spiegazione finirà per apparire abbastanza chiara e quando avrete imparato a far questo scherzo sono sicuro che non solo non lo dimenticherete più, ma ogni circostanza vi parrà buona per produrre questo mistero. Potrete anche ripeterlo più e più volte, una dopo

l'altra, che non per questo nessuno riuscirà mai a capire come la cosa si faccia.

6. UN FAZZOLETTO AUTOANNODANTESI. —

— *Effetto*: L'Artista mostra un fazzoletto il quale si annoda automaticamente.

I metodi per ottenere questo prestigio sono parecchi. Qui ne riporterò due: uno che non ha bisogno di preparazioni di sorta; un altro per il quale un'adeguata preparazione è necessaria.

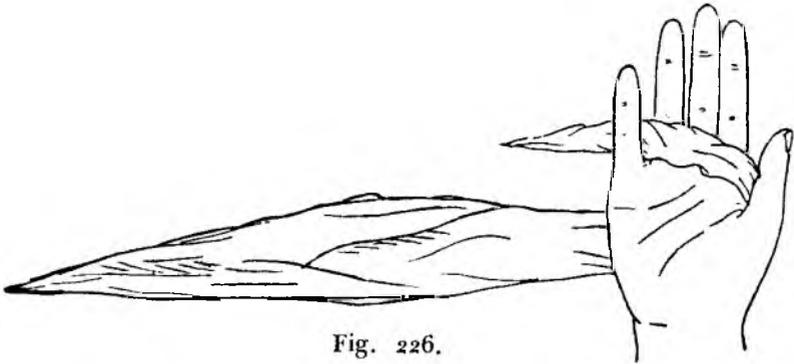


Fig. 226.

Ecco il primo. È anzitutto necessario un fazzoletto di circa 60 cm. di lato, di seta di qualche consistenza, del tipo che, in commercio, è chiamato gallicamente *foulard*, ché nessuno pare sia ancora riuscito a trovare una soddisfacente denominazione italiana ⁽¹⁾.

Si prende questo fazzoletto, tenendolo per uno degli angoli nella posizione indicata dalla fig. 226. Quindi, si imprime un movimento di rotazione al braccio come per arrotolare il fazzoletto intorno al polso. Ottenuto ciò, con il pollice e l'indice si afferra l'estremità volante

⁽¹⁾ Il *Dizionario della Moda*, propone *seta nobile*; il *Vocabolario di Esotismi* di Antonio Jacono, *seta velina*; lo Zingarelli registra senz'altro *folar*; l'Accademia, tace.

del fazzoletto, mentre con una scossa della mano si disimpegna questa dalla parte di fazzoletto che le sta in giro, mentre, nel tempo stesso, si abbandona l'estremità che la mano teneva. Il giro cade sul corpo del fazzoletto e questo appare annodato nel centro (figura 227).

Il secondo metodo è ancora più misterioso. Per ese-

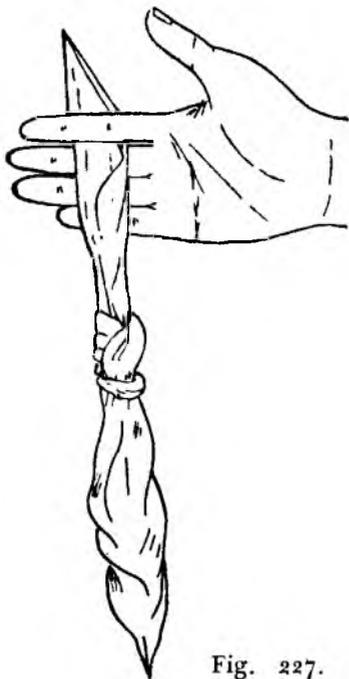


Fig. 227.

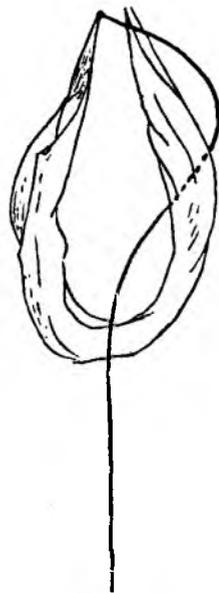


Fig. 228.

guirlo bene occorre che ad una delle estremità diagonali del fazzoletto (od anche fazzolettino, ché in questo caso non è proprio necessario usare di un fazzoletto) sia cucito un filo nero invisibile, tanto lungo che, tenendo il fazzoletto in mano per l'estremità opposta, il filo giunga a terra e vi si possa tenere sopra un piede.

Mentre il fazzoletto, preventivamente arrotolato su se stesso, viene agitato da una parte e dall'altra, si farà

in modo di afferrarne l'estremità che ha il filo cucito, con la stessa mano che lo regge, in modo che il filo passi a traverso al cerchio formato dal fazzoletto, così come è indicato dalla fig. 228.

Se ora si porrà il piede sopra l'estremità del filo, non si avrà che da sollevare lentamente la mano abbandonando al tempo stesso l'estremità col filo cucito

perché lentamente il nodo appaia formarvisi nel bel mezzo (fig. 229).

Con questo stesso fazzoletto, dopo aver mostrato questo prestigio si può eseguire quest'altro.

Dopo aver eseguito il prestigio precedente, mentre ancora durano gli applausi, l'artista, senza averne l'aria, mentre discorre, snoda e riannoda lo stesso fazzolettino. Ma quando lo riannoda, avrà l'avvertenza di prendere il fazzoletto come è indicato dalla fig. 228 così che il filo si trovi in mezzo al nodo (fig. 229).

È evidente che, allora, non si avrà che da mettere il piede sul filo ed alzare alquanto la mano che tiene il fazzoletto perché il nodo si disfi da sé.

7. EVASIONE DI UN FAZZOLETTO ANNODATO AD UNA FUNICELLA.

— *Effetto*: Un fazzoletto annodato ad una funicella si toglie da questa senza disfarne i nodi.

Con questo grazioso divertimento si ha l'apparenza di togliere un fazzoletto più volte legato intorno ad una cordicella, senza scioglierne i nodi, ma anzi lasciando questi intatti.

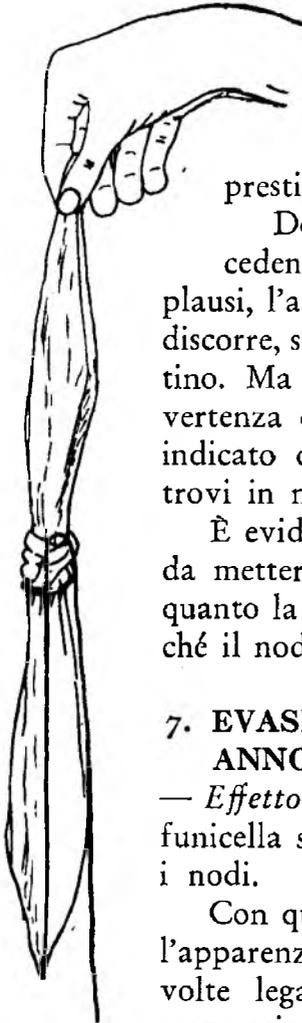


Fig. 229.

Si cominci col mostrare al pubblico questa cordicella e quindi piegatala in due, si faccia rapidamente nella parte piegata quel semplice nodo che i marinai chiamano *bocca di lupo* (v. fig. 230), mettendo

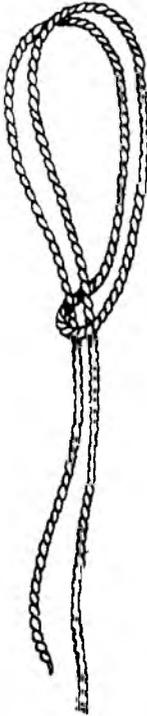


Fig. 230.

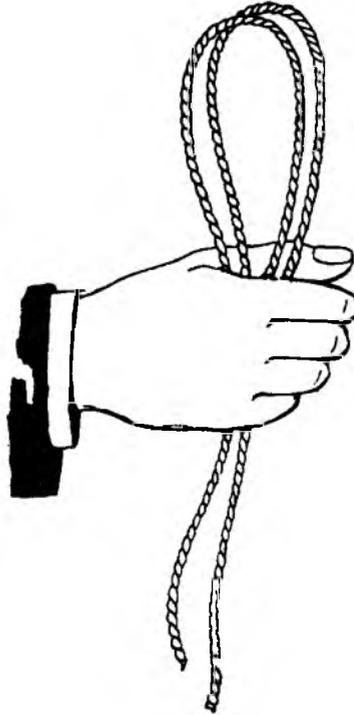


Fig. 231.

prontamente la mano destra sul nodo stesso così che al pubblico, sempre poco osservatore, sembri soltanto che la corda sia stata piegata in due (v. fig. 231).

Si porge ora un fazzoletto di seta ad uno spettatore, e lo si prega di volerlo legare attorno alla gassa formata dall'estremità della bocca di lupo (v. fig. 232). Si porge quindi la corda ad un altro spettatore e lo si prega di voler fare un altro nodo con i due capi del fazzoletto.

Quindi prese con le due mani le due estremità della corda, si tira dai due lati lasciando il fazzoletto legato

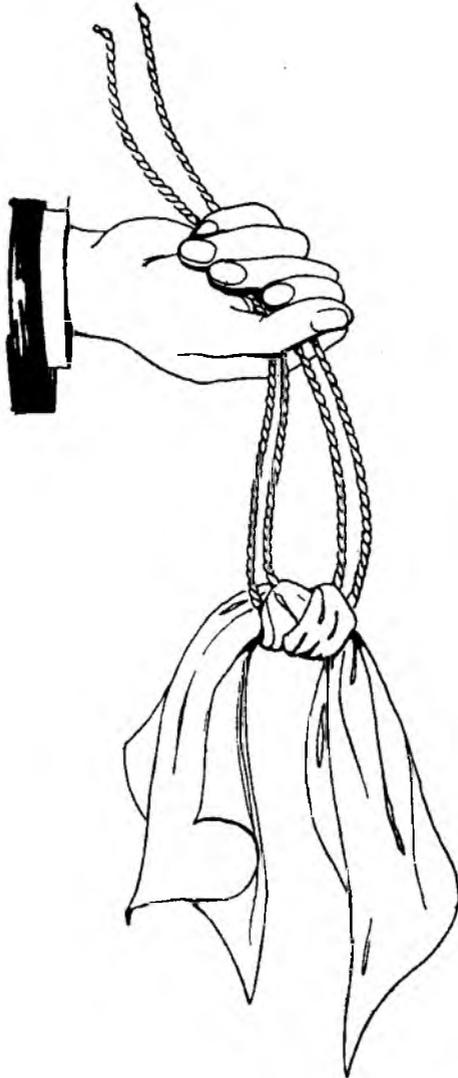


Fig. 232.

attorno alla corda stessa (v. fig. 233). Si consegnano a due spettatori diversi le due estremità della corda,

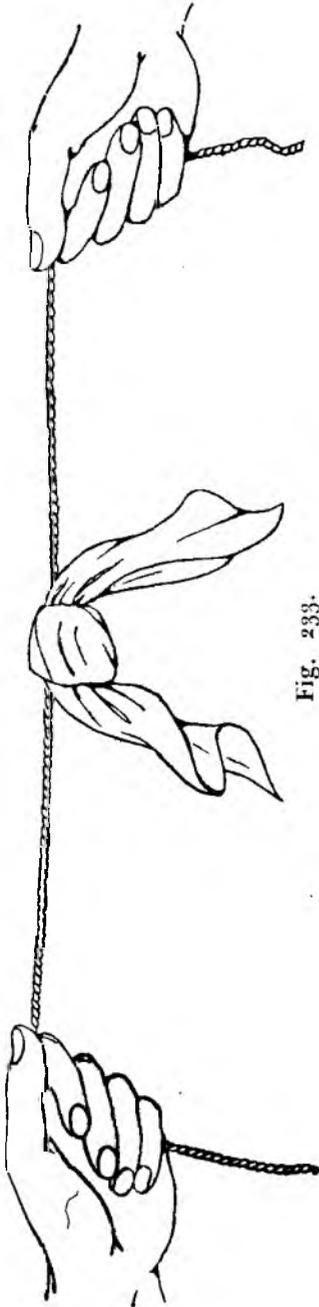


Fig. 233.

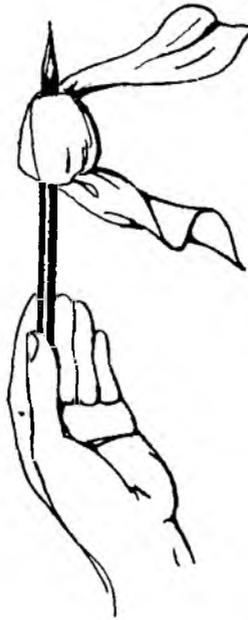
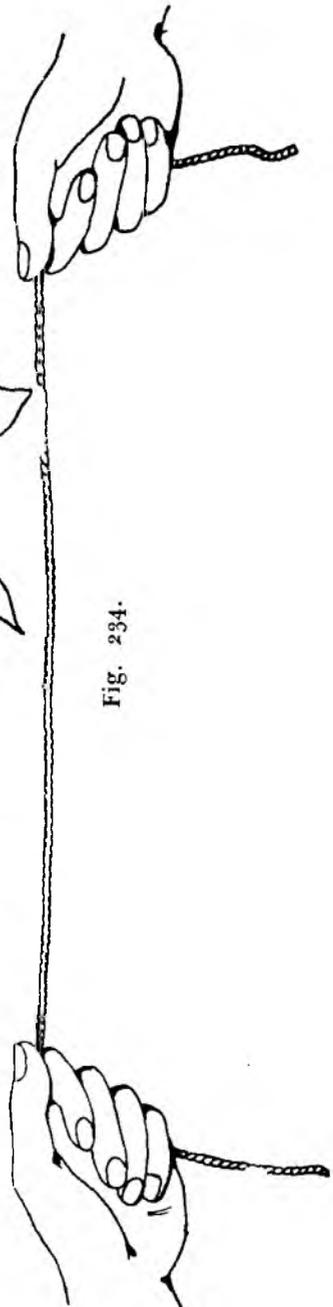


Fig. 234.



si fa scorrere avanti e indietro il fazzoletto facendo notare come esso sia ben legato intorno alla corda. Quindi si introduce la punta di un lapis entro il nodo del fazzoletto e, senza disfare i nodi il fazzoletto viene prelevato dalla punta del lapis e con i suoi due nodi intatti mostrato al pubblico meravigliato (v. fig. 234).

È un po' difficile spiegare come ciò avvenga, ma, guardando con attenzione, si capirà molto facilmente.

Alle volte il fazzoletto cade addirittura per terra, pur rimanendo con i due nodi intatti. Ciò deriva essenzialmente dalle proporzioni tra la gassa della corda ed il fazzoletto.

8. UN FAZZOLETTO CHE CONTINUA A SPARIRE.

— Come bene osserva Blackstone, ché anch'egli descrive minutamente questo giuoco, la sparizione d'un fazzoletto è cosa così trita e ritrita che per osare ancora esibirla in pubblico bisogna almeno darle un'apparenza di novità e di piacevolezza che giustifichi la ripetizione di questo vecchio trucco.

Questo che passo a descrivere, bene mi sembra possedere queste due doti. È necessario, per aggraziare il divertimento, raccontare, mentre lo si esegue, un'adatta storiella. Ogni artista ha la sua. Vi dirò quella che adopero io:

« Un giorno stavo davanti alla vetrina di un negozio, quando vidi dentro il negozio stesso un signore che tirava fuori dalla tasca un fazzoletto (si esegue), lo spiegava, lo riponeva nel pugno chiuso (si esegue), quindi apriva il pugno ed il fazzoletto era sparito (si esegue). Ripetette la cosa un'altra volta (si esegue di nuovo tutto il giuoco accompagnando le parole con l'azione): tirò fuori un fazzoletto, lo spiegò, lo chiuse nel pugno, aprì il pugno ed il fazzoletto era sparito. Vinto dalla curiosità, entrai nel negozio e dissi al signore di farmi vedere il suo fazzoletto. — Quale, —

risponde lui, — quello che si tira fuori (si esegue di nuovo), si spiega, si chiude nel pugno, si apre il pugno ed è sparito?

Sì, proprio quello.

— Allora guardate: si prende il fazzoletto (si esegue di nuovo), si spiega, si chiude nel pugno, si apre il pugno ed è sparito. Però, soggiunge, costa moltissimo e per meno di cinquemila lire non ve lo posso dare.

— Non importa, — risposi io, — perché tanto ho ben capito come voi fate: prendete il fazzoletto (si esegue di nuovo), lo spiegate, lo chiudete nel pugno, aprite il pugno ed è sparito.

— Proprio così — rispose lui — ma è un peccato perché cinquemila lire, in questo momento, mi avrebbero fatto comodo.

— Beh, non sia mai detto!

Gli lasciai le cinquemila lire che desiderava; e me ne andai con la doppia soddisfazione di aver fatto un'opera buona e di aver imparato un nuovo importantissimo segreto ».

Ora, ecco come questo grazioso divertimento viene eseguito. Occorre anzitutto un piccolo attrezzo che noi chiamiamo *tirante* o *scappavia*, gli inglesi *pull*, i francesi *tête de hareng*, ed i tedeschi *Zugschnur* (fig. 235). L'attrezzo di cui è stata data spiegazione a pag. 62 e che qui ora si ripete, consiste in un piccolo cerchietto di ferro del diametro di circa 3 centimetri, attorno al quale viene cucito un sacchetto a forma conica di stoffa nera, lungo circa 8 centimetri; alla punta del sacchetto è cucito un elastico nero da prestigiatori lungo circa 40 cm., che termina con un cappio che viene assicurato con un bottone o con una spilla da balia alla schiena del panciotto, dopo averlo fatto passare attraverso ad un'altra spilla da balia chiusa, presso la

sbracciatura del panciotto stesso, ciò che ha per iscopo di mantenere lo scappavia fermo presso l'ascella destra. Ad un fazzoletto di seta, preferibilmente a disegni bianchi e neri, si cuce in uno dei suoi angoli un filo nero da prestigiatore, quindi si tira il fazzoletto per quest'angolo e per l'angolo opposto; si determina così la massima lunghezza che la diagonale del fazzoletto può raggiungere ed a tale punto del filo, questo viene cucito all'orlo del sacchetto conico. Il fazzoletto con il suo filo è quindi introdotto nel



Fig. 235. - Scappavia con fazzoletto.

sacchetto, il tirante messo a posto e tenuto sotto l'ascella del braccio destro. Si è così pronti per eseguire il giuoco.

Con la mano sinistra si prende, sotto la giacca, il fazzoletto, si mostra al pubblico da una parte e dall'altra; mentre il filo nero che lo unisce al tirante, rimanendo proiettato contro l'abito nero dell'Artista ed i disegni del fazzoletto non si vede minimamente. Si afferra allora il fazzoletto con la mano sinistra per l'angolo al quale è cucito

il filo e si tiene la mano destra semichiusa intorno al fazzoletto stesso. Tirando verso sinistra la mano sinistra, ciò avrà per effetto, prima di mettere in tensione il filo, poi l'elastico, infine di far uscire da sotto alla giacca, ed al riparo successivamente del braccio destro e della mano destra, il sacchetto dello scappavia.

La mano destra, racchiusa (v. fig. 236), regge allora questo sacchetto, mentre la mano sinistra comincia a spingere entro il pugno destro, (in realtà entro

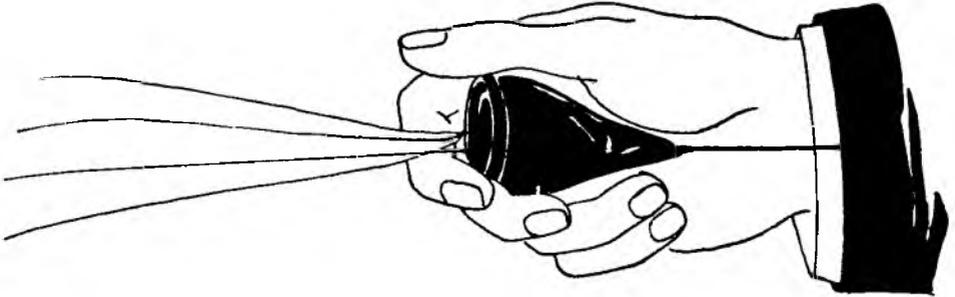


Fig. 236. - Tirando un angolo del fazzoletto lo scappavia viene nella mano.

il sacchetto) il fazzoletto. Si continua a spingere il fazzoletto dentro il pugno, usando dell'indice della mano sinistra, come se si volesse ben comprimere, ma non appena il fazzoletto si troverà ad essere entrato tutto nel sacchetto, si allarga lievemente la mano destra e, sempre al riparo del braccio, l'elastico attirerà rapidamente sacchetto e fazzoletto tra giacca e panciotto. Si continuerà per qualche istante l'azione dell'indice della mano sinistra, staccando però via via le mani dal corpo; quindi piano piano si aprirà la mano destra e si farà accertare la sparizione del fazzoletto.

Si riporta la mano sotto la giacca, si riprende il

fazzoletto e si ripete il divertimento quante volte si desideri o comporti la storiella che si racconta.

9. UNA SINGOLARE MACCHINA DA CUCIRE.

— *Effetto*: L'Artista mostra entrambe le facce di un mezzo giornale, che arrotola a cono formando un cartoccio nel quale introduce, uno alla volta, tre fazzoletti di colore diverso, un po' di filo ed un ago

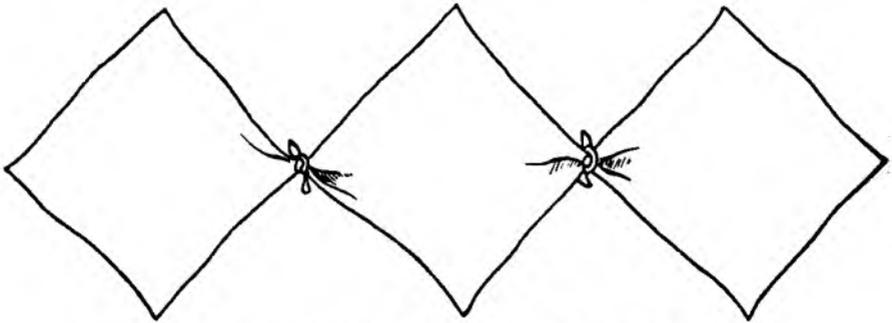


Fig. 237. - I tre fazzoletti annodati in diagonale.

da cucire. Chiude il cartoccio, e dopo avergli lanciato contro un po' di polvere magica, ne strappa la punta e tira fuori i tre fazzoletti cuciti a catena (v. fig. 240).

Il cartoccio è quindi aperto completamente e mostrato vuoto da ambo le facce.

Materiale: Sei fazzoletti di seta a due a due di colore eguale. Due mezzi giornali eguali. Un barattolo di colla; un po' di filo da cucire, un ago.

Preparazione: Si cuciono tre fazzoletti di colore diverso come illustrato in fig. 237.

Si sovrappongono i due mezzi giornali e si incollano lungo i bordi *A-B-C-D* (v. fig. 238), infilando quindi nella tasca segreta 2 della fig. 238, e più in fondo che sia possibile, i tre fazzoletti cuciti. I due mezzi giornali vengono poi incollati lungo il tratto *E-F*.

Si sono formate in conseguenza due tasche delle quali una (tasca 1) aperta superiormente e l'altra (tasca 2) completamente chiusa.

Il giornale così preparato si piega a metà e si

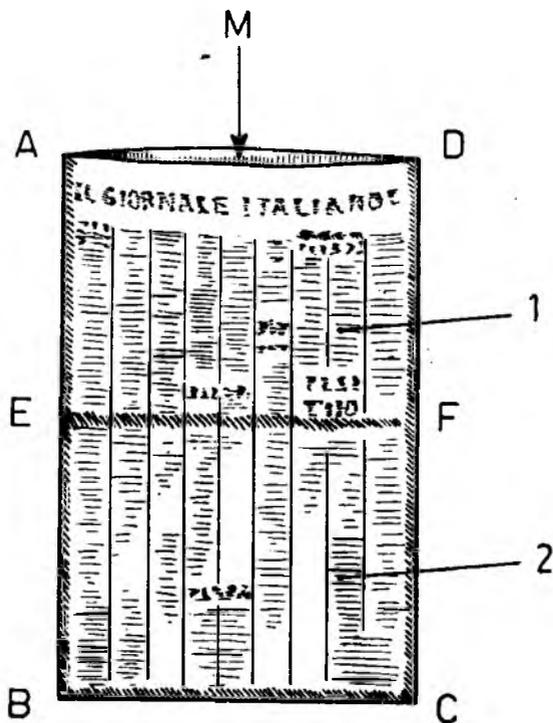


Fig. 238. - Come si trucca il giornale.

one sul tavolino magico, sopra gli altri tre fazzoletti piegazzati. Attiguamente si pone il filo, l'ago, la bacchetta.

Esecuzione: Si mostra il giornale da ambo le facce, i fa un cartoccio, si apre nascostamente il foglio 4-M-D (v. fig. 238) in modo da formare due scompartimenti 3 e 4 (v. fig. 239) dei quali il primo corrisponde alla tasca segreta 1 della fig. 238. È in questo

scompartimento che si introducono uno alla volta i tre fazzoletti, il filo e l'ago. Si chiude superiormente il cartoccio, (previo spostamento del foglio *A-M-D*) si rompe quindi la punta del cartoccio (dopo le solite formolette

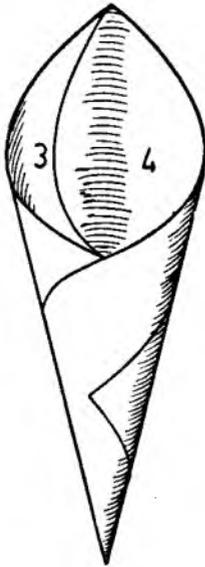


Fig. 239. - Il giornale truccato si arrotola formandone un cartoccio.



Fig. 240. - I 3 fazzoletti escono annodati.

magiche) estraendone i tre fazzoletti cuciti a catena (cioè quelli giacenti nella tasca 2 della fig. 238).

Disfatto il cartoccio (attenzione a tenere bene aderenti i due fogli della tasca 1), si mostra che, come sempre, il trucco non si vede, perché... non c'è!!

10. UN TAGLIO CHE..... NON TAGLIA NULLA.

— *Effetto*: L'Artista presenta un fazzoletto, lo introduce in un tubo di carta fatto sotto gli occhi degli spettatori, facendone fuoruscire la stoffa dalle due estremità. Fatto tagliare a metà il tubo da uno spettatore, ne separa le due parti, da ciascuna delle quali esce (lo si ricordi) un po' di stoffa. Riunite le due parti ed aperte, si trova il fazzoletto integro.

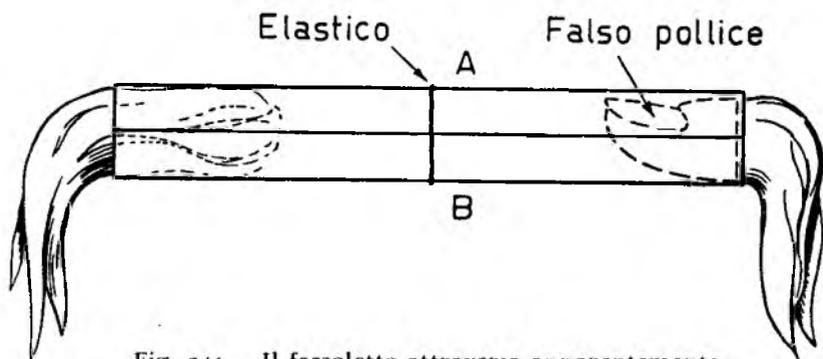


Fig. 241. - Il fazzoletto attraversa apparentemente il tubo di carta.

Materiale: Un fazzoletto di seta di colore qualsiasi. Un foglio di carta non troppo sottile. Un falso pollice contenente, attaccato all'orlo, un pezzettino di fazzoletto di eguale colore a quello di prima. Un paio di forbici. Un anello elastico tipo ufficio.

Preparazione: Sopra il piano del tavolo si pone il falso pollice coperto a sua volta dal fazzoletto spiegazzato. Attiguamente il foglio di carta, le forbici, l'anello elastico. La bacchetta.

Esecuzione: Si presenta il foglio di carta che eventualmente si fa visitare. Lo si arrotola a tubo (il cui diametro interno sia un pochino maggiore del diametro esterno del falso pollice) fermandolo con l'anello el-

stico. Si presenta il fazzoletto (preso dal tavolo contemporaneamente al falso pollice il quale viene poi calzato durante le operazioni intese a mostrare da ambo le parti il tubo vuoto).

Si introduce il fazzoletto dentro il tubo, spingendolo dall'estremità di destra, mediante l'indice destro in un primo tempo, e poi con la bacchetta in un secondo tempo, (introdotta sempre dall'estremità di destra) fino a che un pezzo di stoffa fuoriesca dalla estremità di sinistra.

Si poggia la bacchetta, e con la giustificazione di arrotolare meglio il tubo di carta (che si è aperto un po' durante l'introduzione del fazzoletto) si introduce il pollice destro nella estremità destra, lasciandovi il falso pollice. Si tira fuori (mediante pollice ed indice destro) un po' di fazzoletto dal tubo (quello che si trova dentro il falso pollice) dando così l'illusione che tutto il fazzoletto attraversa il tubo.

Le cose a questo punto stanno come illustrato in fig. 241. Si fa tagliare il tubo mediante le forbici in corrispondenza di *A-B* della fig. 241, si separano le due metà del tubo, si riuniscono vi si introducono i due pezzi di stoffa che fuoriescono dalle due estremità, (e per questo scopo si utilizza il pollice sinistro per l'estremità sinistra, ed il pollice destro per l'estremità destra, calzando nel contempo il falso pollice). Si srotola il tubo e si prende il fazzoletto mostrandolo intero come lo era all'inizio del prestigio.

II. PENETRAZIONE. — *Effetto:* L'Artista mostra un fazzolettino rosso che arrotola a palla e pone entro un bicchiere che copre con un fazzoletto bianco. Il fazzolettino rosso esce dal bicchiere attraversando (senza bucarlo) il fazzoletto bianco.

Materiale: Un bicchiere senza fondo. Un fazzoletto

di seta bianco. Due fazzolettini rossi di eguale grandezza. Un anello elastico piccolo ed uno più grande.

Preparazione: Si arrotola il fazzolettino rosso e lo si pone nel centro di quello bianco attorniano il rosso e chiudendo il sacchetto così formato con l'elastico piccolo (v. fig. 242). Il fazzoletto così preparato vien posto sul tavolino accanto al bicchiere ed all'altro fazzolettino rosso.

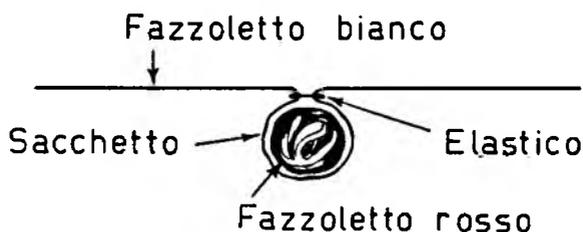


Fig. 242. - Come si prepara il fazzoletto bianco.

Esecuzione: Arrotoato a palla il fazzolettino rosso che giace sul tavolino, lo si pone ostensibilmente dentro il bicchiere tenuto sulla palma sinistra (per non farne fuoruscire il fazzolettino, dato che, come detto, il bicchiere è senza fondo). Si copre il bicchiere con il fazzoletto bianco facendo in modo che il sacchetto capiti entro il bicchiere (v. fig. 243). Con la destra (dorso in alto, dita verticali) si prende bicchiere e fazzoletto, mentre la sinistra si ritira (tenendo impalmato il fazzolettino rosso) per prendere l'elastico dal tavolino (ma depositando contemporaneamente il suo carico nella servente). Si pone l'elastico grande esternamente al fazzoletto attorno al bicchiere che ora si tiene con la sinistra (dita orizzontali). La destra afferra le cocche pendenti del fazzoletto bianco, facendone un fascio e tirandolo verso il basso nella direzione delle frecce della fig. 243. In conseguenza si vede il fazzolettino rosso che comincia a spuntare dando l'illusione che at-

traversi il bianco e quando è tutto fuoruscito, si mostra che non ci sono buchi di sorta in entrambi i fazzoletti.

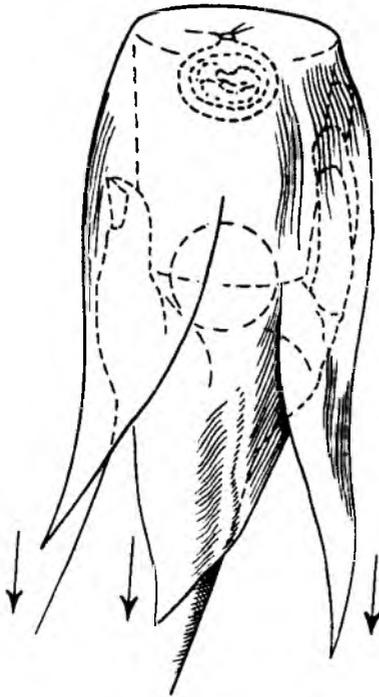


Fig. 243. - La mano sinistra (che tiene impalmato il fazzolettino rosso) mostra il bicchiere che a sua volta è coperto dal fazzoletto bianco.

Il prestigio testé descritto è di effetto, però va eseguito alla perfezione, studiandone le varie mosse davanti ad uno specchio.

12. UN NODO AERONAUTA. — *Effetto:* L'Artista presenta due fazzoletti tenendoli uno per mano, li lancia in aria ed essi ricadono per terra annodati.

Materiale: Due fazzoletti di eguale grandezza. Un elastichetto da ufficio di diametro un centimetro. Una serventina per elastici (v. fig. 244). Essa consta di una piastrina *Q* portante tre piuoli *P* da una parte, ed uno spillo *S* dall'altra, per poterla fissare sul tavolino o sulla parte posteriore della spalliera di una sedia.

Sui piuoli si colloca l'elastichetto *E*.

Per fare il prelievo segreto dell'elastichetto, si introducono il pollice, l'indice e il medio all'interno del triangolo formato dall'elastichetto, quindi si aprono leggermente allontanando nel contempo la mano. In tal guisa l'elastichetto passa dai piuoli alle tre dita predette, rimanendo all'esterno di esse. La servente in questione, oltre che del tipo descritto, cioè fissabile ad una superficie legnosa, può essere anche del tipo porta-

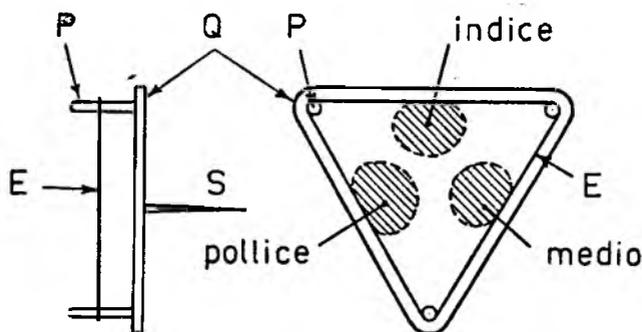


Fig. 244. - Serventina per il prelievo segreto dell'elastichetto.

tile, ed in questo caso si tiene sotto l'orlo inferiore destro all'interno della giacca.

Preparazione: Si prepara la serventina carica dell'elastichetto, e la si fissa sul tavolo accanto ai due fazzoletti.

Esecuzione: Con la sinistra si preleva un fazzoletto dal tavolo, mentre con la destra si preleva contemporaneamente e la serventina e il secondo fazzoletto. Entrambi i fazzoletti vanno tenuti per una estremità fra pollice, indice e medio. La destra si avvicina alla sinistra per prelevarne il fazzoletto, unisce le estremità dei due fazzoletti, le piega formando una gassa sulla quale fa scivolare l'elastichetto. I due fazzoletti

che assumono la posizione di cui alla figura 245, vengono lanciati per aria e cadono per terra annodati (al-



Fig. 245. - Posizione dell'elastichetto e dei fazzoletti all'atto del loro lancio in aria.

meno così sembrano). Volendo continuare il giuoco, si rilanciano per aria dopo aver segretamente tolto l'elastichetto e in conseguenza ricadono sciolti.

13. UNO STRANO TUBO CHE FABBRICA I FAZZOLETTI DAL NULLA. — *Effetto:* L'Artista dopo avere fatto visitare un cartoncino da disegno, lo arrotola, formando un tubo che ferma con un elastico e depone su di un piatto. Mostra le mani vuote, rimbecca le maniche ed estrae dal tubo sei fazzolettini.

Materiale: Un cartoncino da disegno di forma rettangolare e di dimensioni tali che con esso si possa formare un cilindro di diametro leggermente maggiore del diametro esterno della manica della giacca, ed altezza tale da essere molto maggiore della diagonale dei fazzolettini che si adoperano.

Due elastici. Un pezzetto di filo di ferro. Un gancetto. Un piatto. Sei fazzolettini.

Preparazione: È necessario togliersi la giacca. Si uniscono tutti i fazzolettini, tenendoli per una estremità, attorno alla quale si attorciglia un po' di filo di ferro, al quale poi si attacca un gancetto. Il carico così formato si pone sull'avambraccio sinistro (col gancetto



Fig. 246. - Sistemazione del carico dei fazzoletti dentro la manica.

rivolto verso la mano) tenendolo fermo con un elastico infilato intorno all'avambraccio.

Si rimette la giacca, facendo sì che il gancetto rimanga agganciato all'orlo della manica e sporgente di qualche millimetro da esso (v. fig. 246). Il cartoncino, l'elastico, il piatto si pongono sul tavolino magico.

Esecuzione: Fatto visitare il piatto lo si depone su di una sedia. Si fa quindi visitare il cartoncino, si forma con esso un tubo (il cui diametro interno deve essere leggermente maggiore del diametro esterno della ma-

nica della giacca dell'Artista) e lo si tiene fermo mediante l'elastico. Per dimostrare che il tubo è vuoto, lo



Fig. 247. - Bacchetta cava contenente il carico di 3 fazzoletti.

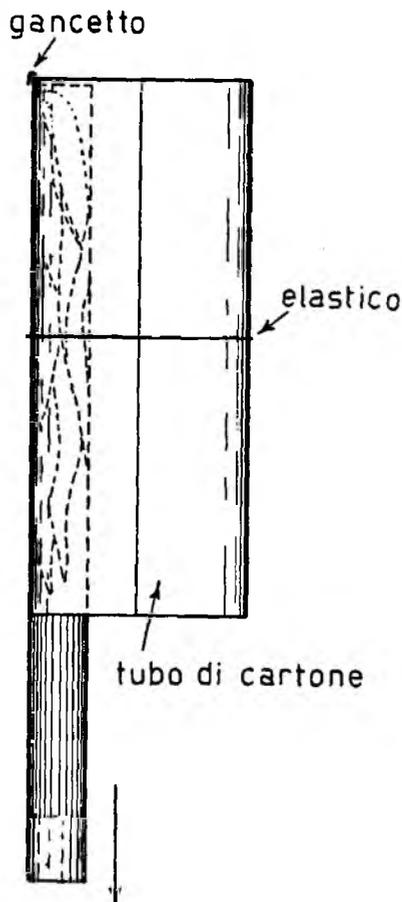


Fig. 248. - La bacchetta si introduce nel cilindro per dimostrare che esso è vuoto.

si prende con la destra (dita all'esterno del tubo, ed a metà circa altezza) lo si pone orizzontalmente davanti ai propri occhi traguardando gli spettatori, e quindi si

infilà sull'avambraccio sinistro, facendone fuoruscire la mano (che cosa si può pretendere di più per dimostrare che il tubo è veramente vuoto?) L'astuto lettore ha già compreso che questa mossa è vera ed innocente nella forma, ma non nella sostanza in quanto, nello sfilare il tubo, il gancetto sporgente dalla manica si aggancia sull'orlo del tubo stesso permettendo la fuoruscita contemporanea (e segreta) del tubo e dei fazzolettini.

Il tubo si poggia verticalmente sul piatto. L'Artista rimbocca quindi le maniche (tanto, ormai hanno svolto la loro funzione!) introduce la mano destra nel tubo (dita verticali, pollice dietro per poter sganciare il gancetto dall'orlo) e scarica i fazzoletti.

Lo stesso effetto si può ottenere usando una bacchetta cava al posto della manica. In questo caso però non si possono scaricare più di tre fazzolettini (per ragioni di volume interno della bacchetta). Il gancetto fuoriesce dall'orlo del tubo e vi fa presa (v. fig. 248) nell'istante in cui la bacchetta (che è stata introdotta da sotto per dimostrare che il tubo è vuoto) si sfila dal tubo stesso.

14. UNA GAMBA RECALCITRANTE. — *Effetto:* Un fazzoletto (eventualmente avuto in prestito dal pubblico) è attorcigliato e successivamente annodato attorno ad una gamba dell'Artista (v. fig. 253). Questi in pochissimi istanti libera la gamba dal fazzoletto che rimane annodato.

Materiale: Un fazzoletto qualsiasi, di dimensioni più grandi possibili.

Preparazione: Nessuna.

Esecuzione: Si prende il fazzoletto per le due estremità di una sua diagonale e lo si arrotola (v. fig. 224). Il punto di mezzo lo si poggia sulla parte anteriore della gamba (v. fig. 249; notare che sia in questa che

nelle figure seguenti, la gamba è schematicamente indicata con un cerchio, che vuol raffigurare la sezione della gamba con un piano orizzontale). Si eseguono le

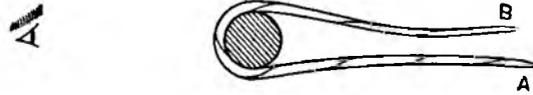


Fig. 249. - 1° tempo del giuoco.

piegature indicate nelle figure 250, 251 e 252 annodando quindi le estremità *A* e *B* (v. fig. 252).

È evidente che si è formata posteriormente (cioè nascosto alla vista dello spettatore) una doppia gassa

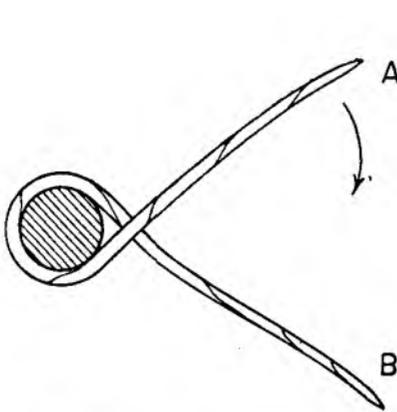


Fig. 250. - 2° tempo.

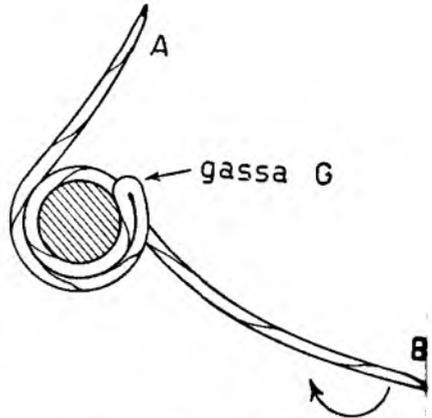


Fig. 251. - 3° tempo.

G-H (v. figg. 252-253) che deve essere fatta molto stretta; per ottenere ciò le estremità *A* e *B* prima di essere annodate debbono tirarsi verso l'avanti (cioè verso lo spettatore). Prendendo la gassa *H* e spostandola verso destra (fig. 252) e tirando contemporanea-

mente il nodo *N* (v. fig. 253) verso lo spettatore e si ottiene la liberazione del fazzoletto che rimane evidentemente annodato.

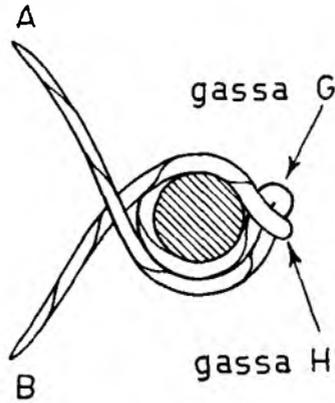


Fig. 252. - Le due estremità A e B si annodano insieme.

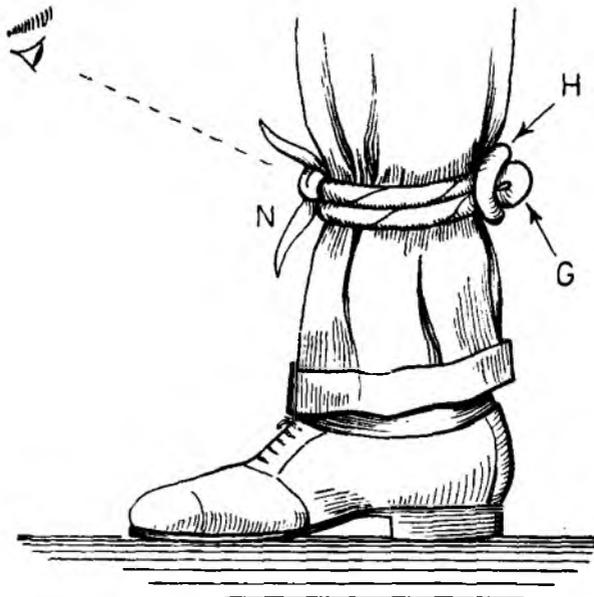


Fig. 253. - Il fazzoletto è legato attorno alla gamba dell'artista.

15. **UN MISTERIOSISSIMO VIAGGIO.** *Effetto:* Si mostrano tre piccoli tubi colorati (per es. bianco, rosso e verde) e si fanno chiudere le estremità di ciascuno di essi mediante un foglietto di carta velina ed elastico.

Di tre fazzolettini aventi colori eguali a quelli dei tubi, se ne fa scegliere liberamente uno, lo si fa sparire e ritrovare dentro il tubo di colore eguale.

Materiale: Tre tubetti di cartone colorati come detto

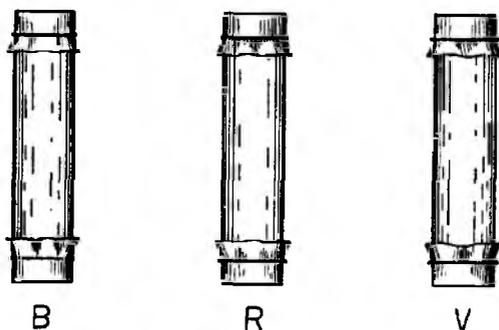


Fig. 254. - I tre tubi colorati, chiusi alle loro estremità dagli spettatori vengono poggiati verticalmente uno accanto all'altro sul piano del tavolino magico.

sopra. Sei foglietti di carta velina, sei elastici da ufficio. Tre fazzolettini (uno bianco, uno rosso, ed uno verde). Un falso pollice.

Preparazione: Nessuna. Il materiale di cui sopra si tiene sul tavolo; il falso pollice sotto uno dei tre fazzolettini spiegazzati. Da notare che il diametro interno dei tre tubi deve essere eguale al diametro esterno del falso pollice, mentre l'altezza può aggirarsi sui dieci centimetri.

Esecuzione: Si mostrano i tre tubetti, e se ne fanno

chiudere le estremità da uno spettatore poggiandoli poi verticalmente uno accanto all'altro sul tavolo (v. figura 254). Si mostrano i tre fazzolettini (nel prelevarli dal tavolo si calza segretamente il falso pollice sul pollice sinistro) se ne fa scegliere uno e sia per esempio il rosso. Si chiude allora la mano sinistra a pugno sul pollice piegato. Si sfla il pollice lasciando così il falso pollice dentro il pugno. Si introduce allora il fazzolettino rosso (mediante l'indice destro) dentro il pugno medesimo (in effetti dentro il falso pollice). In ultimo (quasi per spingere maggiormente) si introduce il pollice destro (sotto la copertura delle quattro dita lunghe di questa mano) portando via il falso pollice (che rimane perciò calzato a destra).

Il pugno sinistro, sempre chiuso, lo si pone bene in evidenza, la mano destra descrive alcuni passi magnetici tenendo le dita aperte (se il colore del falso pollice è bene indovinato, si dà potersi confondere con quello del dorso della mano, si può mantenere questa in movimento senza che alcunché di anormale si possa scorgere).

Si esegue allora il movimento di lancio attraverso l'etere del fazzolettino che si è testé polverizzato nella sinistra, si mostra la sinistra ben aperta per mettere in evidenza la sparizione del fazzolettino, e si prende con essa il tubo rosso, lo si sfonda da una estremità mediante il pollice destro (che vi lascia il falso pollice). Si mostra la destra vuota e quindi mediante pollice ed indice destri si estrae il fazzolettino sventolandolo.

È questo uno dei miei prestigi preferiti.

Eseguito a dovere, lascia gli astanti veramente stupefatti.

16. **I TRE TUBI OSAKA.** — *Effetto:* In tre tubi preventivamente mostrati vuoti avvengono continui passaggi di tre fazzoletti colorati.

Materiale: Quattro fazzoletti blu, e due gialli. Uno scappavia. Tre tubi Osaka, cioè tre tubi sul tipo di quello inesauribile descritto a pag. 69. La differenza consiste nella parete mobile, che qui è di cartone duro, e di lunghezza tale che quando essa parete è chiusa,

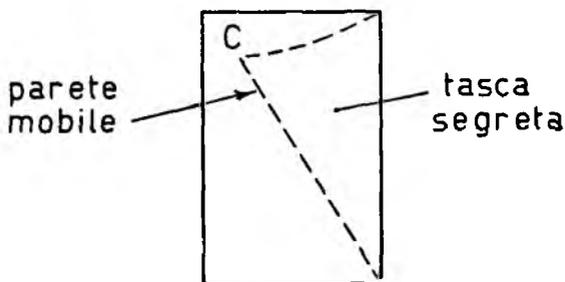


Fig. 255. - Tubo Osaka scarico.

(cioè aderente al tubo) è di lunghezza eguale all'altezza del tubo stesso, ossia non fuoriesce da esso (v. fig. 256). Per prendere il tubo onde mostrarlo vuoto, si pongono le quattro dita lunghe all'interno di esso, premendo sull'orlo C (v. fig. 255) ed il pollice all'esterno del tubo, sollevandolo e tenendolo in posizione orizzontale davanti ai propri occhi.

Nella fig. 256 è segnata la parete mobile aderente a quella del tubo: nell'intercapedine A possono sistemarsi fino a tre fazzolettini senza che si noti alcuna bombatura.

Preparazione: Indichiamo con 1, 2, 3 rispettivamente i tre tubi posti verticalmente affiancati sul tavolo partendo da quello di sinistra e procedendo verso

destra. Nell'intercapedine del tubo 1 si pongono un fazzoletto giallo ed uno blu, mentre nel tubo numero 2 si pone (sempre nell'intercapedine) un fazzoletto blu. Si indossa lo scappavia (v. fig. 62). Sul tavolo in evidenza stanno due fazzoletti blu ed uno giallo.

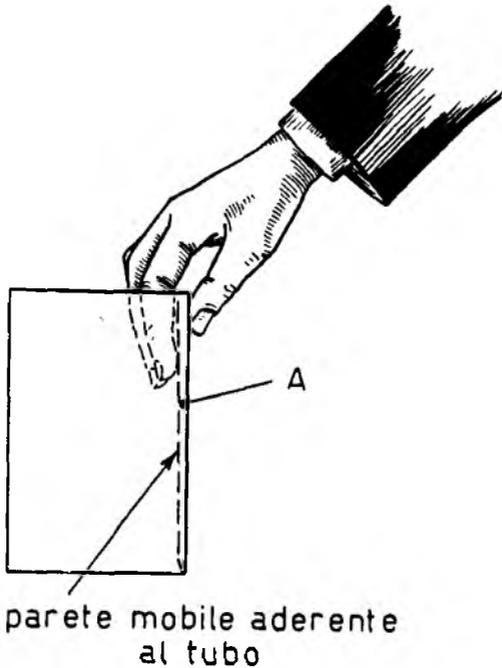


Fig. 256. - Come si prende il tubo Osaka.

Esecuzione: Si mostrano i tre tubi uno alla volta facendo constatare che sono vuoti (vedi mosse descritte al paragrafo « preparazione »).

Si preleva dal tavolo uno dei due fazzoletti blu e si introduce dentro il tubo 3 (in effetti nella tasca segreta). Dopo i passaggi magnetici intesi a prelevare attraverso l'etere questo fazzoletto, lo si lancia contro il tubo 2. Si mostra come il tubo 3 sia vuoto, e si preleva il fazzoletto dal tubo 2 (mostrare sempre le mani vuote

prima di introdurle nei tubi!). Si rimette ora il fazzoletto nel tubo 2 lo si fa sparire facendolo ritrovare nel tubo 1 (ripetere le stesse mosse precedenti). La situazione a questo punto è la seguente:

Tubo 2 contiene un fazzoletto blu, e così anche il tubo 3 mentre il tubo 1 contiene quello giallo. Sul tavolo si trovano i due fazzolettini blu ed il giallo. Si mostrano ancora una volta i tre tubi (che per il pubblico sono vuoti). Si prelevano dal tavolo i tre fazzoletti (impalmando contemporaneamente lo scappavia nella mano destra) e si introducono nella destra tenuta a pugno, (in effetti dentro lo scappavia) e si fanno sparire (allentando la pressione delle dita lo scappavia vola dentro la giacca). Si mostra la destra vuota e così pure la sinistra e si estraggono i tre fazzoletti (uno da ciascun tubo). Questo giuoco è dovuto ad Osaka, ed i tubi prendono per l'appunto il nome dal loro ideatore. È un giuoco di grande effetto.

VIII - PRESTIGI CON UN DITALE DA CUCIRE

Molti graziosi giuochi di destrezza si possono compiere con i ditali da cucire. Tutti gli empori magici vendono a prezzi d'affezione dei ditali di cui vantano le speciali qualità, principalissima quella di essere adatti ai nostri scopi. Tutte storie! Qualunque ditale è buono; non solo, ma otterrete sempre maggior successo con un ditale tolto a prestito dalle donne di casa, che non con uno che vi siate portato con voi e che sarà subito sospettato di chi sa quali diavolerie.

Naturalmente, per la piccolezza stessa dell'oggetto, non sono questi giuochi che soffrano d'essere eseguiti davanti a gran pubblico. Vi sono tuttavia artisti che si producono con un numero di manipolazioni di soli ditali anche in teatri. In questi casi si usano ditali di dimensioni esterne molto più grandi delle usuali, variamente sfaccettati e colorati, così da renderli più appariscenti.

Qui mi limiterò ad insegnare la mossa essenziale, conosciuta la quale potrete poi eseguire, secondo vi detterà la fantasia, ogni sorta di manipolazioni coi ditali.

Questa mossa è l'*impalmatura*, ossia il modo di tenere in mano un ditale senza che il pubblico se ne accorga. Naturalmente, se diamo retta agli specialisti, vi sono non so più quante maniere di impalmare un ditale; ma, veramente, la sola impalmatura interessante è quella che si ottiene collocando il ditale alla radice del pollice (v. fig. 257), detta *impalmatura all'italiana*.

Occorre imparare bene a passare il ditale, infilato in qualsiasi dito, a questa posizione d'impalmatura. Si incomincerà con l'indice: infilato il ditale in questo dito, si piega il dito stesso portando il ditale ad appoggiare presso la radice del pollice (v. fig. 258); si stringe quindi il pollice, che così regge il ditale, ciò che consente all'indice di abbandonare il ditale e stendersi nuovamente. Naturalmente, occorre portare il



Fig. 257. - Ditale impalmato.



Fig. 258. - Come si impalma un ditale.

ditale presso la radice del pollice in tale posizione che, dopo che esso sia stato ivi abbandonato dall'indice, stringendo il pollice esso non appaia menomamente dal dorso della mano.

Dopo aver bene imparato a portare il ditale, con l'indice, in posizione di impalmatura, occorre imparare a riprenderlo da tale posizione, infilandolo nell'indice stesso. Per far ciò, si piega l'indice, introducendone la punta dentro il ditale; quindi si allarga il pollice e si distende l'indice.

Una volta che si sappiano bene eseguire questi movimenti con l'indice, bisognerà ripeterli con tutte le altre dita, di entrambe le mani. Si proverà, a tutta prima, qualche difficoltà, specie coi mignoli e con le dita della mano sinistra, ma con un poco di perseve-

ranza, sono difficoltà che si sormontano molto facilmente, come ben sa chiunque abbia imparato qualche strumento musicale, per cui questa scioltezza delle dita è cosa indispensabile.

Passiamo adesso a descrivere un paio di divertimenti eseguibili con un ditale.

1°) *Sparizione di un ditale infilato nell'indice, quindi suo ritrovamento in cima ad altro dito.*

Questo è il più elementare dei divertimenti eseguibili con un ditale, ma per quanto semplice, se eseguito



Fig. 259. - Ditale infilato sull'indice.



Fig. 260. - Il ditale infilato sull'indice mostrato sul palmo della mano sinistra.

a dovere, non manca mai di essere accolto con sincera meraviglia.

Si abbia il ditale infilato sull'indice della mano destra (v. fig. 259) e si faccia ben vedere, attirando l'attenzione sul fatto che esso è sull'indice e non su altro dito, portando l'indice stesso ben disteso sulla palma della mano sinistra (v. fig. 260). Si solleva quindi, discorrendo, la mano destra e poi nuovamente si abbassa rapidamente portando l'indice con il ditale bene disteso sulla palma della mano sinistra. Si ripetano questi

movimenti un paio di volte. L'ultima volta, qui viene il buono, mentre la mano destra discende, si porti l'indice alla radice del pollice, si impalmi il ditale e l'indice disteso (senza più il ditale) si ponga sulla palma della mano sinistra che immediatamente si chiuderà. Se tutti questi movimenti sono stati fatti a dovere, con la necessaria rapidità, il pubblico avrà l'impressione che la mano sinistra ora racchiuda l'indice con il ditale (v. fig. 261).

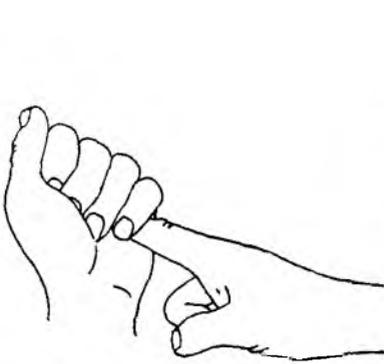


Fig. 261. - L'indice della mano destra racchiuso nella mano sinistra.



Fig. 262. - Il ditale è sparito.

Si ritiri fuori lentamente con movimento rotatorio alternato, l'indice della mano destra, con che il pubblico crederà che la mano sinistra abbia ritenuto il ditale.

Si facciano alcuni lenti movimenti (come per stritolare, con le dita di questa mano, quindi si aprano, una dopo l'altra, le varie dita e si faccia vedere come il ditale sia scomparso (v. fig. 262).

Mentre voi fate con la mano sinistra tutti questi movimenti, l'attenzione del pubblico sarà, naturalmente, concentrata su tale mano. Approfittatene per portare il ditale, trattenuto nella mano destra, dalla posizione di impalmatura a quella di infilatura alla

punta di un dito, per esempio, del medio. Tenete la mano destra, dorso verso il pubblico, socchiusa, quindi, sempre guardando la mano sinistra, direte: « *Ma il ditale dove sarà andato?* » Quindi, rapidamente volgete lo sguardo verso la mano destra, aprite questa mano e mostrate il ditale, che prima avevate sull'indice, che poi era sparito e che ora, misteriosamente, è venuto ad infilarsi sul medio (v. fig. 263).

Se ve lo richiedono, potete ripetere il divertimento, facendo poi comparire il ditale infilato in un altro dito.

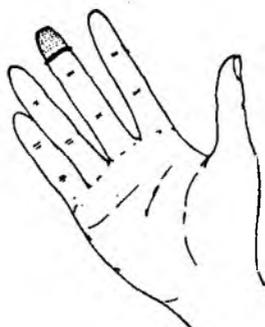


Fig. 263. - Il ditale è ricomparso infilato sul medio.



Fig. 264. - Si mostra il ditale infilato sull'indice.

2°) *Il ditale che attraversa il fazzoletto.*

Questo è, senza alcun dubbio, il più grazioso dei divertimenti che si compiano con un ditale.

Infilate, come al solito, il ditale sull'indice della mano destra. Fate bene osservare come esso sia infilato sull'indice e non su altro dito (v. fig. 264). Prendete quindi un fazzoletto, spiegate e distendetelo sopra il dito che regge il ditale, così che le cocche scendano tutt'intorno.

Afferrate quindi il lato del fazzoletto che sta verso di voi, tra l'indice ed il medio distesi e l'anulare ed

il mignolo, piegati, della mano sinistra, in modo da lasciare bene libera l'inforcaatura del pollice e dell'indice (v. fig. 265). Sollevate così il fazzoletto e fate vedere il ditale sempre infilato sull'indice della mano destra.

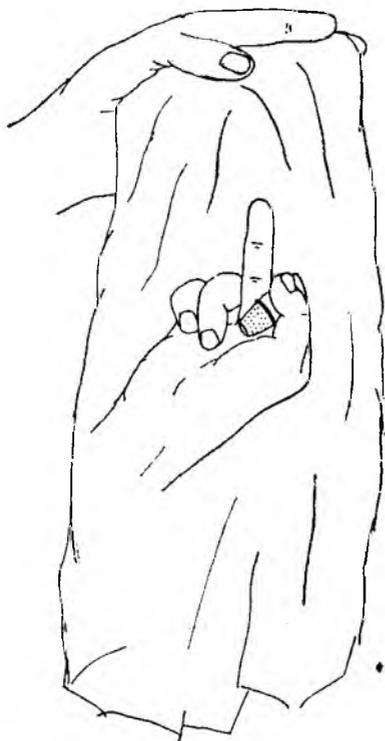


Fig. 265. - Come si tiene il fazzoletto, mentre si alza il medio e si abbassa l'indice.

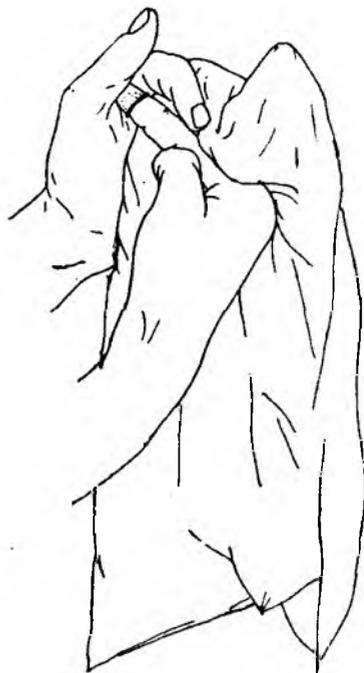


Fig. 266. - Come, al riparo del fazzoletto, si infila il ditale con la mano sinistra.

Riabbassate il fazzoletto per coprire nuovamente la mano destra, ma nel far questo, alzate prestamente, sotto il fazzoletto, il medio della mano destra ed abbassate, tenendolo ben disteso, l'indice. La mano sinistra che regge il fazzoletto, appoggia sul medio disteso della mano destra, che il pubblico, naturalmente, crederà sia sempre l'indice; quindi, abbassandosi, im-

palma al passaggio il ditale infilato nell'indice della mano destra (v. fig. 266), continua ad abbassarsi fino a che il mezzo del fazzoletto non si trovi sostenuto dal medio disteso della mano destra (indice per il pubblico). La mano sinistra lascia allora il fazzoletto e



Fig. 267. - Come, attraverso il fazzoletto, si infila il ditale sull'indice.

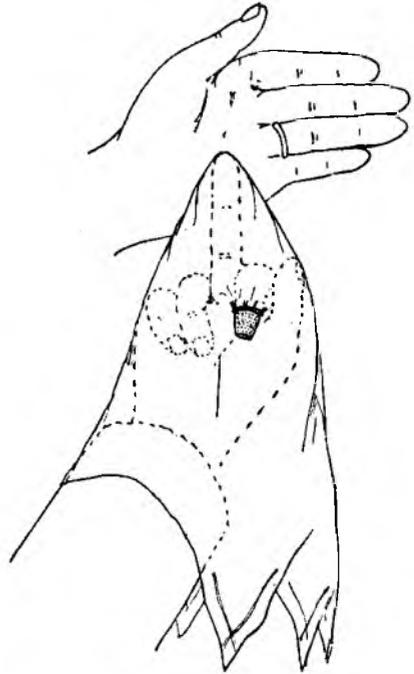


Fig. 268. - Al riparo della mano sinistra si abbassa il medio e si alza l'indice.

al riparo della mano destra coperta dal fazzoletto, risale fino a che, a traverso il fazzoletto stesso, trova la punta dell'indice della mano destra; infila su questa punta, coperta dal fazzoletto, il ditale (v. fig. 267) e prosegue, a palma distesa, fino a raggiungere la punta del medio della mano destra coperta dal fazzoletto (v. fig. 268). Raggiunta questa punta, la mano sinistra si chiude, ma, al tempo stesso, si alza l'indice della

mano destra, coperto dal fazzoletto e dal ditale, mentre si abbassa il medio della stessa mano, così che il dito che la mano sinistra racchiude è ora l'indice. Si stringe bene la mano sinistra, con qualche movimento, come se si volesse bene stringere il fazzoletto intorno a

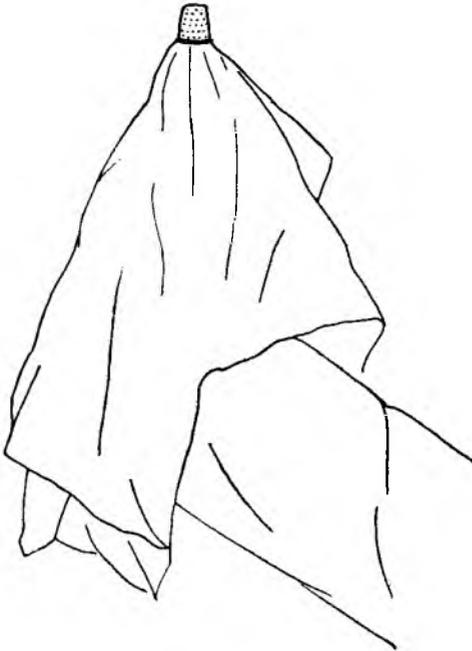


Fig. 269. - ...facendo vedere il ditale che, misteriosamente è passato a traverso il fazzoletto.



Fig. 270. - La mano abbassata fa vedere come il ditale sia tuttora infilato sull'indice.

questo dito; poi, lentamente si apre la mano e si fa vedere come il ditale sia misteriosamente passato a traverso il fazzoletto (v. fig. 269); quindi, perché il pubblico si assicuri che si tratta proprio sempre dell'indice, si abbassa la mano, così che le cocche del fazzoletto si rovescino ed il fazzoletto stesso si veda trattenuto dal ditale infilato nell'indice (v. fig. 270).

C'è chi preferisce eseguire tutto questo divertimento con il ditale infilato sul medio, invece che sull'indice. Il procedimento è identico.

3°) *Grazioso finale con otto ditali.*

Se invece di operare con un ditale tolto a prestito, opererete con un ditale vostro, sarà sempre meglio metterlo in una serventina, come quella descritta a pagina 54 (fig. 15), che porterete, in luogo adatto, sotto

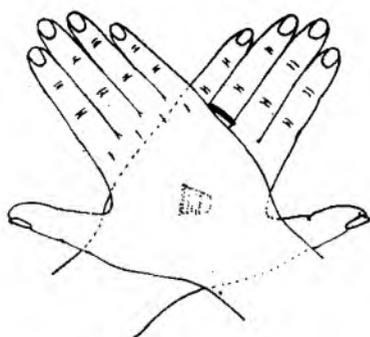


Fig. 271. - Le mani incrociate l'una sull'altra viste di dorso.

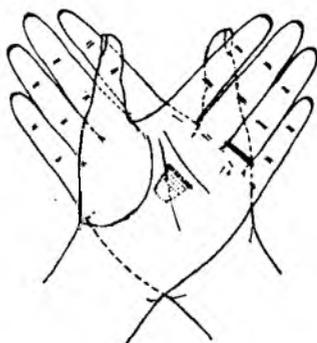


Fig. 272. - Le stesse, dopo girate, senza staccarle l'una dall'altra, viste dalla palma.

il panciotto, così da poterlo facilmente prendere, infilandolo sulla punta dell'indice della mano destra.

Si fa prima vedere la mano destra, dalla palma e dal dorso, dita ben aperte; poi si ripete la cosa con la mano sinistra; e si approfitta del momento in cui tutti gli sguardi sono volti a questa mano per impadronirsi segretamente, con la mano destra, del ditale messo nella serventina. Si porta subito il ditale alla posizione di impalmatura e si volgono al pubblico entrambe le mani, viste dal dorso, una incrociata sull'altra, prima verso il pubblico, la mano destra che reca il ditale impalmato, poi la sinistra (v. fig. 271). Sempre tenendo le due mani a contatto una con l'altra,

si girano prima in basso e quindi in alto, così da volgere al pubblico le palme. Ma ora, prima verso il pubblico, sarà la mano sinistra e, seconda, la mano destra che reca il ditale impalmato che così, coperto

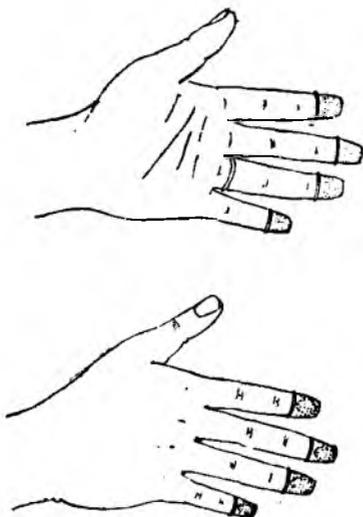


Fig. 273. - Apparizione di otto ditali.

com'è dalla mano sinistra, non potrà essere visto (v. fig. 272). Il pubblico, avrà tuttavia l'impressione di aver nuovamente vedute le due mani da una parte e dall'altra. Si girano di nuovo le mani, così che siano viste dal pubblico di dorso; poi si separano e nel far ciò si infila rapidamente l'indice della mano destra nel ditale impalmato e subito si distende. Il pubblico vedrà così apparire misteriosamente questo ditale e non saprà rendersi conto da dove sia venuto fuori.

È facile immaginare come, con questi sistemi e con adatte serventine convenientemente sistemate, sia possibile fare successivamente apparire due, tre, quattro ditali.

Un finale di grande effetto, dopo qualche divertimento eseguito con ditali è sempre quello dell'apparizione misteriosa di un ditale per dito.

Si facciano prima apparire quattro ditali, uno dopo l'altro, come è stato detto precedentemente; poi si abbia una servente per quattro ditali (v. fig. 16) con il proprio carico ⁽¹⁾, acconciamente dissimulata tra il panciotto ed i pantaloni, dal lato sinistro dell'abito;

(1) Cioè, con i quattro ditali a posto.

mentre con i quattro ditali sulla mano destra si attineranno opportunamente su questa mano gli sguardi del pubblico, si infilino destramente sulla mano sinistra i quattro ditali della servente e poi portata la mano sinistra in alto, ben aperta, vista di dorso, si ponga presso di essa anche la mano destra e voltando, da una parte e dall'altra, le due mani, si facciano vedere tutti questi ditali misteriosamente apparsi (v. fig. 273).

IX - PRESTIGI CON SIGARETTE

Ho già detto altrove, come i giuochi eseguiti con oggetti comuni riescano sempre di molto interesse, spesso assai più che non quelli eseguiti con il sussidio di speciali apparecchi od usando di oggetti insoliti.

Tra i divertimenti che si possono eseguire con tal sorta di oggetti, quelli che si compiono con le sigarette hanno un posto particolare e sono sempre accolti con molto interesse. Vi sono persino taluni artisti che si sono talmente addestrati in questa sorta di divertimenti da limitare ad essi le proprie esibizioni. Ricorderò tra questi la nota artista tedesca Zirka, che si dice fosse allieva del celebre *Homme Masqué*, la quale si acquistò grande rinomanza nei teatri di varietà con un numero di prestigiazione con sigarette che eseguiva con grazia infinita e che continuò ad eseguire per circa un anno, pressoché, cioè, fino alla morte che la colse giovanissima, anche dopo che una grave infermità già l'aveva privata totalmente della vista; e l'artista francese A. Martin-Bontemps, che è anche l'autore di un ottimo libro sull'argomento: *Les Cigarettes, étude technique de Passes, Manipulations et Tours*.

Naturalmente, sono sempre preferibili quei giuochi per i quali non occorra il sussidio di alcun apparecchio speciale, tuttavia vi è un apparecchio che consente di operare con sigarette accese, ciò che aumenta l'interesse per questi esperimenti e ne ravviva la spettacolosità e però è bene conoscerlo e saperlo adoperare. Si tratta di una semplice gabbietta, avente

un buco nella parte superiore, per mezzo del quale viene introdotta la sigaretta dalla parte accesa; che può così essere tenuta accesa in tasca senza nessun pericolo (v. fig. 274). Alle volte queste gabbiette recano due anelli laterali; per mezzo dei quali possono essere cucite od appuntate sotto la giacca, in luogo conveniente per potere al momento opportuno prendere nascostamente la sigaretta accesa che contiene.

Un altro piccolo attrezzo usato qualche volta per questi divertimenti è uno speciale *tirante* o *scappavia*, per la sparizione istantanea di una sigaretta. Consta questo attrezzo di un piccolo tubetto lungo pressoché tre quarti della lunghezza di una sigaretta e di un diametro poco superiore a quello di una ordinaria sigaretta. Una delle estremità è chiusa e, per mezzo di un anellino, è legata ad un elastico che, all'altra estremità è assicurato per mezzo di una spilla da balia al dorso del panciotto. Un cerchietto, unito al tubetto da un'asticella a molla serve, una volta che la sigaretta sia stata introdotta nel tubetto, a tenervela stretta, così che, nelle manovre del tirante, essa non abbia a cadere (v. fig. 275).

Per eseguire questa sorta di divertimenti, occorre anzitutto conoscere i vari modi di tenere impalmata una sigaretta.

1°) L'impalmatura più comune è quella *all'italiana*, consistente nel tenere un'estremità della sigaretta (in caso di sigaretta accesa, questa estremità è naturalmente quella non accesa) nella piegatura della mano tra il pollice e l'indice. Con il dorso della mano volto

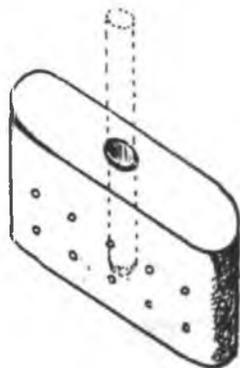


Fig. 274. - Tipo di servente per sigarette accese.

al pubblico, la mano può così essere mostrata distesa senza che la sigaretta appaia (v. figg. 276 e 277).

2°) Un'altra impalmatura, pur essa assai frequente, è quella che consiste a trattenere una sigaretta

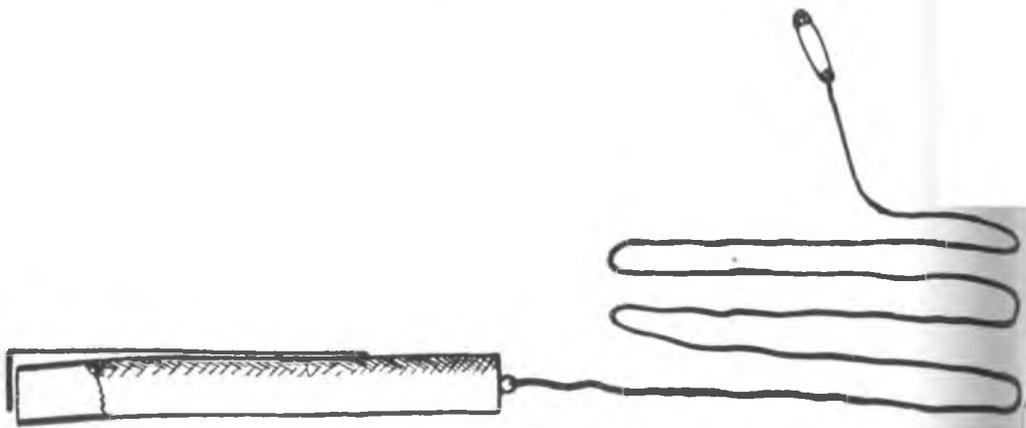


Fig. 275. - Tirante per sigarette.

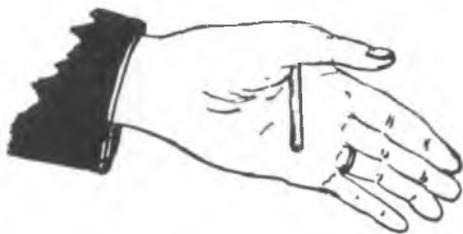


Fig. 276. - Impalmatura all'italiana (mano vista dalla parte dell'artista).

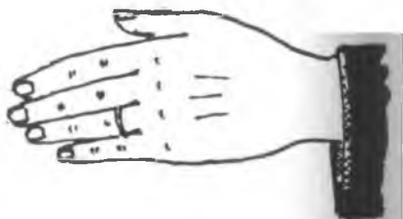


Fig. 277. - Impalmatura all'italiana (mano vista dalla parte del pubblico).

tra il polpastrello e la radice di un dito, generalmente il medio o l'anulare (v. figg. 278 e 279).

3°) Infine, una sigaretta può ancora essere nascostamente trattenuta distesa lungo l'indice ed il medio o tra il medio e l'anulare (v. fig. 280).

Ecco ora qualcuno dei metodi più usuali per far sparire e quindi riapparire una sigaretta.

a) Si tenga la sigaretta, tra l'indice ed il medio della mano (sinistra o destra, a seconda delle personali preferenze) nella posizione generalmente usata per fu-



Fig. 278. - Impalmatura tra la punta e la radice d'un dito (mano vista dalla parte dell'artista).



Fig. 279. - Impalmatura tra la punta e la radice d'un dito (mano vista dalla parte del pubblico).

mare, ma di tal maniera che la sigaretta sia poggiata piuttosto verso la radice delle dita ed essa sporga più dalla parte interna della mano, che non da quella esterna esposta al pubblico. Si porti allora l'altra mano

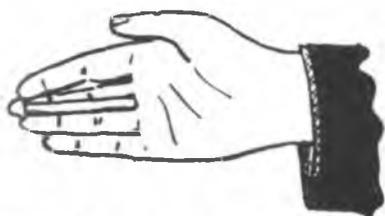


Fig. 280. - Impalmatura lungo l'indice ed il medio.

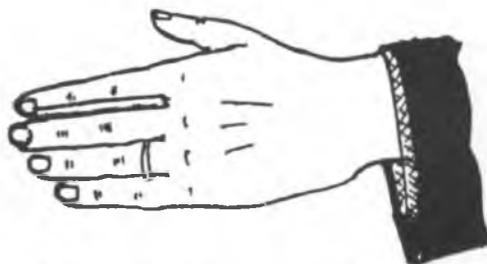


Fig. 281. - Impalmatura rovescia.

(dorso al pubblico) davanti a quella che regge la sigaretta, come se questa si volesse prendere. Sotto la copertura di questa mano, si porta l'estremità interna

della sigaretta presso la piegatura tra l'indice ed il pollice e la si impalma all'italiana. L'altra mano, simulando d'aver asportata la sigaretta, si allontana chiusa, mentre quella che trattiene la sigaretta resta aperta, col dorso verso il pubblico, al quale sembrerà che effettivamente la sigaretta sia stata asportata. Non si avrà più che da aprire lentamente l'altra mano e far così constatare come essa sia vuota, mentre si porta la mano che trattiene la sigaretta, presso la tasca interna dell'abito, od altro luogo acconcio (come sotto l'ascella, o dietro la piegatura del ginocchio, ecc.) e, ripresa fra l'indice ed il medio la sigaretta dall'impalmatura, se ne finge l'estrazione e la si mostra al pubblico.

b) Si tenga la sigaretta con l'estremità delle dita della mano destra, quindi si mostri al pubblico la mano sinistra chiusa, pollice in alto. Si introduca allora la sigaretta entro il pugno chiuso, dalla parte del mignolo; spingendola quindi per mezzo del medio, in modo da provocarne la fuoruscita dalla parte opposta, si ripeta un paio di volte questa *fnnta* e quindi nuovamente si introduca la sigaretta nel pugno chiuso dalla parte del pollice, ma questa volta si provochi l'uscita della sigaretta, non già dalla parte inferiore del pugno, bensì tra il medio e l'anulare chiusi. Mentre l'indice della mano destra continua a spingere entro il pugno chiuso, l'estremità libera della sigaretta viene afferrata dalla mano destra all'italiana. Quindi, si separano le due mani ed il pugno che il pubblico deve ritenere contenga la sigaretta viene lentamente aperto e la mano mostrata vuota, mentre l'altra mano, dorso verso il pubblico, apparirà anch'essa aperta e quindi vuota. La sigaretta verrà quindi fatta riapparire come nel caso precedente.

c) Chi esegua divertimenti con sigarette è bene che si presenti al pubblico senza nessuna sigaretta in

mano, facendo quindi misteriosamente apparire la sigaretta di cui abbisogna. I metodi perché ciò appaia sono molti. Eccone uno dei più semplici.

Si tenga la sigaretta impalmata all'italiana nella mano sinistra, dorso verso il pubblico. Si attiri quindi l'attenzione del pubblico stesso sulla mano destra, voltando questa dalla parte del dorso e da quella della palma, così che bene risulti come questa mano sia vuota. Durante questo tempo la mano sinistra, anziché tutta distesa, potrà convenientemente tenere socchiusi il medio, l'anulare ed il mignolo, mentre l'indice disteso indicherà la mano destra. Si porta quindi la mano destra verso la sinistra e sotto la sua copertura si distendono le dita della sinistra lungo le quali verranno ad appoggiarsi quelle della destra. Si farà quindi scivolare la mano destra verso destra, in modo da scoprire la palma della sinistra, non prima però di aver afferrata tra il pollice e la radice dell'indice l'estremità libera della sigaretta che si troverà ora così impalmata all'italiana dalla mano destra. Si volterà da una parte e dall'altra la mano sinistra, mentre l'indice della mano destra disteso accennerà all'altra mano. Non si avrà più che da sollevare la mano destra e, con rapido gesto prendere la sigaretta impalmata con la punta delle dita e mostrarla al pubblico, quasi che essa si sia misteriosamente formata in aria.

d) Uno dei divertimenti più usuali con le sigarette è quello che consiste nel simulare il passaggio di una sigaretta attraverso una parte del corpo umano, come introdurla da un'orecchia e farla uscire dall'altra, spingerla contro la parte inferiore del mento e farla uscire da sopra la testa, spingerla a traverso una gamba e farla uscire dall'altra. Per eseguire questi giuochetti, basterà tenere una sigaretta con la punta delle dita d'una mano, mentre una seconda sarà tenuta all'impalmatura dall'altra mano. Simulando, ad esempio,

di spingere una sigaretta verso l'interno d'un orecchio, la si impalma invece, sia all'italiana, che tra il polpastrello e la radice dell'indice o del medio, mentre l'altra mano, portata all'orecchio opposto, afferra la sigaretta impalmata con la punta delle dita e spingendola avanti con il pollice mentre le punte delle dita si ritraggono e la mano si allontana, ne simula l'uscita dall'interno dell'orecchio.

Una volta bene appresi tutti questi facili movimenti, la fantasia stessa dell'operatore potrà suggerire all'artista sparizioni, passaggi e apparizioni di ogni sorta così da variare ed aggraziare la propria esibizione.

Dal canto mio, mi contento di suggerirgli i prestigi seguenti:

I. SPARIZIONE DI UNA SIGARETTA ACCESA. — *Una sigaretta accesa viene posta in mezzo ad un fazzoletto; sparisce misteriosamente senza recare al fazzoletto alcun danno e viene ritrovata, accesa, dentro una tasca dell'operatore.*

Per eseguire questo esperimento occorrono un falso pollice; un fazzoletto; una servente per sigaretta accesa.

Il falso pollice viene infilato nel pollice della mano destra e la servente, con relativa sigaretta accesa, riposta in una tasca, sia dei pantaloni che della giacca dell'operatore.

Preso un fazzoletto a prestito dal pubblico, lo si distende sopra il pugno chiuso della mano sinistra dopo, naturalmente, averlo fatto vedere al pubblico da una parte e dall'altra così che sia bene convinto che non c'è trucco. In tutti questi movimenti, il pollice che tiene il falso pollice dovrà trovarsi, mentre regge il fazzoletto, dalla parte opposta al pubblico.

L'Artista, che dovrà apparire fumando una sigaretta, dirà allora: Adesso metterò questa sigaretta dentro questo fazzoletto che, se è come spero, di buona qualità, non si brucierà affatto. Nel dir ciò, introduce rapidamente per un istante il pollice della mano destra nell'apertura superiore del pugno sinistro coperto dal fazzoletto quasi volesse preparare il posto per la sigaretta, e nel far ciò abbandona entro lo spazio così formatosi il falso pollice, che il pubblico non potrà scorgere. Toltosi quindi di bocca la sigaretta porterà questa verso l'apertura del pugno e ve la introdurrà dalla parte accesa, portandola a schiacciarsi e quindi a spegnersi sul fondo del falso pollice. Solleverà quindi i lembi del fazzoletto, come per farne un involto ed approfitterà della copertura del fazzoletto stesso per infilare nuovamente il falso pollice, contenente ora la sigaretta, spiacciata e quindi spenta. Poi scioglierà lentamente questo involto, farà nuovamente vedere il fazzoletto da una parte e dall'altra e verificare, con grande sollievo del suo proprietario, come esso sia assolutamente intatto. Poi, mentre tutti si domanderanno dove la sigaretta sia andata a finire, porterà la mano destra nella tasca che contiene la servente, ivi abbandonerà il falso pollice e, tratta dalla servente, la sigaretta accesa, la porterà alla bocca, così concludendo, tra gli applausi generali questo grazioso prestigio.

2. **FABBRICAZIONE DI SIGARETTE.** — Si abbiano nella tasca sinistra della giacca cinque o sei sigarette; altre due se ne abbiano impalmate all'italiana, rispettivamente, una nella mano destra e l'altra nella mano sinistra. Si stenda il braccio sinistro con il dorso della mano rivoltato al pubblico. Si chiuda allora la mano ed, aiutandosi con le altre dita, si faccia spuntare dalla mano, tra la punta dell'indice e quella del pollice, la sigaretta che si teneva impalmata.

Appena la sigaretta è spuntata fuori, si porti presso la mano sinistra, la mano destra, anch'essa con il dorso rivolto al pubblico.

Appena le due mani sono a contatto l'una dell'altra (attenzione! che ora viene il difficile) le due mani si scambiano le sigarette: la mano destra prende *visibilmente* la sigaretta che era nella mano sinistra e la mano sinistra impalma *segretamente* la sigaretta che era impalmata dalla mano destra. Ho detto *difficile*, così per dire; perché, invece, queste mosse non sono affatto difficili: occorre soltanto un poco di precisione, cosa che si otterrà prontamente, non appena si saranno ripetute qualche volta le mosse necessarie davanti ad uno specchio. L'importante è che il pubblico *veda* bene il passaggio della sigaretta dalla mano sinistra alla mano destra ed, invece, *non veda* quella dalla mano destra alla sinistra.

La mano destra, presa dalla sinistra la sigaretta, fingerà di deporla nella tasca di destra, ma invece, appena introdotta la mano nella tasca, impalmerà all'italiana la sigaretta stessa e ritornerà presso la mano sinistra, che intanto avrà fatto spuntare dalla punta delle dita la sigaretta che teneva in mano. Si eseguirà nuovamente lo scambio delle sigarette, e quindi il deposito di quella portata via dalla mano destra nella tasca destra e così di seguito per quante volte si crederà opportuno. L'ultima volta, prima di portare la mano destra presso la sinistra, si saranno prelevate dalla tasca le cinque o sei sigarette che vi si erano depositate in principio e, presa anche la sigaretta spuntata dalla mano sinistra, si mostreranno tutte insieme al pubblico che, se il giuoco sarà stato bene eseguito, darà la perfetta illusione che, una dopo l'altra, si siano create tutte queste sigarette, dal nulla.

Converrà, naturalmente, che l'Artista, sia tirando su le maniche, sia girando il braccio da una parte o

dall'altra, trovi modo di ben convincere il pubblico che le sigarette non vengono prese dalle maniche, cosa, del resto, che sarebbe infinitamente più difficile. Ma si sa che, per il pubblico, sono sempre queste benedette maniche che sono alla base di ogni prestigio!

3. UN FAZZOLETTO INCOMBUSTIBILE. —

Effetto: Una sigaretta accesa passa da una parte all'altra di un fazzoletto senza danneggiarlo.

Materiale: Un fazzoletto qualsiasi, un quarto di foglio di giornale. Una sigaretta accesa.

Preparazione: Nessuna.

Esecuzione: Si fanno tenere, da due spettatori, le quattro estremità di un fazzoletto, in modo che questi giaccia in posizione orizzontale e stia molto lasco.

L'Artista accende una sigaretta e tenendola fra indice e medio della destra la porta (con la parte accesa in basso) sotto il fazzoletto, mentre la sinistra preso un quarto di foglio di giornale lo posa sul fazzoletto ma non sul suo centro bensì spostato verso il corpo dell'Artista in modo che una parte di giornale sporga dall'orlo del fazzoletto stesso.

La sinistra si porta sotto il fazzoletto ed alza il dito indice spingendolo contro la stoffa (per simulare la sigaretta). La destra sempre tenendo la sigaretta fra indice e medio si sfilava dal fazzoletto (palma in alto) prende il giornale poggiato precedentemente su di esso (pollice sopra, le quattro dita lunghe sotto) lo solleva dal fazzoletto e sotto la copertura del giornale stesso pone la sigaretta con l'estremità non accesa nel centro del fazzoletto, tenendola in posizione verticale mediante la sinistra (v. fig. 282).

Per il pubblico la sigaretta si trova sempre sotto il fazzoletto. La destra si ritira lasciando il giornale pog-

giato sulla parte accesa della sigaretta, che dopo alcuni istanti lo brucia e lo buca.

Si ritira la sinistra da sotto il fazzoletto, si alza il

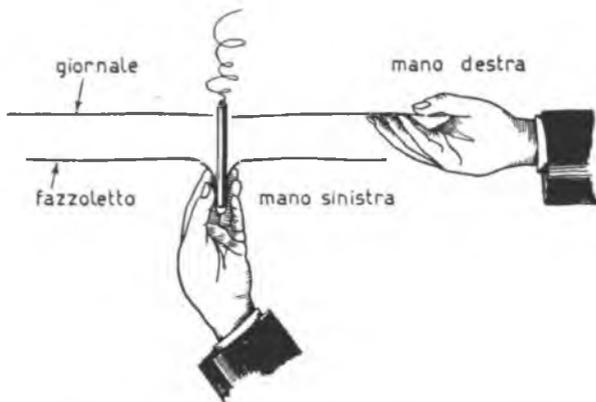


Fig. 282. - La sigaretta accesa attraversa da parte a parte il fazzoletto senza bruciarlo nè bucarlo.

giornale e la sigaretta appare passata sopra il fazzoletto.

Tutte le mosse descritte vanno eseguite con una certa velocità, al fine di meglio disorientare gli spettatori.

4. UN MONOPOLIO TABACCHI A BUON MERCATO. — *Effetto:* Mostrata la sinistra vuota, l'Artista la chiude a pugno, vi introduce tabacco e cartina da sigarette, apre la mano ed appare una sigaretta già confezionata, pronta per essere fumata.

Materiale: Una sigaretta, una cartina da sigarette, una scatoletta contenente tabacco, un falso pollice, una matita metallica vuota ed avente l'estremità opposta alla mina aperta.

Preparazione: Nell'interno della matita si pone una sigaretta ed il tutto si colloca nella tasca esterna destra della giacca.

Cartina da sigarette, falso pollice e scatoletta tabacco si pongono nella tasca destra dei pantaloni.

Esecuzione: Si mostrano le mani vuote. Si chiude la sinistra a pugno lasciando le dita un po' aperte tranne il mignolo che deve essere ben chiuso.

I poteri magici di un Prestigiatore, dice l'Artista, sono illimitati, e ne darò immediatamente una prova, sperando che fra i presenti non ci sia qualche finanziere, perché la Magia è una bellissima cosa, ma le grane con il Monopolio Tabacchi è molto meglio non averle!

Nel così dire, l'Artista introduce la mano destra nella tasca destra dei pantaloni, calzando il falso pollice, e prendendo contemporaneamente la cartina da sigarette.

Ecco, prosegue, uno dei principali ingredienti, diciamo l'involucro. Nel così dire infila il pollice destro dentro il pugno sinistro, come per allargarne le dita (in effetti per lasciarvi il falso pollice) quindi vi introduce la cartina spingendola bene in fondo, prima con l'indice destro, poi con la matita estratta dalla tasca (mina rivolta in basso).

Rimessa in tasca la matita, preleva la scatoletta del tabacco, ne prende un certo quantitativo e lo introduce dentro il pugno sinistro spingendo ben in fondo, prima col pollice destro (che calza il falso pollice portandolo via) e poi con la matita (nel prelevarla si lascia in tasca il falso pollice) tenuta con la mina in alto onde consentire alla sigaretta contenuta nel suo interno di scivolare nel pugno. La matita esegue alcuni movimenti a guisa di pestello in un mortaio, non già per comprimere ciò che è stato introdotto nel pugno, bensì per facilitare la fuoruscita della sigaretta.

Dopo i soliti soffi magici, si apre il pugno per... miracol mostrare!

5. FABBRICAZIONE DI UNA SIGARETTA CON..... ARIA. — *Effetto:* Mostrate le mani vuote l'Artista prende a volo una ipotetica sigaretta che pone fra le labbra. Da una scatola di fiammiferi ne preleva uno lo accende, lo avvicina alla bocca, e fra le labbra appare una sigaretta accesa, che l'Artista comincia a fumare tranquillamente.

Materiale: Una sigaretta. Una scatola di fiammiferi svedesi truccata come segue: su una delle pareti estreme

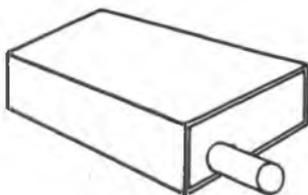


Fig. 283. - Scatola di fiammiferi svedesi truccata.

del cassetto si pratica un foro circolare di diametro leggermente maggiore di quello di una sigaretta.

Preparazione: Si pone nella scatola di fiammiferi una sigaretta, facendola fuoruscire dal foro (v. fig. 283) praticato come dianzi detto. Lo spazio interno si riempie con fiammiferi svedesi. Si pone la scatola così preparata nella tasca esterna destra della giacca.

Esecuzione: *Eseguirò, dice l'Artista, un piccolo esperimento, a dimostrazione e conferma delle moderne teorie elettronico-isotopiche, secondo le quali la struttura di un corpo non è in fondo che una questione di combinazione di atomi. Pertanto (mostra le mani vuote) prendo dall'aria uno di questi atomi vaganti in cerca di anime gemelle con le quali combinarsi (esegue la mossa di prelievo di qualcosa dall'atmosfera) lo metto dentro un forno a buon mercato (esegue la mossa di*

porre qualcosa in bocca) *ove subirà delle reazioni che altereranno il suo potenziale favorendo la variazione strutturale. Accendo il forno* (preleva dalla tasca la scatola di fiammiferi, tenendo nascosta la parte dalla quale fuoriesce la sigaretta, la apre prelevando un fiammifero che accende, quindi, sempre tenendo la scatola in mano con la parte ove trovasi la sigaretta rivolta verso la bocca, unisce le due mani nella stessa guisa di quando si accende una sigaretta contro vento e sotto la doppia copertura delle due mani stesse, tira fuori con le labbra la sigaretta dalla scatola accendendola).

Il giuoco ormai è fatto, e ciascuno lo può concludere con quelle frasi comiche che crede più opportune.

6. DALLA NICOTINA ALLA SETA. — *Effetto:* Una sigaretta accesa si trasforma in un fazzolettino di seta.

Materiale: Un falso pollice, un fazzolettino di seta, una scatola di fiammiferi svedesi.

Preparazione: Si arrotola il fazzolettino attorno al falso pollice e, per non farlo srotolare, si pongono le punte del fazzolettino fra la seta ed il falso pollice. Il tutto così preparato, si pone nella tasca esterna destra della giacca assieme alla scatola di fiammiferi svedesi.

Esecuzione: La destra preleva la scatola di fiammiferi, ed accende una sigaretta che l'Artista ha poco prima posto fra le labbra. Nel rimettere la scatola in tasca la destra calza il falso pollice. La mano viene estratta col pollice nascosto dalle dita lunghe, ed in questa posizione si prende la sigaretta dalle labbra e si lanciano per aria alcune boccate di fumo. (La posizione delle dita è la seguente: pollice chiuso attorniato dall'anulare e dal mignolo. Indice e medio distesi re-

canti la sigaretta). Si rimette la sigaretta fra le labbra, chiudendo contemporaneamente la destra a pugno, e sfilando il pollice dal falso pollice che rimane così nascosto dentro la mano. La sinistra prende la sigaretta e la introduce dentro il pugno destro spingendola ben in fondo perché si spenga, dopodiché si estrae il fazzolettino sventolandolo. Il pollice destro calza allora il falso pollice, prende una estremità del fazzolettino (che viene mollato dalla mano sinistra) ponendolo arrotolato in tasca assieme al falso pollice.

Prima di effettuare le ultime mosse descritte è bene riempire la bocca di fumo per lanciarlo contro il fazzolettino durante la sua estrazione dal pugno destro.

**7. UNA SPARIZIONE VERAMENTE MISTE-
RIOSA.** — *Effetto:* Le sigarette contenute in un bicchiere, coperto con un fazzoletto, spariscono in un modo veramente inspiegabile.

Materiale: Un bicchiere avente altezza inferiore di un centimetro a quella di una normale sigaretta. Un pacchetto di sigarette. Un anello elastico. Un filo di nylon lungo circa venti centimetri. Un fazzolettone. La bacchetta magica.

Preparazione: Si riempie il bicchiere con le sigarette poste verticalmente nel suo interno. Un mezzo centimetro circa al disotto dell'orlo del bicchiere si pone esternamente a questo l'anello elastico, al quale si lega l'estremità del filo di nylon, l'altra estremità del quale si lega ad una delle punte della bacchetta magica (v. fig. 284). Il bicchiere così preparato si pone sul tavolo ed a breve distanza si pone la bacchetta ed il fazzolettone.

Esecuzione: Si mostra il bicchiere pieno di sigarette, sollevandolo dal tavolo, (attenzione a non sollevarlo

più di quanto non lo consenta la lunghezza del filo che lo collega alla bacchetta). Si poggia il bicchiere sul tavolo e lo si copre col fazzoletto preventivamente vuoto da ambo le parti. Si prende la bacchetta e si introduce sotto al fazzoletto portandone l'estremità legata al filo in prossimità del centro del fazzoletto. La mano sinistra si pone al disopra del bicchiere ese-

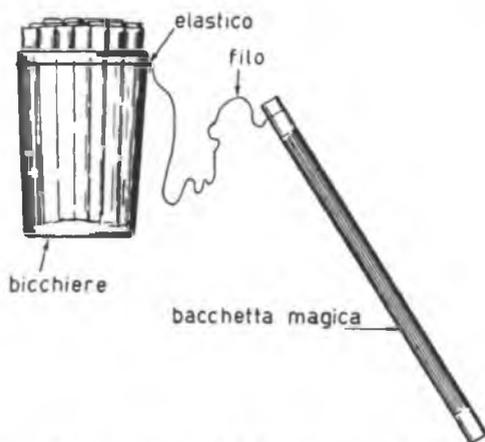


Fig. 284. - Preparazione del bicchiere e della bacchetta.

guendo con le dita movimenti come per aiutare il fazzoletto a sollevarsi. La destra che tiene l'altra estremità della bacchetta solleva il fazzoletto ma, appena arriva a mettere in tensione il filo che la lega all'elastico, questo sfilandosi dal bicchiere abbraccia le sigarette e le solleva tenendole nascoste fra le pieghe del fazzoletto che continua a sollevarsi fino a scoprire il bicchiere che allora appare vuoto.

Non si ritiene superfluo richiamare l'attenzione del cortese lettore sui due seguenti punti:

- 1°) Il bicchiere deve essere alquanto pesante.
- 2°) Il fazzolettone deve essere di grandezza tale che la sua mezza diagonale sia di lunghezza maggiore

di quella del filo che collega l'elastico alla bacchetta più la lunghezza delle sigarette.

8. LA SIGARETTA DECAPITATA. — *Effetto:* Si taglia a metà una sigaretta accesa lasciando cadere per terra visibilmente la parte accesa. La rimanente mezza sigaretta si riaccende da sola in bocca all'Artista.

Materiale: Una sigaretta, una scatola di fiammiferi, un paio di forbicette.

Preparazione: Si accende la sigaretta, e la si pone con la parte accesa dentro la bocca.

Non ci sarà pericolo di bruciature se si ha l'avvertenza di ritrarre più indietro che sia possibile la lingua. Questa preparazione deve essere fatta evidentemente all'insaputa degli spettatori.

Esecuzione: L'Artista accende la parte di sigaretta che fuoriesce dalle sue labbra, lancia per aria alcune boccate di fumo, la prende con la sinistra (avendo cura di nascondere con le dita la parte accesa che trovasi dentro la bocca) e la taglia a metà lasciando cadere ostensibilmente per terra la parte accesa.

Rimette la mezza sigaretta in bocca tenendo la parte accesa nascosta (fra le dita e la palma della mano) e naturalmente fuori dalla bocca. Comincia ad aspirare alcune boccate, toglie la mano ed appare la sigaretta accesa da sola per virtù... magica.

9. UN VECCHIO GIUOCO DEI CLOWNS. — *Effetto:* L'Artista toglie dalle labbra una sigaretta accesa che sta fumando e la getta visibilmente per terra. Dopo alcuni istanti afferra per aria un'altra sigaretta accesa la mette fra le labbra continuando a fumare.

Materiale: Una mezza sigaretta accesa. Un'altra

mezza sigaretta che si accende e dopo averla fatta bruciare un po' si spegne.

Preparazione: Si tiene in bocca la mezza sigaretta accesa in modo che poggi fra il labbro inferiore e la parte inferiore della punta della lingua (v. fig. 285). In queste condizioni, aprendo la bocca più che sia possibile, ed esercitando nel contempo con la punta della lingua una pressione sulla parte interna della sigaretta,

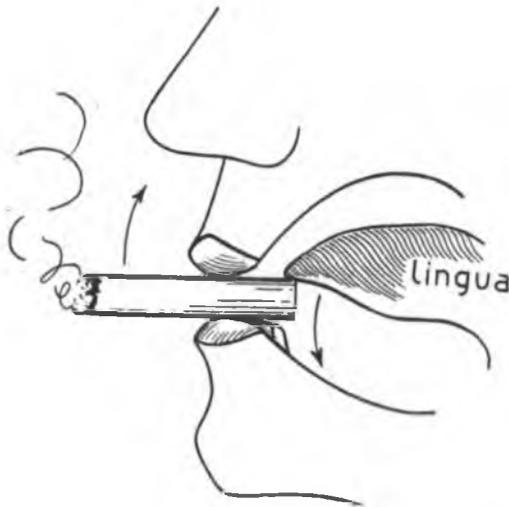


Fig. 285. - Posizione della punta della lingua e della sigaretta.

questa ruota attorno al labbro inferiore e va ad adattarsi sulla lingua, che essendo umida non subisce scottature di sorta. Ripetendo le mosse inverse, la sigaretta accesa riappare fra le labbra. È evidente che la lunghezza della sigaretta deve essere proporzionata alla propria bocca. Una mezza sigaretta accesa e poi spenta si tiene impalmata nella mano destra.

Esecuzione: Il prestigio si compie facendo finta di togliere la sigaretta dalle labbra (in effetti mandandola

dentro la bocca) e gettando per terra la sigaretta che si teneva impalmata nella mano. Si prende poi una ipotetica sigaretta dall'aria e la si mette in bocca. Effettivamente sotto la copertura della mano destra (che ha pescato l'ipotetica sigaretta) la bocca si apre riportando fuori la sigaretta che si trovava nel suo interno.

Se si pongono un certo numero di sigarette spente sotto l'orlo della giacca (tenute da apposite serventine) si può ripetere il prestigio diverse volte consecutivamente.

10. DALLA SEGATURA ALLA NICOTINA. —

Effetto: La segatura contenuta in un bicchiere si trasforma in dieci sigarette.

Materiale: Un bicchiere possibilmente conico. Una fodera preparata come appresso descritto. Un certo

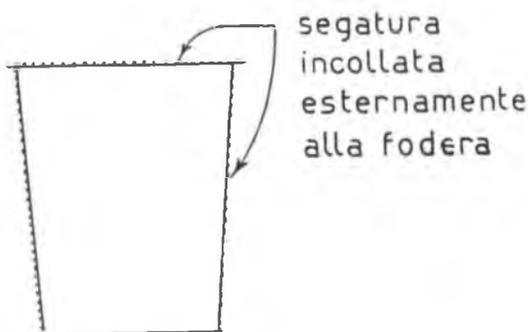


Fig. 286. - Fodera.

quantitativo di segatura (polvere di legno). Dieci sigarette del Monopolio. Un barattolo di colla. Mezzo foglio di giornale. La bacchetta magica.

Preparazione: Si confeziona con una carta da giornale una fodera (v. fig. 286) avente forma eguale a

quella interna del bicchiere. Sulla superficie esterna di essa si passano diverse mani di colla per conferirle una certa durezza. Le dimensioni esterne debbono essere necessariamente minori delle corrispondenti dimensioni interne del bicchiere, in quanto sulla fodera va applicato uno strato di segatura (mediante colla). La segatura deve essere del tipo buono senza trucioli ma formata soltanto da polvere. Sulla base maggiore del

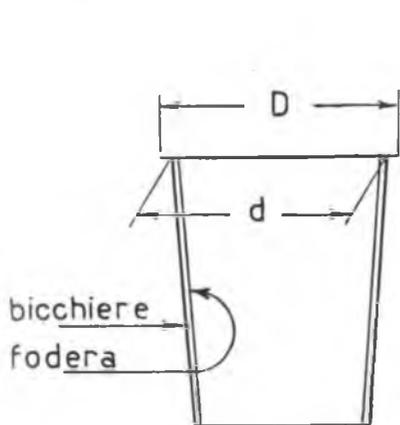


Fig. 287. - Fodera alloggiata dentro il bicchiere.



Fig. 288. - Il bicchiere appare sovrappieno di segatura.

tronco di cono che forma la fodera, si incolla un coperchio di cartoncino circolare col diametro maggiore di qualche millimetro di quello esterno della bocca del bicchiere (v. fig. 287). In altre parole la fodera non è altro che una specie di bicchiere conico senza fondo inferiore, nel cui interno si collocano dieci sigarette; essa così caricata si pone dentro il bicchiere. Anche a breve distanza questo sembra pieno di segatura.

Esternamente al coperchio della fodera si incolla altra segatura, e quindi se ne versa ancora dell'altra in modo da far apparire il bicchiere sovrappieno (vedi

fig. 288). Il bicchiere così preparato si pone sul tavolino magico accanto alla bacchetta e ad un mezzo giornale piegato in quattro.

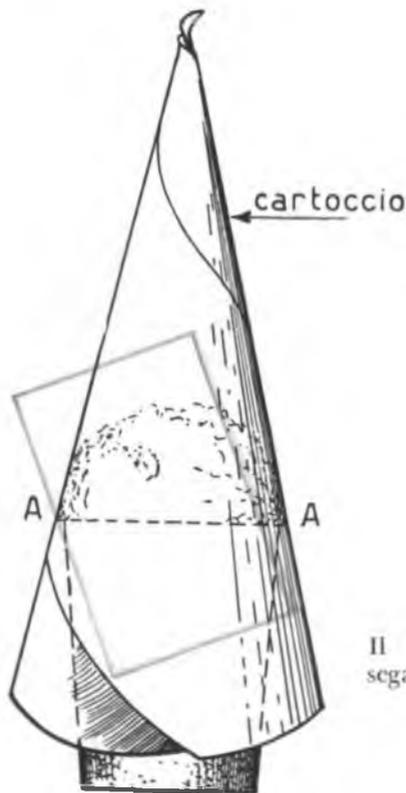


Fig. 289.

Il bicchiere colmo di segatura viene coperto dal cartoccio.

Esecuzione: Si presenta il bicchiere colmo di segatura tenendolo con la sinistra. La destra preleva la bacchetta e con una punta fa cadere per terra un po' di segatura. Si poggia bicchiere e bacchetta sul tavolo, si prende il giornale e si confeziona un cartoccio conico.

Si mostra il cartoccio vuoto dicendo all'occorrenza qualche frase scherzosa sul tipo delle seguenti:

Lor signori possono giustamente pensare che io con la scusa di confezionare un cartoccio, vi abbia fatto

scivolare dentro un qualche coniglio che tenevo nascosto nella manica. Mi dispiacerebbe assai che in Lor signori permanesse il dubbio ch'io li voglia imbrogliare: ecco il cartoccio perfettamente vuoto (nel così dire vi introduce la bacchetta agitandola) vuoto, come vuoto può essere il portafogli di un impiegato parastatale avventizio, il giorno successivo a quello dello stipendio!

La destra ripone la bacchetta sul tavolo e prende dalla mano sinistra il cartoccio portandone la bocca in basso (ossia la punta in alto). Contemporaneamente la sinistra preleva il bicchiere dal tavolo, la destra lo copre col cartoccio (v. fig. 289), si pronunzia una qualsiasi formoletta magica e, facendo pressione con le dita destre nei punti *A-A* (v. fig. 289) (esternamente al cartoccio ove il coperchio della fodera fuoriesce dal bicchiere) si toglie il cartoccio (asportando contemporaneamente anche la fodera che rimane nascosta sotto il cartoccio) gettandolo nel cestino attiguo al tavolino. Il bicchiere appare allora carico delle dieci sigarette. Prelevandone una si può continuare con qualche manipolazione e terminare con la sparizione descritta a pagina 282.

II. UNA SIGARETTA MOLTO OBEDIENTE.

Effetto: Da un pacchetto di sigarette tenuto nella sinistra dell'Artista una sigaretta si solleva a comando per effetto del fluido magnetico emanante dalle dita della mano destra tenuta al disopra del pacchetto.

Materiale: Un pacchetto di venti sigarette. Uno spillo munito di testa. Un pezzetto di filo di nylon sottile. Un bottoncino da sartoria.

Preparazione: Ad una estremità di una sigaretta si introduce lo spilletto, sulla cui testa si annoda una delle estremità del filo di nylon. Questo si fa passare attraverso un foro praticato nella parete verticale larga del

pacchetto (parte superiore come indicato in fig. 290).

La sigaretta così preparata si pone dentro il pacchetto a paro con le altre.

Esecuzione: Dopo quanto esposto precedentemente, è chiaro quale sia il « modus operandi ». Il pacchetto si

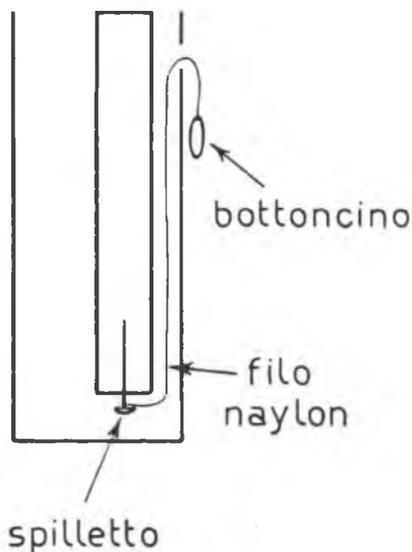


Fig. 290. - Sistemazione dell'apparecchiatura per il magico sollevamento di una sigaretta.

tiene verticalmente, col pollice sinistro orizzontale e dalla parte dell'Artista (premuta sul bottoncino, che all'inizio del prestigio si trova all'estremità superiore del pacchetto) mentre le dita lunghe si trovano dalla parte dello spettatore. A comando dell'Artista o di altra persona qualsiasi il pollice sinistro si sposta lentamente verso il basso, nel mentre la destra al disopra del pacchetto esegue mosse di magnetizzazione come per aiutare la sigaretta a sollevarsi. È superfluo dire che non debbono esserci spettatori di fianco all'Artista.

X - PRESTIGI CON MONETE E BANCONOTE

I. LA MONETA CHE ATTRAVERSA IL BICCHIERE. — **PRESTIGIO:** *Una moneta da cinquanta lire, debitamente contrassegnata è fatta cadere in un bicchiere pieno d'acqua tenuto in mano dall'Artista. La moneta sparisce e la si ritrova sulla palma della mano dell'Artista, sotto il bicchiere.*

Materiale: Una moneta da cinquanta lire, un fazzoletto ordinario, un disco di vetro del diametro e dello spessore della moneta da cinquanta lire, un bicchiere ed una sottocoppa.

Spiegazione: Questo è un divertimento di facile esecuzione e di grande effetto che, fuori del dischetto di vetro che occorre aver con sé, non richiede nessuna speciale preparazione.

Prima di tutto, si impalmi con la mano destra il dischetto; poi si tolga in prestito una moneta da cinquanta lire e si insista perché nascostamente da voi, sia contrassegnata, così che non possa esservi nessun dubbio di sostituzione con altra moneta.

Si chieda quindi in prestito un fazzoletto o, meglio, se ne prenda uno proprio che si farà ben esaminare dal pubblico perché sia convinto che non contiene alcuna preparazione.

« Ora — si dirà — metterò questa moneta in mezzo a questo fazzoletto (si mette la moneta, con la mano destra in mezzo al fazzoletto, facendone cadere le quattro nocche, così che ricoprano la mano; si approfitta di ciò per eseguire lo scambio tra la moneta avuta

in prestito ed il dischetto di vetro, mettendo questo al posto di quella, e quella impalmando. Si prende allora con la mano sinistra il fazzoletto, tenendo, attraverso il fazzoletto, tra l'indice ed il pollice il dischetto (che però il pubblico crederà sia la moneta). Ora, *Signore* (rivolgendosi ad uno spettatore), *volete farmi la cortesia di reggere questo fazzoletto con la relativa moneta?* Si consegna il fazzoletto dandogli bene che chi lo prende lo afferri in modo da tenere il



Fig. 291. - Bicchiere pieno di acqua sopra un piattino nella mano dell'artista.



Fig. 292. - Lo spettatore mette il fazzoletto con la moneta sopra il bicchiere pieno di acqua nel quale lascia cadere la moneta.

dischetto tra l'indice ed il pollice. L'Artista si avvicina quindi al tavolo, con la sinistra prende il bicchiere pieno d'acqua, con relativa sottocoppa e posa il tutto sulla palma della propria mano destra (v. figura 291), sopra la moneta impalmata. Con la sinistra prende la bacchetta e ritorna presso lo spettatore che regge il fazzoletto. *Abbate adesso la cortesia di tenere il fazzoletto sopra questo bicchiere* (v. fig. 292). *Ma anzitutto assicuriamoci che la moneta sia sempre al suo posto* (si battono alcuni colpi con la bacchetta sopra il dischetto). *Al mio tre favorite lasciar cadere*

la moneta. *Uno, due, tre!* (si sente il *din!* del disco che cade sul fondo del bicchiere e che naturalmente il pubblico crede sia la moneta). *Togliete il fazzoletto ed ora tutti potranno vedere come la moneta sia scomparsa* (il disco di vetro è infatti, nell'acqua, invisibile), *ma così non è, ch  essa altro non ha fatto se non attraversare bicchiere e piattino* (si tolgono con la mano sinistra il bicchiere e la relativa sottocoppa) *e venire, come tutti potete osservare, nel palmo della mia mano*



Fig. 293. - La moneta   trovata sulla palma della mano dell'artista.

(v. fig. 293). *Vogliate, vi prego, verificare, esaminando il contrassegno da voi fatto, come essa sia effettivamente la moneta che avevate posto in mezzo al fazzoletto* ». Applausi a piacere.

Naturalmente, il pi  delle volte, il disco di vetro andr  perduto, ma, se saprete fare, potrete anche nascostamente recuperarlo e riporvelo nel taschino, pronto per un'altra volta. Ben inteso, mai nella stessa serata.

2. LA MONETA CHE SPARISCE NEL FAZZOLETTO E POI RIAPPARE. — Esperimento semplice, facile e grazioso. Prendete un fazzoletto e stendetelo sopra un tavolo. Al centro collocate una moneta da cinquanta lire. Piegate il fazzoletto diagonalmente. Quindi piegatelo di nuovo per met  e poi ancora un'altra volta. Ad ogni piegatura, fate constatare, facendo

toccare attraverso il fazzoletto, che la moneta è sempre presente (fig. 294).

Il fazzoletto si presenterà ora con i suoi quattro angoli così disposti sul tavolo, gli uni sugli altri: prima un angolo, poi un altro; poi due, uno dentro l'altro.

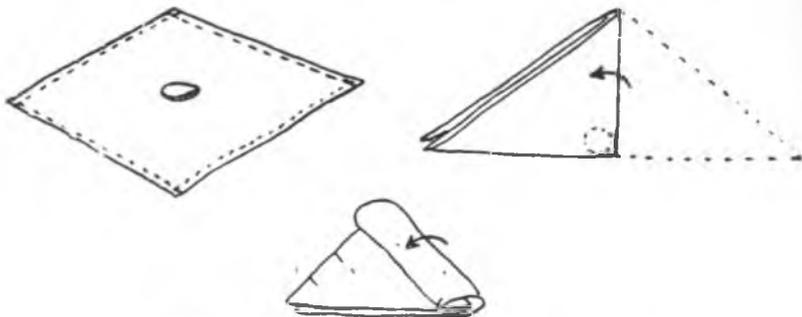


Fig. 294. - Come si piega il fazzoletto.

Prendete il fazzoletto dalla parte opposta agli angoli ed arrotolatelo; quindi prendere i due angoli liberi (i due, cioè, che non sono uno dentro l'altro) e tirate bruscamente (fig. 295).

La moneta resterà presa nella piega così formata dalla diagonale del fazzoletto. Se disporrete le mani una sopra l'altra, sempre tenendo il fazzoletto ben teso, la moneta cadrà nella mano in basso, che la impalmerà, mentre abbandonerà il fazzoletto. L'altra mano lo agiterà per fare constatare come la moneta sia effettivamente sparita (fig. 296).



Fig. 295. - Come si spiega il fazzoletto.

Ripigliate allora il fazzoletto per i due angoli opposti, tenendolo tra le due mani, alquanto lasco; fatelo girare, così

che esso si arrotoli (fig. 297). Approfittate di questo movimento di entrambe le mani per introdurre dentro

il fazzoletto la moneta che tenevate impalmata entro una delle mani. La moneta, invisibilmente cadrà al centro del fazzoletto. Bisogna, per ciò, ed acciocché



Fig. 296. - La moneta rimane presa nella piega del fazzoletto e poi passa nella mano.

non cada, aver l'avvertenza di introdurre la moneta proprio nella piegatura lungo la diagonale, un po' al disotto della punta tenuta dalla mano.

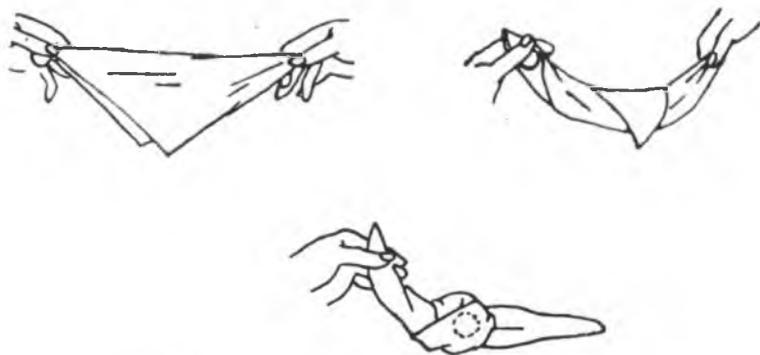


Fig. 297. - Come si fa riapparire la moneta.

Giunta la moneta in mezzo, si farà in questo punto un nodo al fazzoletto e si darà questo ad alcuno degli spettatori affinché constati la riapparizione della moneta dianzi sparita.

3. SCOMPARS A E RIAPPARIZIONE DI UNA MONETA. — Si faccia scomparire una moneta con un qualsivoglia sistema a seconda delle preferenze del-

l'operatore. Uno dei sistemi più semplici è quello usato con l'impiego della cassettona descritta a pag. 59. Sarà bene, prima di fare scomparire la moneta di farla contrassegnare, così che il pubblico sia ben persuaso che la moneta che poi riapparirà è proprio la medesima che si era prima fatta scomparire. È facile contrassegnare una moneta di rame o di nichelio con la lieve incisione di un temperino; per quelle di *acmonital*,

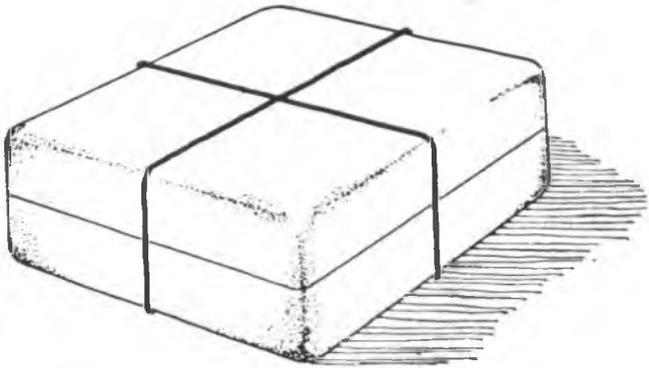


Fig. 298. - Scatoletta chiusa con due elastici in croce.

inattaccabili da una lama, è meglio ricorrere ad una macchiolina d'inchiostro che bisognerà lasciar seccare prima di iniziare l'esperimento.

Messa la moneta nella cassettona e fattala sparire, l'Artista consegna a qualcuno del pubblico una scatoletta chiusa, legata con due anelli di gomma posti in croce (v. fig. 298).

Esegue quindi alcuni passi con la bacchetta, pronuncia qualche vaga formula magica, e lo spettatore è invitato ad aprire la scatoletta, dentro la quale scorge due dischi concavi di celluloidi, tenuti insieme da alcuni anelli di gomma, racchiusa tra i quali si trova la moneta fatta sparire. Tolti gli anelli di gomma dallo stesso o da altro spettatore, si fa constatare come la

moneta così misteriosamente riapparsa sia proprio quella che era stata fatta sparire.

Per ottenere questo risultato, occorre prima di tutto,

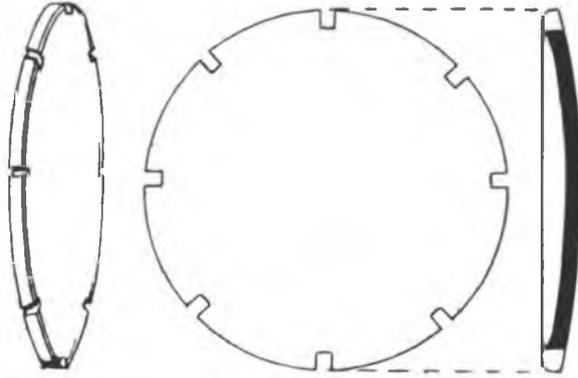


Fig. 299. - Uno dei due dischi di celluloido visto in prospettiva; di fianco ed in sezione.

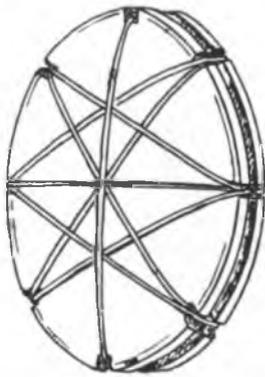


Fig. 300. - I due dischi riuniti e legati con gli elastici.



Fig. 301. - I due dischi riuniti con l'imbuto a posto.

mettere gli anelli di gomma intorno ai dischi di celluloido (v. figg. 299 e 300), poi inserire tra i due dischi, forzando gli anelli, un piccolo imbuto schiacciato della

larghezza della moneta da far sparire (v. fig. 301); quindi introdurre nella scatoletta di cui si è più sopra discorso, i due dischi con il relativo imbuto che verrà a posarsi sull'orlo della scatoletta; attorno a questa si metteranno, in croce, altri due anelli di gomma ed il tutto si depositerà sul tavolino presso il quale si opera, nascondendolo alla vista degli spettatori da alcun og-

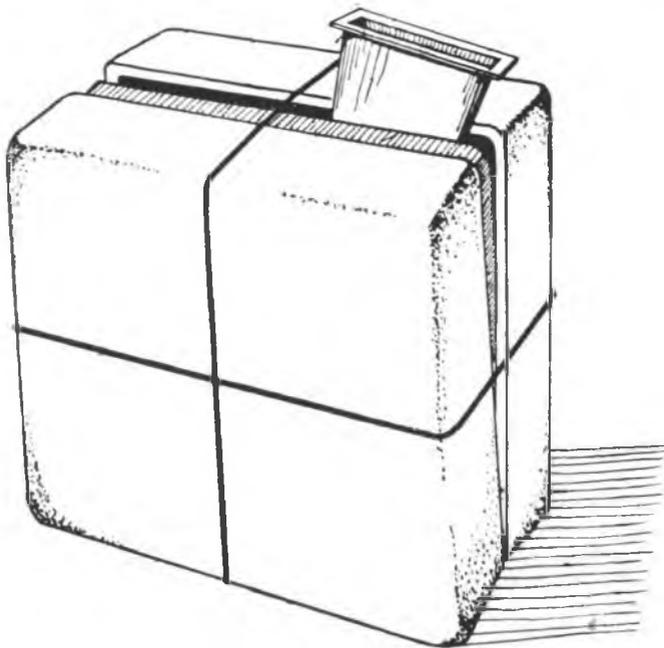


Fig. 302. - La scatoletta legata da due elastici, tenuta semi-aperta dall'imbuto che spunta fuori.

getto (scatola, candeliere, fazzoletto spiegato) che vi si trovi (v. fig. 302).

Fatta sparire, cioè cadere in mano dalla cassetina, la moneta, subito si introduce questa, per mezzo dell'imbuto sopra indicato, tra i due dischi, si toglie l'imbuto, ciò che provocherà la chiusura della moneta tra i due dischi di celluloido e quella di tali dischi nella scatoletta tenuta chiusa dai due anelli di gomma.

Non si ha quindi più che da consegnare la scatola ad uno spettatore e portare il prestigio a compimento nel modo che la fantasia dell'artista riterrà migliore.

4. **DIECI MONETE O CINQUE PECORE.** — Ecco un paio dei tanti scherzi dovuti alla generale superficialità dell'osservazione, la quale costituisce una delle basi principali su cui poggia la prestigiazione per compiere i suoi trucchi.

Si abbiano dieci monete e si mettano in una pila sul tavolo. Dieci è un numero pari e si insista particolarmente su questo fatto. Quindi si prendano due monete con la mano destra, tenendole chiuse nel pugno, poi due con la sinistra, poi di nuovo due con la destra e due con la sinistra e finalmente ancora due con la destra. E si dirà « *Ho diviso questo numero pari di monete tra le due mani, in ognuna delle quali ho ancora un numero pari, avendole prese due alla volta. Ora, volete dirmi un numero pari? Due o quattro o sei?* »

Se vi si dice *due*, risponderete: « *Sta bene, ora rimetterò le monete sul tavolo, conservandone due per mano* ».

Se vi si dice, invece, *quattro*, rispondete: « *Adesso metterò le monete sul tavolo e ne riterrò, come ha detto il signore, quattro: due per mano* ».

Se, infine, vi si dirà *sei*, rispondete: « *Allora rimetterò sei monete sul tavolo e ne riterrò quattro: due per mano* ».

Si depositano quindi sul tavolo, con la mano sinistra, due monete; poi altre due, con la mano destra; infine, altre due con la sinistra.

« *Sei monete sono state rimesse sul tavolo, me ne rimangono quindi, come avevamo detto, quattro, due per mano.* (Ma invece ne saranno rimaste quattro nella

destra e nessuna nella sinistra). *Volete ora indicarmi una delle due mani?* »

Se vi si dice: « *Sinistra!* », si risponderà: « *Molto bene, vuol dire che farò passare le monete che ho nella mano sinistra, nella mano destra* ».

Se, invece, vi si dice: « *Destra!* », si risponderà: « *Benissimo, farò allora passare tutte le monete rimastemi nella mano destra!* »

« *Hoplà!* », avvicinate lentamente le mani l'una all'altra, badando bene che non si tocchino, quindi separatele di nuovo, rapidamente; eseguite un paio di volte queste od altre piacevolezze della stessa sorta e poi lentamente aprite la mano sinistra per far vedere che è vuota, quindi la destra, per far vedere come siano in essa passate le quattro monete.

Ripetete pure il giuoco, se volete, ma è facile che allora lo imparino tutti.

Royal V. Heath, ben noto autore e dilettante americano, insegna nel suo *Mathemagic*, un giuoco simile che, però, mi sembra meno facile ad essere scoperto, anche se ripetuto.

Si mettono cinque zollette di zucchero sul tavolo (questi, sono giuochi che si facevano, in genere, in fine di pranzo, quando si prendeva il caffè) ed altre due si tengono chiuse, una nella mano destra ed una nella sinistra.

« *Qui — si dirà — abbiamo cinque pecore che pascolano e qui, nascosti in due caverne (mostrando le mani) due ladroni che vorrebbero rubarle. Si avvanza prima uno e ruba una pecora (si prende un pezzo di zucchero con la mano destra); poi si avvanza l'altro e ne ruba un'altra (un secondo pezzo di zucchero è preso con la mano sinistra) e così continuano fino a che le hanno rubate tutte* ». Si continuano a prendere i pezzi di zucchero alternativamente con la mano destra e con la sinistra, così che alla fine la mano

destra ne avrà quattro e quella sinistra tre ($1 + 3$ e $1 + 2$).

« *Ma ecco che i nostri ladroni, appena rubata l'ultima pecora scorgono da lontano due pastori che si avanzano ed allora pensano bene che è meglio rimettere le pecore dove stavano prima* ». La mano sinistra rimette sul tavolo un pezzo di zucchero, poi la mano destra ne rimette un altro e così di seguito fino a che tutti e cinque i pezzi sono rimessi sul tavolo. La situazione ora è: 5 pezzi di zucchero sul tavolo; 2 nella mano destra; nessuno nella sinistra. Gli astanti, invece, credono, naturalmente, che ne sia rimasto uno per mano.

« *I pastori si avvicinano, contano le loro cinque pecore e continuano la loro strada diretti al lontano villaggio. Questa volta, pensano i ladroni, abbiamo tutto il tempo di bene accomodare ogni cosa e ritornano a prendere una pecora alla volta per uno* ». Prima la mano destra prende un pezzo di zucchero, poi un altro la mano sinistra e così via fino a che tutti e cinque sono ripresi.

Ma ecco che, appena l'ultima pecora è stata portata via, si vedono i pastori ritornare di corsa accompagnati dalla guardia campestre. Che fare? Il tempo per rimettere le pecore al pascolo non c'è più. Un lampo di genio! Facciamo così: mettiamo tutte le pecore in una delle due caverne e noi stando nell'altra, nessuno potrà sospettarci di nulla. Ed i due ladroni, che erano anche un po' maghi, così fecero senza che alcun movimento apparisse all'esterno ».

Si apre la mano sinistra e si fa vedere come essa non contenga che due pezzi di zucchero (i due ladroni); poi si apre quella destra e si fanno vedere gli altri cinque pezzi (cioè, le cinque pecore).

Chi avesse la mano troppo piccola per poter agevolmente contenere, a pugno chiuso, cinque zollette di

zucchero, faccia il giuoco con pastiglie, chicchi di caffè, fagiuoli o che so io. Anche ripetuto, questo giuochetto è difficile che sia scoperto. Tutto il trucco, come l'accorto lettore ha già visto, consiste nel cominciare a prendere sempre con la mano destra ed a lasciare con la mano sinistra.

5. **MISTERIOSA SPARIZIONE DI UNA MONETA.** — Quando vi sarete fatta la fama di prestigiatore, state pur sicuri che non avrete più un momento di vita tranquilla. Dovunque andiate, in qualunque circostanza, troverete sempre qualcuno che vi pregherà di « fargli un giuoco ». Avete un bel protestare, che non siete disposto, che non avete quanto vi occorra, che non ne avete voglia, e via dicendo; tutto è inutile: *E avanti! siate buono! non vi fate pregar tanto! uno solo!* e la lagna continua, fino a che, alla fine vi conviene cedere. Per farla finita più presto è quindi bene essere sempre preparati.

Un mio amico ha risolto assai bene questo problema ed è in ogni momento pronto ad esibirsi, producendo un suo speciale giuochetto che lascia tutti sbalorditi. *Va bene* — suole dire — *vi darò un piccolo esempio dei miei poteri eccezionali; uno solo però, che oggi non sono disposto a far di più. D'accordo? Bene. Ecco qui. Vedete questa moneta? la metto sulla palma della mano. Chiudo la mano, la riapro: la moneta è sparita. Niente in questa manica, niente in quest'altra, e tutte le due mani e tutte le tasche vuote!* Tutti rimangono di stucco ed il mio amico ritorna a pensare ai casi suoi.

Ed ora ecco la spiegazione del mistero. Fate un piccolo buco nei pressi dell'orlo di una moneta da cinque lire; per mezzo di questo buco, legate la moneta ad un elastico lungo poco più di una ventina di centimetri e che, per mezzo d'uno spillo da balia (v. fig. 303),

fisserete nell'interno della manica (destra o sinistra, a seconda della vostra convenienza) della vostra giacca. Il punto in cui l'elastico va fissato nell'interno della manica deve essere stabilito in modo che, tenendo il



Fig. 303.

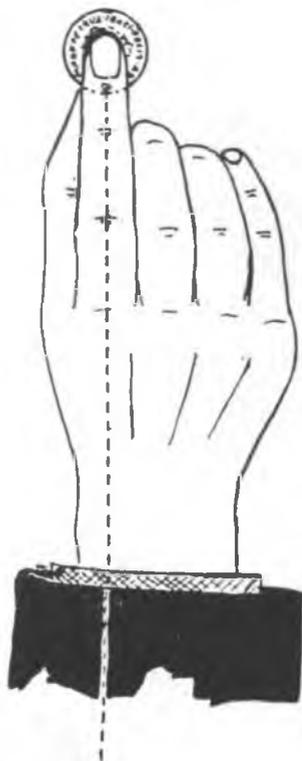


Fig. 304. - Come si mostra la moneta (vista dallo spettatore).

braccio lungo il corpo, la moneta venga a trovarsi a circa un paio di centimetri dall'orlo della manica nell'interno della stessa.

Mentre i vostri amici continuano ad insistere, voi, con la mano della parte dove avete la moneta vi impadronirete segretamente di questa, l'afferrerete tra il pollice e l'indice e la mostrerete al pubblico (v. fi-

gura 304). L'elastico che esce dalla manica è coperto dal braccio e dalla palma della mano, così che il pub-

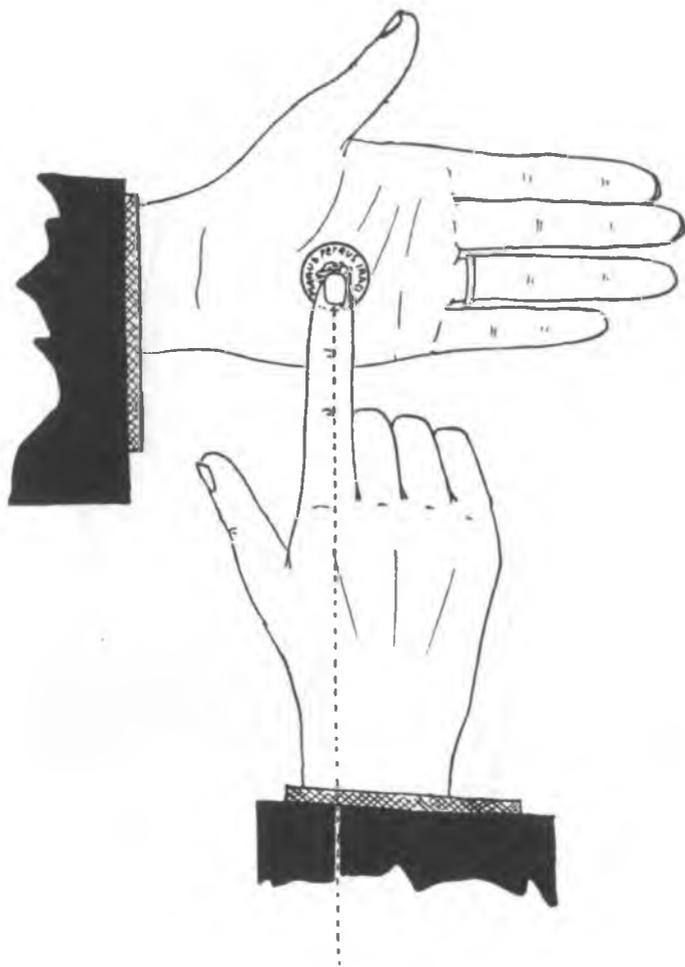


Fig. 305. - La moneta che è stata posta nella palma della mano sinistra, è retta dall'indice destro, che in realtà ha l'ufficio di mascherare l'elastico.

blico non lo scorge e non dubita menomamente che voi non abbiate in mano che una semplice moneta senz'ombra di trucco. Sarà anzi bene, sempre badando a

non far scorgere l'elastico che, prima di mostrare la moneta facciate le viste di cercarla nel taschino del panciotto od in altra tasca.

Distenderete ora l'altra mano ed appoggerete in mezzo alla palma la vostra moneta trattenendola con l'altra mano (v. fig. 305).

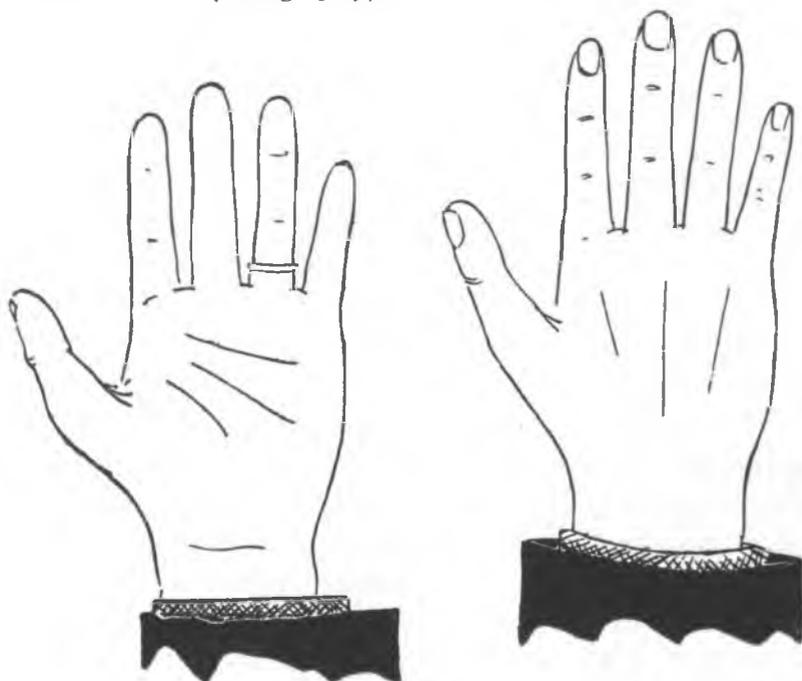


Fig. 306.

Chiudete ora la mano distesa, fingendo di trattene-
re con essa la moneta, mentre, effettivamente, que-
sta sarà rapidamente rientrata nella manica attirata
dall'elastico in tensione. Tirate fuori dal pugno
chiuso il dito che si appoggiava sulla moneta, vol-
tate la mano da una parte e dall'altra; quindi, len-
tamente, sotto gli occhi degli spettatori, apri-
te piano piano la mano chiusa e fate constatare
come la moneta sia sparita. Con movimenti al-
ternati di rotazione, mostrate le mani

da ambe le parti (v. fig. 306). Portate le braccia in basso e scuotetele, per far vedere che nulla si nasconde nelle maniche; quindi piegate le braccia e tirate su per quanto è possibile l'una e l'altra manica; insomma lasciate i vostri spettatori ben persuasi che le maniche... non c'entrano per nulla e che, come sempre, il trucco c'è, ma non si vede!

6. LE MONETE CHE ATTRAVERSANO LA MANO. — Anche questo esperimento lo debbo ad un colto dilettante americano, l'ing. John B. Cook, di Chicago, Ill., che lo eseguiva alla perfezione e ricordo anzi come una sera lo ripetesse a casa mia, più e più volte, sempre con rinnovato successo e senza che mai alcuno, tra quanti lo circondavano, riuscisse ad immaginarne il segreto.

PRESTIGIO. — *L'Artista depone sul dorso della mano sinistra una pila di cinque o sei monete, p. es. da cinquanta lire; quindi le ricopre con un cartocchetto fatto con un biglietto da cinquecento lire; pronuncia alcune magiche parole: le monete cadono nella mano sottostante di uno spettatore e sollevato il cartocchetto si constata come le monete siano effettivamente scomparse.*

Spiegazione: L'Artista dovrà anzitutto impalmare con la mano sinistra il numero di monete che si propone di chiedere in prestito. Quindi chiede agli spettatori questo numero di monete, ma prima di ottenerle domanda anche un biglietto da cinquecento lire che accartoccia, ottenendone un piccolo cartocchetto, del quale ripiega la punta esterna, così che esso possa, appoggiandolo ad una superficie piana, mantenersi dritto.

Presenta quindi il dorso della mano sinistra e prega siano sopra di esso deposte in una pila le cinque o sei monete richieste. Queste copre con il cartocchetto e,

presa la mano di uno spettatore, la porta sotto la sua mano sinistra. Pronuncia allora le sue magiche parole e contemporaneamente lascia cadere le monete che teneva impalmate. Quindi subito solleva il cartocchetto, premendo, a traverso di esso, sulle monete, che solleva con il cartocchetto stesso. Mentre tutti fanno le meraviglie di quanto hanno visto, lascia cadere nella mano destra le monete, le impalma con questa mano, prende con la sinistra il cartocchetto, lo restituisce a chi glie lo aveva prestato ed, al tempo stesso, si sbarazza nel miglior modo delle monete impalmate.

Ho visto eseguire questo giuoco anche da altri che, invece del biglietto da cinquecento lire accartocciato, usavano di un cartocchetto fatto apposta e si servivano, invece di una pila di monete tolte in prestito, di una falsa pila di monete che ricopriva una pila di monete più piccole. Così che mentre appariva che le monete grandi attraversassero la mano, non si poteva spiegare da dove venissero quelle piccole. Insomma, trovo assai preferibile il metodo impiegato dal dilettante americano, eseguito, apparentemente, con tutte cose tolte in prestito, che non l'altro sistema, dove tutto sente l'artificio.

Tutto sta nel saper bene impalmare le monete, così che la mano sinistra possa apparire, non ostante le monete che nasconde, ben distesa. Per chi non riuscisse bene in questo artificio, ecco un altro metodo per eseguire lo stesso prestigio: invece di mettere la pila delle monete sul dorso della mano vostra, mettetele sul dorso della mano di uno spettatore, la quale terrete per la punta delle dita con la vostra mano destra che tiene chiuse le vostre monete. Al momento che con la sinistra sollevate il cartocchetto, insieme alle monete, lasciate cadere le monete che tiene la vostra mano destra. L'effetto sarà pressoché eguale. È bene, in questo caso, eseguire il giuoco tenendo le mani sopra

un tavolo, o seduti su di una poltrona, così che le monete cadano sul tavolo o vi cadano in grembo e non rotolino per terra.

7. APPARIZIONE, SPARIZIONE E RIAPPARIZIONE D'UNA BANCONOTA. — **PRESTIGIO:** *L'Artista si fa consegnare un foglietto di carta velina, la strappa in vari pezzi; di uno di questi fa una pallottola che stringe in mano, quindi la dispiega nuovamente e questa si ritrova essere formata, non più da un pezzo di carta velina, bensì da un biglietto da 1.000 lire. L'Artista prega allora uno spettatore di prendere nota dei numeri di questo biglietto e quindi scriverli sopra una busta che egli stesso, dopo aver verificato essere vuota, chiude. L'Artista brucia allora il biglietto di banca che, alla fine, è ritrovato dentro la busta.*

Spiegazione: Ho riunito in questo esperimento due diversi giuochi, uno dei quali ho visto eseguire da un noto dilettante tedesco, il dott. Werner Zuleger, e l'altro trovo descritto in un vecchio numero di *Passez Muscade*, dal già più volte ricordato dott. Dhotel.

L'Artista dovrà anzitutto prendere un biglietto da 1.000 lire, piegarlo prima in quattro, poi in otto, fino a ridurlo in un rettangolino che viene posto in fondo ad un falso pollice.

Infilato il falso pollice, che avrà cura di non lasciar scorgere dal pubblico, si farà dare un foglio di carta velina della grandezza pressochè d'un foglio protocollo; quindi ne strapperà successivamente vari pezzi fino a non avere più in mano che un foglietto della grandezza, pressochè, di un biglietto da mille lire. Piegherà allora questo foglietto in quattro, poi in otto ed in fine ne farà una pallottola che mostrerà al pubblico con la mano sinistra, mentre terrà pure sollevata la mano destra, dorso al pubblico, dita ben aperte e pol-

lice, munito del suo falso pollice naturalmente piegato verso la palma, che così ne impedisce la vista. Ora — si dirà — *metterò questa pallottola nella mano destra.* Nel dire così si chiude la mano destra intorno al pollice, che subito si tira fuori, lasciando però dentro al pugno chiuso il falso pollice.

Con l'apertura del pugno (lato dell'indice) rivolto verso di sè, l'Artista, con l'indice ed il pollice della mano sinistra deposita entro il pugno la pallottolina, ma effettivamente la pone dentro il falso pollice, dal quale estrae invece la pallottola formata con la banconota. Infila di nuovo nascostamente il falso pollice, che ora contiene la pallottolina di carta e, aperte le due mani, una contro l'altra, stropiccia per qualche istante la pallottolina della banconota. Quindi prende questa pallottolina, la svolge, sempre badando di non lasciar scorgere il falso pollice e spiega davanti agli spettatori meravigliati il biglietto da 1.000 lire.

Mentre tuttora durano gli applausi, l'Artista porge il biglietto ad alcun spettatore perché prenda nota dei numeri che esso reca, quindi si porta al suo tavolo e prende una busta che dà allo stesso spettatore da verificare, pregandolo di volervi scrivere sopra i numeri della banconota e quindi chiuderla. Approfitterà di tutti questi andirivieni, prima per sbarazzarsi del falso pollice dentro alcuna tasca, vuotarlo della pallottolina che tuttora contiene, e quindi per riprenderlo, come dianzi, sul pollice della mano destra.

Si prende quindi il biglietto di banca con la mano sinistra, lo si piega, come prima, prima in quattro, poi in otto, quindi in sedici infine si piegherà ancora in tre parti, a fisarmonica, e lo si metterà tra l'indice ed il medio della mano destra, tenendo queste due dita sollevate, mentre dietro di esse si terrà il pollice col falso pollice. Si prende quindi, sempre con la sinistra, uno dei pezzi di carta che si erano prima strappati dal

foglio con il quale si era iniziato il giuoco. Si fa esaminare dal pubblico questo foglietto, si riprende con la mano sinistra e subito lo si passa alla mano destra che lo prende tra l'indice ed il pollice, così che esso copra il falso pollice. Si mostra allora la mano sinistra vuota e la si fa vedere da una parte e dall'altra. Per mostrare anche la destra, si passa il foglietto di carta alla mano sinistra, che, al riparo del foglio si impadronisce anche del falso pollice tenendo questo dietro il foglio. La destra non contiene più, piegato, che il biglietto di banca e può così essere anch'essa mostrata da una parte e dall'altra.

Si mostra quindi di mettere il biglietto dentro il foglietto di carta, ma in realtà si mette dentro il falso pollice, che subito si infila sul pollice della mano destra. Quindi si piega il foglietto e se ne forma un pacchetto che abbia l'apparenza di contenere il biglietto di banca piegato. Si accende allora un fiammifero e con esso si dà fuoco a questo pacchettino, le cui ceneri saranno deposte sopra un vassoio od un piattino, all'uopo preparato in anticipo.

Si prende allora la busta con la mano sinistra, la si passa alla destra che la mantiene, con il pollice, dietro, e l'indice, davanti. Con la mano sinistra si strappa un angolo della busta e subito, per questa apertura si introduce il pollice della mano destra che si sfilava dal falso pollice, trattenuto, a traverso la carta, dall'altra mano. Si lascia cadere dentro la busta il biglietto di banca piegato, si infila nuovamente il pollice sul falso pollice e, portato questo dietro la busta e questa reggendo con l'aiuto di questo dito e dell'indice, con la mano sinistra si completa l'apertura della busta. Appena che questa sia, la si porge ad uno spettatore, perché egli stesso ne tragga la banconota e verifichi essere proprio quella recante i numeri che erano stati scritti sulla busta stessa.

Non so se sono riuscito, con questa lunga spiegazione, abbastanza chiaro, ma sono certo che il lettore perspicace saprà supplire con la sua accortezza alla deficienza del mio esposto. Anche questo è un giuoco di molto effetto, ma che, per ben eseguirlo, necessita molta precisione nei movimenti, per cui sarà bene, prima di presentarlo al pubblico, ripeterlo alcune volte, davanti ad uno specchio.

8. I QUATTRO FRATELLI SIAMESI. — *Effetto:* Si collocano quattro monete dello stesso taglio ai quattro angoli di un fazzoletto disteso su di un tavolo. Con due cartoncini si coprono due monete; tutte le altre una alla volta si trasferiscono sotto lo stesso cartoncino.

Materiale: Una coperta od una tovaglia sul tavolo, sulla quale si distende un fazzolettone. Quattro monete da 100 lire. Due cartoncini, ma all'occorrenza possono utilizzarsi anche due cartoline illustrate.

Preparazione: Ai quattro angoli del fazzolettone si collocano le quattro monete, nella fig. 307 esse sono contraddistinte con i numeri 1, 2, 3, 4. Si intende che gli spettatori siano dalla parte *AB* della fig. 307 e che l'Artista si trovi dalla parte opposta: *CD*.

Esecuzione: Si mostrano le quattro monete, che rappresentano quattro giovani amici legati fra loro da affetto più che fraterno. Essi sono sempre insieme, tanto che in paese hanno loro affibbiato il nomignolo: « I quattro fratelli Siamesi ».

Essi erano molto poveri, lavoravano quando potevano, e non avendo un tetto, perché soli al mondo, dormivano talvolta sul nudo pavimento.

La cosa d'estate poteva in un certo senso andar liscia, ma d'inverno il passar la notte era un problema veramente arduo, tanto più che essi possedevano sol-

tanto due coperte (si mostrano i due cartoncini: *E F* v. fig. 308).

Una sera d'inverno avevano trovato alloggio nell'alberghetto di un piccolo paese ove lavoravano da spaccalegna. Sfortunatamente l'alberghetto aveva li-

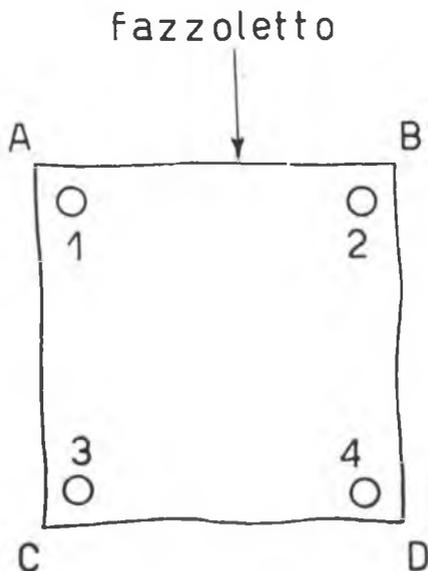


Fig. 307.

Le quattro monete si collocano ai quattro angoli del fazzoletto.

bera una sola camera a due lettini separati, e senza coperte di sorta.

I quattro amici facendo buon viso a cattivo gioco, si arrangiarono come sempre alla meglio.

Due di essi (si indicano le monete 1 e 2) occuparono i due lettini, gli altri due (si indicano le monete 3 e 4) si stesero per terra. Di comune accordo decisero di utilizzare le sole due coperte da loro possedute, a turno. (L'Artista prende i due cartoncini uno per mano col pollice sopra e le dita lunghe sotto).

Così, per un certo tempo, si coprirono gli amici 1

e 4 (l'Artista copre per alcuni istanti le monete 1 e 4 tenendo il cartoncino *E* sulla moneta 1 ed *F* sulla 4).

Circa un'oretta dopo, le coperte passano agli amici 3 e 2 (si copre la moneta 3 con *E* e la 2 con *F*).

Durante il periodo in cui l'amico 2 era rimasto scoperto, si era buscato un solenne raffreddore per cui

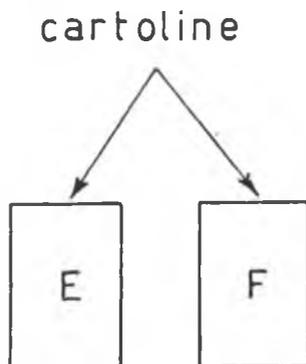


Fig. 308. - Due cartoncini simboleggiano le coperte.

molto altruisticamente l'amico 3 passa all'amico 2 la propria coperta (la mano sinistra porta il cartoncino *E* su quello tenuto dalla mano destra, tenendolo alquanto discosto da esso e nel frattempo le dita lunghe della mano destra prelevano nascostamente la moneta 2 portandola contro la superficie inferiore del cartoncino *F*).

Passata così un'altra oretta, le coperte debbono ritornare agli amici 1 e 4 ma l'amico 1 in considerazione della tosse che affligge l'amico 2 rinuncia al suo diritto alla coperta lasciandola all'amico malato (nel così dire la mano destra porta il cartoncino *F* su 4 depositandolo assieme alla moneta 2, la sinistra invece deposita il cartoncino *E* là dove per il pubblico trovasi la moneta 2).

Riassumendo si hanno: le monete 1 e 3 scoperte. La moneta 4 assieme alla 2 coperta dal cartoncino *F*. Il cartoncino *E* è poggiato ove trovasi la moneta 2.

Il freddo con l'inoltrarsi della notte si faceva sempre più rigido. Ad un certo momento l'amico 3, preso dalla paura di buscarsi anche egli un potente raffreddore, pensò essere più igienico andarsi a rifugiare sotto

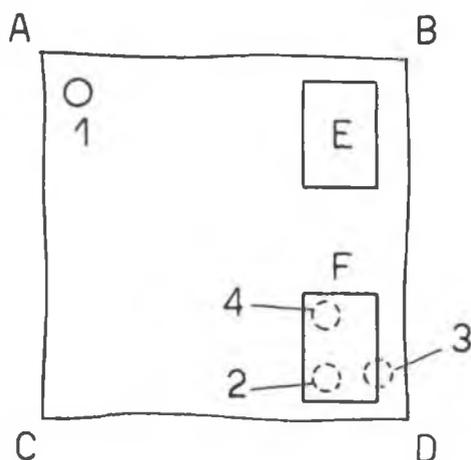


Fig. 309. - La moneta numero 3 viene portata sotto il fazzoletto.

il letto dell'amico 4 perché così facendo, avrebbe almeno avuto un ...tetto! (La sinistra prende visibilmente la moneta 3 la porta sotto il fazzoletto e la fa strisciare sul tavolo fino a portarla quasi tangente all'orlo *BD* lasciandola sotto il fazzoletto medesimo (v. fig. 309).

L'amico 3 aveva evidentemente un santo protettore, il quale impietositosi dell'altruismo del suo raccomandato, magicamente lo fece trovare nel letto dell'amico 4 (così dicendo si prende il cartoncino *F*, pollice sopra, lo si fa strisciare verso destra ed appena oltrepassato l'orlo *BD* le dita lunghe vanno sotto il fazzoletto si impossessano della moneta 3 portandola contro la su-

perficie inferiore del cartoncino *F* che allora viene sollevato mostrando l'avvenuto passaggio della moneta 3 da sotto a sopra il fazzoletto; in effetti è la moneta 2 e non la 3).

La destra poggia ora il cartoncino *F* sulle due monete affiancate, lasciando contemporaneamente cadere accanto ad esse la moneta 3.

Si ripetono le identiche mosse per portare la moneta 1 dal suo attuale posto, cioè dall'angolo *A* (v figura 307 e 309) all'angolo *D*.

Si pone la moneta 1 sotto il fazzoletto, la si fa strisciare fino a portarla quasi tangente all'orlo *BD*; si striscia verso destra il cartoncino *F*; le dita lunghe si impossessano della moneta 1 portandola sotto il cartoncino in questione, questo viene alzato ed appaiono le monete una accanto all'altra. Nel rimettere *F* sulle monete si lascia cadere nascostamente la moneta 1. Arrivati a questo punto si fa sollevare ad uno spettatore il cartoncino *E* e poi *F* facendogli constatare come anche l'amico malato (moneta 2) sia andato (fedele al motto « uno con tutti; tutti con uno ») a far compagnia agli altri tre amici.

È questa un libera traduzione del giuoco del compianto Ottokar Fischer, pubblicato nel volume *Das Wunder der Zauberkunst*.

9. **UNA ZECCA DI NUOVO GENERE.** — *Effetto*: Una moneta da 50 lire posta sulla palma della mano si trasforma in una da 100 lire.

Materiale: Una moneta da 50 ed una da 100 lire.

Preparazione: Si tiene impalmata nella destra (come illustrato in fig. 310) una moneta da 100 lire. La moneta si tiene con un orlo fra la piegatura delle falangi unghiate delle dita medio ed anulare, e la base delle due predette dita. L'indice e pollice della stessa

mano tengono verticalmente la moneta da 50 lire.

Esecuzione: Mostrata la mano sinistra vuota da entrambe le parti, la destra che si trova a circa una cinquantina di centimetri di distanza dalla palma sinistra,



Fig. 310. - Come si mostra la moneta da 50 lire. (Figura vista dalla parte dell'Artista).

lancia (dorso della mano rivolto verso lo spettatore) la moneta da 100 lire sulla palma sinistra, e, mentre porta la moneta da 50 nella posizione occupata poco prima da quella da 100, la mano sinistra si chiude a pugno. Vi si soffia sopra e la si apre, mostrando l'avvenuta trasformazione. La destra tenendo sempre impalmata la moneta da 50 preleva quella da 100 e le ripone entrambe in tasca o nel portamonete.

10. SUCCESSIVI PASSAGGI DI SEI MONETE.

— *Effetto*: Sei monete passano invisibilmente da una mano dell'Artista all'altra.

Materiale: Sette monete tutte dello stesso taglio.

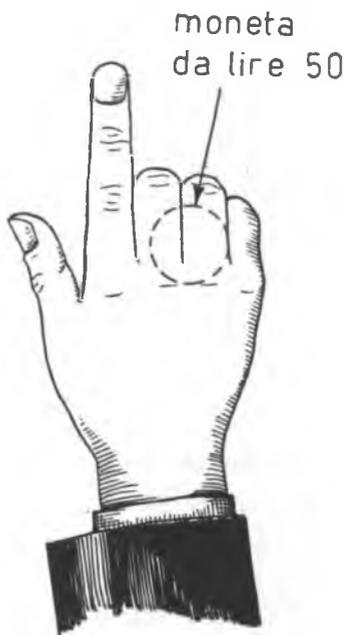


Fig. 311. - La mano destra tiene impalmata una moneta da 50 lire.

Preparazione: Si prelevano dal portamonete o dalla tasca sette monete, tenendone una impalmata come illustrato in fig. 311. Le sei monete si tengono fra pollice ed indice.

Esecuzione: Si contano sulla mano destra di uno spettatore tre monete, una alla volta, ed altrettanto si fa sulla sua mano sinistra. Lo spettatore deve evidentemente ignorare l'esistenza della settima moneta impalmata.

Si prelevano ora una alla volta con la mano destra le tre monete dalla mano destra dello spettatore, lancian-

ciandole sulla propria mano sinistra. Lanciando la prima si conta a voce forte: Uno; e così via. Arrivati al tre si lancia contemporaneamente anche la moneta impalmata. La sinistra si chiude a pugno. Con la destra si prelevano ora una alla volta le tre monete tenute dalla mano sinistra dello spettatore. Si effettua un magico lancio avvicinando le due mani, dopo del quale si apre la sinistra lasciando cadere le quattro monete da essa tenute, mentre la sinistra lascia a sua volta cadere due delle tre monete (la terza si porta all'impalmaggio come prima descritto). Si prelevano ora con la destra le quattro monete lanciandole una alla volta contro la mano sinistra, ed arrivati al « tre » si lancia assieme alla moneta prelevata anche quella impalmata. Poi si effettua la quarta presa e il quarto lancio, contando « quattro ».

La sinistra è ora chiusa a pugno, si fa il lancio magico come prima, e come prima si fa constatare il passaggio di un'altra moneta. Con identico procedimento si arriva a far passare anche la sesta moneta. La settima rimane impalmata nella destra.

Si prelevano le sei monete e si ripongono in tasca, assieme alla settima.

II. PASSAGGIO DI UNA MONETA ATTRAVERSO IL PIANO DEL TAVOLO. — *Effetto:* Le due mani dell'Artista (ciascuna contenente una moneta) sono poste rispettivamente sopra e sotto il tavolo. Una delle due monete passa da una mano all'altra, attraversando il tavolo senza danneggiarlo.

Materiale: Due monete di eguale taglio.

Preparazione: Questo grazioso prestigio si esegue stando seduti ad un tavolo, senza avere spettatori di fianco, ma soltanto di fronte. Prima di eseguirlo è necessario porre le gambe a cavalcioni in modo da non

avere spazio attraverso di esse, ed assicurare così che la moneta che cadrà sui pantaloni non vada a finire per terra, rivelando il trucco.

Esecuzione: Si poggiano due monete di eguale taglio sull'orlo C-D del tavolo (dalla parte ove è seduto l'Artista) ed a breve distanza una dall'altra (v. fig. 312).

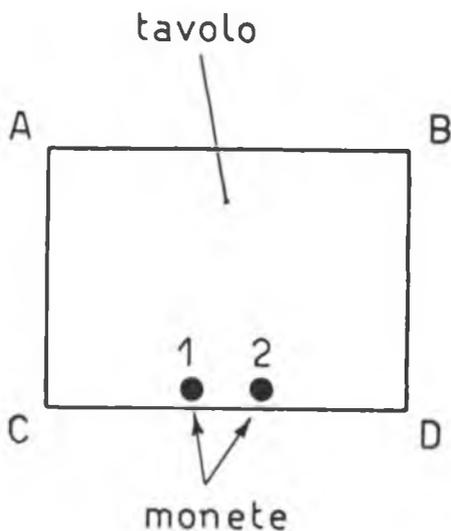


Fig. 312. - Le due monete di eguale taglio vengono poggiate sull'orlo del tavolo.

La mano sinistra copre la moneta 1 e la destra copre la 2. Dita distese sulle monete, pollici poggiati sul piano del tavolo.

Le due mani eseguono ora i movimenti necessari per prelevare le due monete; tenendo fermi i polsi, le dita lunghe si inarcano strisciando le punte sul piano del tavolo, fino a portare le monete sull'orlo del tavolo stesso, contro il polso.

In questa posizione la mano destra preleva effettivamente la moneta 2 mentre la sinistra fa finta di prelevarla, in effetti la fa cadere sulle gambe. Le mani sono

ora entrambe chiuse a pugno e tenute alzate dal tavolo.

L'Artista dichiara allora che eseguirà un esperimento molto difficile, che non sempre riesce e che pertanto fin d'ora si affida alla benevola comprensione dei presenti, nel caso disgraziato che l'esperimento fallisse.

Si tratta, continua l'Artista ponendo nel contempo il pugno sinistro sul tavolo, di far passare la moneta che trovasi in questa mano (accenna alla sinistra) in quest'altra (nel così dire pone la destra sotto il piano del tavolo in corrispondenza della sinistra, avendo però avuto cura di prendere la moneta che trovasi sulle proprie gambe), e l'esperimento è difficile in quanto si deve dematerializzare la moneta rendendola spirito (ché soltanto uno spirito può attraversare un corpo sia solido o liquido) farle attraversare il tavolo nel suo intero spessore, e quindi rimaterializzarla nella mano destra. Si balbetta una formoletta magica, magari di seconda mano, si battono le nocche della sinistra, sul tavolo, al che rispondono le nocche della destra, si apre la sinistra (dorso in alto) strisciando la palma sul tavolo, nel mentre la destra si porta accanto all'altra mano aprendosi e lasciando cadere le due monete. Se è il caso, si prende il fazzoletto dalla tasca per asciugarsi la fronte da un ipotetico sudore per... l'immane sforzo di concentrazione che si è dovuto compiere!!

12. PASSAGGIO DI DUE MONETE DA UN BICCHIERE AD UN ALTRO — *Effetto:* Un bicchiere nel quale sono state poste due monete e coperte con un fazzoletto è dato a tenere ad uno spettatore, il quale lo scuote per assicurarsi che le monete siano ancora nel bicchiere. L'Artista prende un altro bicchiere, lo copre con un altro fazzoletto, ed a comando le due monete passano da uno all'altro bicchiere.

Materiale: Due bicchieri, Un fazzoletto qualsiasi;

un altro fazzoletto portante cuciti nel suo centro due fili (lungi un po' meno di mezzo lato del fazzoletto) alle estremità dei quali sono legate per mezzo di un forellino, due monete di eguale taglio.

Esecuzione: Si chiedono in prestito due monete di taglio eguale fra di loro ed a quello delle monete cucite nel fazzoletto truccato.

Si fanno eventualmente segnare (mediante la punta di un temperino o di un corpo contundente qualsiasi). Si prende il fazzoletto truccato e si pongono le due monete sotto di esso, nel suo centro, sostituendole con quelle legate ai fili. Le monete avute in prestito, si tengono impalmate, le altre si fanno tenere (attraverso il fazzoletto) ad uno spettatore. Si colloca un bicchiere sotto il fazzoletto pregando lo spettatore di lasciare monete e fazzoletto, al che si ode il tintinnio delle monete che cadono dentro il bicchiere.

L'Artista prende con la destra un altro bicchiere tenendolo col pollice esternamente e le quattro dita lunghe nell'interno (onde potere tenere le due monete impalmate premute contro la superficie interna del bicchiere stesso).

Copre con la sinistra il secondo bicchiere, e durante questa operazione, le dita lunghe fanno scivolare (sotto la copertura del fazzoletto) le due monete fino a farle arrivare al fondo del bicchiere. Questo viene allora poggiato vicino all'altro. Ormai l'imbroglio è condotto a termine, perché il più difficile è stato eseguito. Infatti al comando « tre » l'Artista solleva il primo fazzoletto tenendolo per il suo centro e alzandolo verticalmente (eseguire la mossa piuttosto velocemente e contemporaneamente scuotere il secondo bicchiere per nascondere l'eventuale rumore delle prime monete allorché si riuniscono durante la fuoruscita dal bicchiere).

Si scopre anche il secondo bicchiere, facendo controllare l'avvenuto passaggio, nonché il contrassegno sulle due monete.

13. SPARIZIONE DI UNA MONETA POSTA DENTRO UN GIORNALE PIEGATO IN QUATTRO. — *Effetto:* Una moneta eventualmente avuta in prestito, e contrassegnata, si fa porre da uno spettatore dentro un giornale piegato in quattro. La moneta

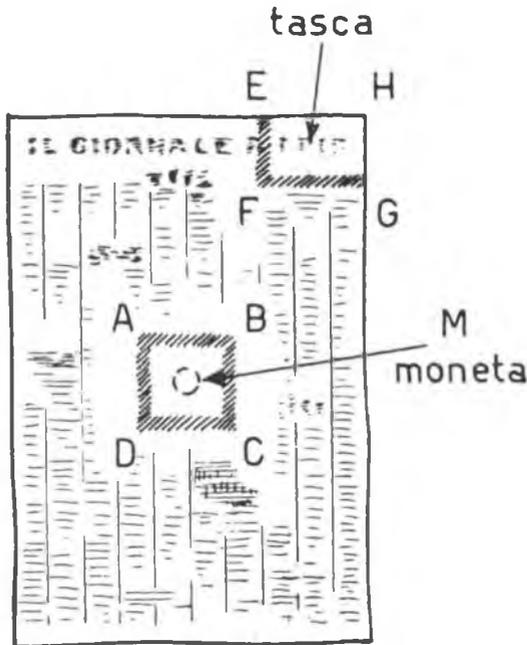


Fig. 313. - Come si trucca il giornale.

sparisce per essere ritrovata in un posto qualsiasi a piacimento dell'Artista.

Materiale: Una moneta di taglio qualsiasi, un giornale preparato come appresso indicato. Un giornale eguale al precedente.

Preparazione: Si ritaglia dal secondo giornale un quadratino *A-B-C-D* (v. fig. 313) di circa dieci centimetri di lato, e si incolla lungo i bordi (tratteggiati in figura) sopra la moneta posta al centro del primo giornale. Si ritaglia dal secondo giornale un rettangolo di lati 15 per 5 centimetri, e si incolla in alto a destra sul primo giornale (v. fig. 313). Si ottiene così una specie di tasca aperta in alto sul lato *E-H*.

È necessario fare attenzione che i pezzi incollati sul primo giornale abbiano le righe verticali ed eventualmente anche le orizzontali, combacianti con quelle del giornale intero.

Esecuzione: Si chiede in prestito una moneta la si fa contrassegnare, si piega il giornale preparato in quattro parti, e vi si introduce la moneta (in effetti si mette dentro la tasca). Si fa toccare la moneta giacente al fondo della piegatura orizzontale (che è la moneta *M* e non quella avuta in prestito) per assicurare che non è ancora sparita. Si eseguono ora un paio di movimenti sussultori, tenendo il giornale con la destra al disopra della tasca. Con questi movimenti la moneta fuoriesce dalla tasca medesima venendo nella mano dell'Artista, che l'impalma facendola ritrovare o fra i capelli di una signorina, o sotto la giacca di un signore qualsiasi, ecc.

XI - PRESTIGI CON CARTA

I tipi di carta usati per lo svolgimento dei prestigii di cui al presente capitolo, si riducono soltanto a due:

a) Carta di giornali (quotidiani o periodici) sulla cui qualità nulla c'è da dire.

b) Carta seta, comunemente detta: « carta velina ». Deve essere di ottima qualità, bianca od a colori a seconda dei casi; bruciandone un pezzetto, allorché esso è combusto, deve avere tendenza a sollevarsi in aria anziché cadere per terra.

I. UN PESCIVENDOLO SFORTUNATO. —

Effetto: Una striscia di carta strappata in cinque parti eguali, ritorna intera.

Materiale: Due strisce di carta bianca, ciascuna di dimensioni all'incirca 110×285 millimetri (v. figura 314). Un pennello, una boccetta di inchiostro di china nero, un barattolo di colla.

Preparazione: Ciascuna striscia si piega in cinque parti eguali, ottenendo cinque rettangoli, su ognuno dei quali si scrive col pennello (intinto nell'inchiostro di china) una parola della frase seguente:

PESCE FRESCO VENDESI OGGI QUI (v. fig. 315)

Le due strisce così preparate, si incollano dorso con-

tro dorso (v. fig. 316) per una zona centrale del rettangolo portante scritto la parola « pesce » (v. fig. 317 parte tratteggiata). Si chiudono (ciascuna per conto proprio) le due strisce a fisarmonica, ottenendo due pacchetti, uno dei quali si piega ancora secondo la linea *AB* (v. fig. 318) poi secondo *EF* e *GH*. Il tutto si tiene poi pressato per qualche ora ottenendo alla fine un pacchettino *P* (v. fig. 319) incollato sul dorso del-

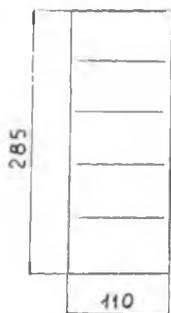


Fig. 314. - Dimensioni della striscia di carta.



Fig. 315.



Fig. 316.

l'altro pacchetto di dimensioni 110×57 millimetri.

Presentando la striscia agli spettatori all'inizio del giuoco, si ha la situazione di cui alla fig. 320.

Esecuzione: Il giuoco si svolge sotto forma di racconto, pertanto da parte dell'Artista è necessaria parlantina e mimica. Qui di seguito si dà una traccia del discorsetto da fare, lasciando al temperamento dell'esecutore l'arricchirlo con quelle parole e gesti comici che gli sono consentiti dal proprio temperamento.

L'Artista narra il caso capitato ad un suo amico

pescivendolo, il quale fece stampare a scopo di reclame un migliaio di manifestini sul tipo di quello che presenta (v. fig. 320). Il manifesto ebbe però effetto negativo, in quanto ogni cliente trovava da dire qual-



Fig. 317. - La parte tratteggiata indica la zona ove si incolla la seconda striscia.

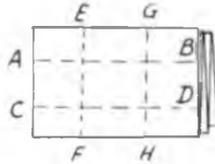


Fig. 318. - Come si piega la seconda striscia.

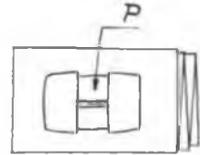


Fig. 319. - La seconda striscia viene piegata in modo da formare un pacchetto P.

cosa di sfavorevole alla sua formulazione. Infatti il primo cliente che entrò nel negozio (il giorno dell'affissione dei manifesti) obiettò che il « qui » era un pleonasmo, poiché è chiaro che il pesce si vende in una pescheria e non in una casa privata, pertanto consigliò di togliere quel « qui ». L'Artista esegue, strappa il rettangolino di carta contenente il « qui » e lo posa sul tavolino magico.



Fig. 320.

Un altro cliente osservò che la parola « oggi » può far nascere il dubbio che il pesce che si vende gli altri giorni non sia fresco, pertanto l'oggi è da levare (l'Artista esegue strappando il secondo rettangolino e posandolo sul primo).

Un terzo cliente trovò da dire che la parola « vendesi » era una stonatura, in quanto è implicito che in un negozio la merce si venda e non si regali (l'Artista

strappa il terzo rettangolino e lo pone sugli altri strappati in precedenza).

Il quarto cliente fece notare che la parola « fresco » costituiva un'offesa alla freschezza del pesce stesso, freschezza che del resto si sentiva un miglio lontano (nel così dire l'Artista si tura il naso e poi strappa il relativo quarto rettangolino che colloca sugli altri).

Un quinto cliente disse che un manifesto portante scritto la parola « pesce » in una pescheria (dove evidentemente non si vendono per esempio patate) è un'offesa all'intelligenza dei clienti.

Le cose stavano a questo punto allorché l'Artista va a trovare l'amico pescivendolo il quale avvilito gli narra come si sono svolti i fatti.

L'Artista prende allora i resti di quello che fu o voleva essere un manifesto, li pone uno sull'altro sull'ultimo rettangolino (quello che porta la parola « pesce » e che giace sulla palma sinistra) li squadra, poi li piega secondo le linee $AB-CD-EF-GH$ della fig. 318 pone il cartocchetto così fatto sulle prime falangi della predetta mano sinistra (palma in alto) che quindi chiude facendo avvenire così la rotazione del cartocchetto stesso, rotazione che porta ora in alto l'altra striscia rimasta integra. Ciò fatto apre la striscia dicendo all'amico pescivendolo: Esponi pure i manifesti così come sono stati stampati e tieni in non cale le critiche del prossimo.

2. UN TAGLIO MISTERIOSO. — **PRESTIGIO:** *Con un solo colpo di forbici, separare tutti i quadretti rossi da quelli azzurri in un foglio di carta quadrato, diviso in sedici quadretti, colorati alternamente in rosso e azzurro.*

Spiegazione: Si prenda un foglio di carta quadrato e si traccino su di esso sedici quadratini, come è in-

dicato nella figura 321 e quindi si colorino, alternamente in rosso e azzurro.

Per eseguire il taglio dei quadretti con un solo colpo di forbici si piegherà il foglio così:

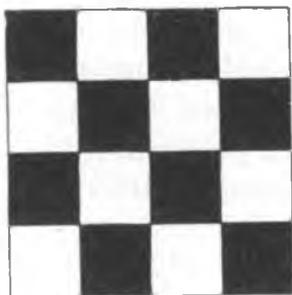


Fig. 321.



Fig. 322.

Si faccia una piega al foglio lungo la linea mediana della terza riga; quindi se ne faccia un'altra, in senso opposto, lungo la linea mediana della seconda. Il foglio si presenterà così come alla figura 322.

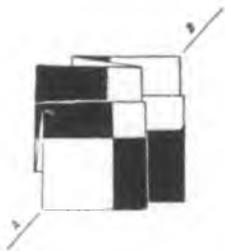


Fig. 323.

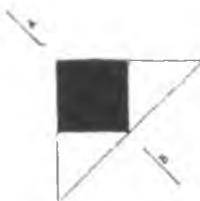


Fig. 324.

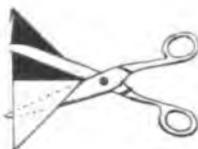


Fig. 325.

Ora si pieghi la linea mediana della seconda colonna; e poi ancora, in senso opposto, lungo la linea mediana della terza. Il foglio si presenterà allora con soli 4 quadratini in vista, come alla figura 323.

Si pieghi in due questo quadrato e si otterrà un triangolo che mostrerà un quadratino e due mezzi quadratini (v. fig. 324).

Si pieghi ancora una volta questo triangolo e si otterrà un nuovo triangolo che non mostrerà più che due mezzi quadratini (v. fig. 325).

Si dia un colpo di forbici lungo la linea di demarcazione di questi mezzi quadratini e tutti i quadratini del foglio si troveranno separati gli uni dagli altri. Sembra strano, ma è proprio così: provare per credere.

È anche da osservare che, se si esegue il taglio di un briciolo più a destra o a sinistra, una parte sola dei quadratini (o tutti i rossi o tutti gli azzurri), resta nettamente separata, mentre gli altri (o tutti gli azzurri o tutti i rossi) resteranno lievemente uniti tra di loro. Ciò può dar luogo ad un prestigio ancora più misterioso. Se infatti al momento di tagliare, si domanderà ad uno spettatore: « *Cosa preferite, i rossi o gli azzurri?* », qualunque poi sia la sua risposta, tagliato il foglio, si darà a lui la parte più piccola. Egli spiegherà gli otto quadratini che ha in mano e subito vedrete se essi siano quelli corrispondenti al colore designato. In caso positivo gli direte: « *Avete visto? Volevate i rossi (o gli azzurri) ed io quelli solo ho tagliato via dal foglio. Come vedete (spiegando la parte rimasta con voi) io ho qui tutti gli altri, ancora attaccati tra di loro* ». Se invece i quadratini consegnati allo spettatore fossero del colore opposto di quello da lui indicato, gli direte semplicemente: « *Buttate pure via cotesti quadratini, e vedete come, giusta la vostra indicazione, ho mantenuto qui attaccati gli uni agli altri, solo quelli del colore da voi preferito* ».

Insomma, con un poco d'astuzia, per i prestigiatori le cose vanno sempre per il meglio.

Alle volte, per far presto, converrà, invece di colorare i quadretti, semplicemente numerarli. Allora si dirà che si separano i quadretti pari da quelli dispari ed invece di chiedere: « *Rossi o azzurri?* » si chiederà: « *Pari o dispari?* »

La numerazione, perché il giuoco riesca, va fatta così:

1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13

Fig. 326.

3. UN GIORNALE FLOREALE. — *Effetto*: Un giornale mostrato da ambo le facce, viene strappato in tanti pezzetti, che accartocciati e lanciati per aria si trasformano in un mazzo di fiori.

Materiale: Un foglio di giornale, una dozzina di fiori a molla (v. fig. 37) un paio di forbici, un barattolo di colla.

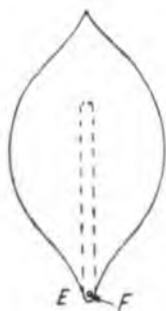


Fig. 327. - Su ogni fiore si pratica un forellino F

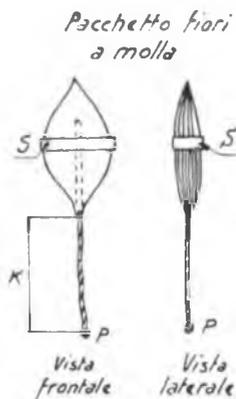


Fig. 328. - I fiori chiusi e sovrapposti vengon tenuti in posto mediante una striscetta di carta S.

Preparazione: Su ciascuno dei fiori a molla, in corrispondenza dell'estremità E della molla (v. fig. 327)

si pratica un forellino *F* (avente diametro circa un millimetro) dentro il quale si lega un cordoncino di seta lungo una dozzina di centimetri.

Si riuniscono i fiori così preparati e si legano le estremità libere dei vari cordoni mediante un unico nodo *P* (v. fig. 328).

*Giornale visto dalla parte
dell'Artista*

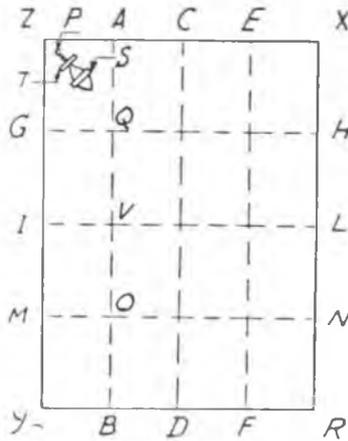


Fig. 329.

Si chiudono uno per uno i fiori, e si sovrappongono uno sull'altro; attorno al mazzetto così ottenuto si pone una striscetta di carta *S* (v. fig. 328) le cui estremità si incollano. Con ciò il mazzetto di fiori si mantiene chiuso. La lunghezza *K* (v. fig. 328) deve aggirarsi sui dieci centimetri, ed in ogni caso dipende dalle dimensioni *a* e *b* (v. fig. 329) dei rettangoli nei quali verrà trasformato il giornale mediante strappamento. Il nodo *P* si fissa all'estremità superiore sinistra di un foglio di giornale, ed allo scopo (v. fig. 329) di non fare penzolare il pacchetto dei fiori, si incolla a metà della lunghezza *K* una striscetta di carta *T*.

Notare che il pacchetto deve essere orientato secondo una diagonale del giornale e non secondo una verticale, ed inoltre esso pacchetto deve avere una estensione tale da potersi tenere nascosto sotto le dita lunghe della mano destra.

Per facilitare lo strappamento del giornale si praticano sulle linee ideali *AB-CD-EF- GH- IL-MN* (se-



Fig. 330. - Figura esplicativa di come si mostra il giornale (vista dalla parte dello spettatore).

condo le quali si farà lo strappamento) tante incisioni equidistanti, mediante una lametta da barba.

Si piega in quattro il giornale così preparato (pacchetto dei fiori all'interno) e lo si pone sul tavolo con i lati *ZX* ed *YR* combacianti e rivolti verso l'Artista.

Esecuzione: Si preleva il giornale dal tavolo tenendolo come indicato in fig. 330 cioè con le dita lunghe della destra sul pacchetto dei fiori, (dorso della mano rivolto verso gli spettatori, pollice sulla faccia opposta).

Si passa la mano sinistra sulla faccia del giornale esposta verso gli spettatori per dimostrare che essa non contiene nulla.

Si gira la mano destra assieme al giornale mostrando l'altra faccia del medesimo (in queste condizioni il pacchetto dei fiori giace ora a sinistra). Si prende il giornale con la mano sinistra, e la destra che contemporaneamente lo abbandona, passa sulla fac-

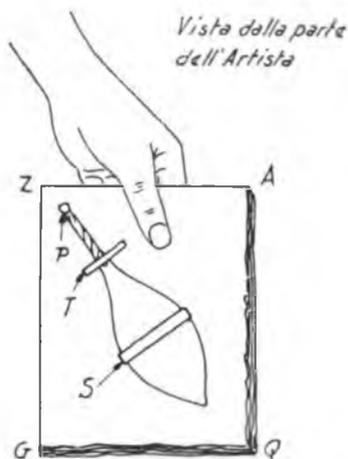


Fig. 331.

Il giornale dopo i vari strappi vien ridotto ad un pacchetto.

cia esposta verso gli spettatori per dimostrare che anch'essa è vuota.

Si esegue lo strappo longitudinale AB (v. fig. 329) e si pone la parte $AXRB$ davanti la parte $ZABY$, cioè dalla parte degli spettatori onde lasciare libero il pacchetto dei fiori. Si eseguono gli altri strappi longitudinali CD e poi EF ponendo sempre la parte a destra dello strappo davanti alla parte a sinistra del medesimo (che è sempre tenuta dalla mano sinistra). Si ottengono così quattro strisce sovrapposte una al-

l'altra, la prima delle quali, cioè quella verso l'Artista, porta in alto il pacchetto dei fiori.

Si portano quindi le strisce in posizione orizzontale e si eseguono gli strappi *GQ-IV-MO* con la solita avvertenza di porre la parte strappata verso gli spettatori. Si arriva così alla posizione illustrata in figura 331 (vista dalla parte dell'Artista).

Si accartoccia il pacchetto di rettangoli di carta, facendo sì che il mazzetto dei fiori giaccia sotto, cioè sulla palma sinistra. Con le unghie si rompe la striscetta *S* si lancia per aria il tutto, ottenendo un magnifico mazzo di fiori (nel cui interno si trova nascosta la palla di carta).

Questo simpatico giuoco è di grande effetto, facile ad eseguirsi, e lo si consiglia ai principianti che vogliono sbalordire il pubblico.

4. **L'UOVO NEL GIORNALE.** — *Effetto:* In un giornale piegato in quattro, si versa un uovo che immantinenti sparisce. Infatti si apre il giornale, lo si mostra da ambo le facce, senza che vi sia traccia alcuna né del tuorlo né della chiara.

Materiale: Due giornali perfettamente eguali, un sacchetto di cellophane o di plastica. Un rotolo di nastro adesivo, un barattolo di colla, un paio di forbici, un bicchiere, un uovo.

Preparazione: Si apre il giornale e sulla pagina numero due, in alto a destra, si colloca il sacchetto *S* (tasca) e su di esso (v. fig. 332) si incolla (ai bordi *A-B-C-D*) un rettangolo di carta ritagliato dalla pagina numero due del secondo giornale, avendo cura di far coincidere le linee verticali ed orizzontali, o le eventuali figure, in modo che anche a breve distanza non si noti l'esistenza di un pezzo di giornale incollato. È bene che la larghezza del rettangolo incollato

sia un po' minore della semilarghezza del foglio di giornale. Piegato ora in quattro il giornale lo si pone sul tavolo accanto al bicchiere ed all'uovo.

Esecuzione: L'Artista mostra l'uovo prelevato dal tavolo, decantandone le proprietà benefiche apportate all'organismo umano, dal calcio, fosforo, lecitina e da tutte le non so quante e quali vitamine *A-B-C-K-X-Y-Z* in esso contenute!

Generalmente, prosegue l'Artista, l'uovo si prende

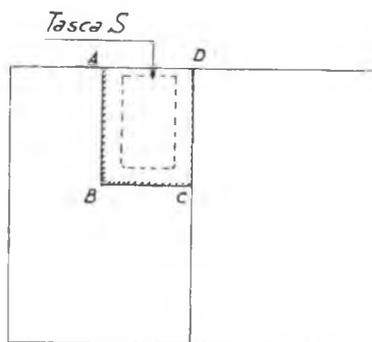


Fig. 332. - Come si truca il giornale.

bevendone il contenuto, ma i cinesi che notoriamente sono gente che sa il fatto loro, prendono le uova in maniera alquanto diversa dalla nostra. Infatti essi non bevono il tuorlo e la chiara, ma li fanno assorbire direttamente all'intestino, evitando così la loro dannosa permanenza nello stomaco, che con gli acidi che esso emette, distrugge una parte delle vitamine *Y-Z*.

I cinesi quindi da gente pratica, prendono un recipiente speciale (si prende il giornale, lo si apre mostrandone le facce 1-4 e poi 2-3 perfettamente vuote, e poi lo si richiude in quattro, aprendo contemporaneamente le labbra della tasca *S*, fig. 332) rompono l'uovo (si esegue) e lo versano nel recipiente (si esegue). Ora viene il bello, prosegue l'Artista, noi occidentali

infatti buttiamo via il guscio, e questo è un grande errore perché esso contiene una fortissima percentuale di calcio, (e non mi dilungo sui benefici effetti di questo elemento, chiunque può provare a prendere un paio di calci e ne avverte immediatamente le conseguenze) i cinesi invece anziché sprecare il guscio lo prendono assieme al suo contenuto (nel così dire l'Artista pone il guscio dentro la tasca S).

Fatto ciò, essi pongono il recipiente a diretto contatto con l'addome (si esegue) poi cominciano a massaggiare, prima dolcemente, poi via via più celermente (si esegue e, se durante lo spettacolo c'è una orchestra, si fa eseguire dapprima un valzer lento ed infine una marcia veloce in concomitanza delle mosse della mano destra dell'Artista sul giornale adagiato sul proprio addome) finché per imbibizione si è assorbito completamente l'uovo. Si apre il giornale mostrandolo da tutte le facce per dimostrare, come volevasi, che l'uovo è stato ... digerito!

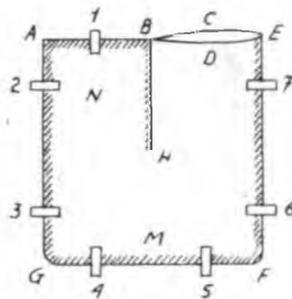
5. L'ACQUA NEL GIORNALE. — *Effetto:* L'Artista versa ostensibilmente fra le pagine di un periodico illustrato qualsiasi, l'acqua contenuta in un bicchiere.

Il periodico viene quindi sfogliato pagina per pagina, capovolto da tutte le parti, ma l'acqua è sparita! Ripreso il bicchiere, l'Artista lo riempie completamente con l'acqua che a comando esce dal giornale, dalla medesima apertura dalla quale era entrata.

Materiale: Un sacchetto di cellophane, oppure di tela impermeabile, confezionato come indicato in figura 333, e come spiegato al comma seguente. Un periodico illustrato avente il primo ed ultimo foglio (copertine) di spessore maggiore di quello dei fogli interni. Un barattolo di colla, un rotolo di nastro adesivo, un bicchiere colmo d'acqua (o altro liquido qualsiasi).

Preparazione: Si confeziona un sacchetto $A-E-G-F$ come indicato in fig. 333 chiudendone la parte ABH in modo da ricavare una tasca N chiusa superiormente (lato AB) ed il cui volume deve essere un po' maggiore di quello dell'acqua contenuta nel bicchiere.

Il sacchetto così preparato si pone al centro della penultima pagina (faccia interna della copertina poste-



Il tratteggio indica le parti da incollare

Fig. 333. - Come si confeziona la tasca segreta.

riore) e vi si fissa mediante pezzetti di nastro adesivo indicati in fig. 333 con i numeri da 1 a 7.

Si incolla l'ultimo foglio del periodico sulla copertina posteriore (parte tratteggiata della fig. 334). Il periodico così preparato si chiude, e si pone sul tavolo accanto al bicchiere colmo d'acqua.

Esecuzione: Si mostra il periodico tenendolo verticalmente e sfogliandolo dalla prima all'ultima pagina (alcuni prestigiatori compongono il periodico da se stessi unendo insieme fogli di periodici diversi, nei quali figurano in grande formato foto o disegni di donne in atteggiamento più o meno ... dispogliato! è una questione di gusti ma soprattutto il farlo o meno dipende dal genere di pubblico che si ha di fronte).

Mostrato come detto che il periodico non contiene

nulla fra i fogli che lo compongono lo si richiude, tenendolo con la mano sinistra in posizione verticale e con la faccia esterna della copertina posteriore rivolta verso l'Artista. Si allargano i bordi *V* e *Z* (v. fig. 334); la destra preleva il bicchiere dal tavolo e versa il contenuto dentro il giornale (in effetti dentro

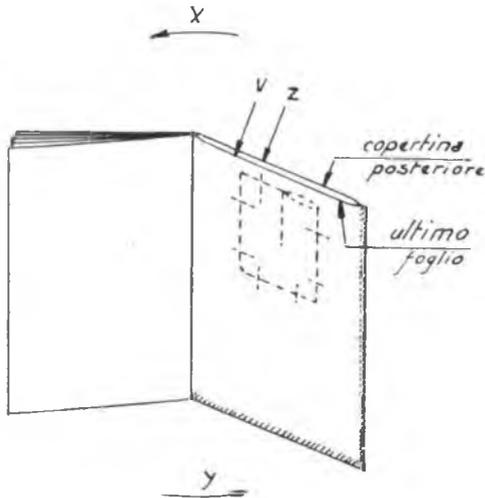


Fig. 334. - Sistemazione della tasca segreta fra le due ultime pagine del giornale.

la tasca segreta). L'acqua si raccoglie nella zona *M* della predetta tasca. Il periodico viene di nuovo sfogliato, quindi richiudo e rovesciato nel senso delle frecce *X-Y* della fig. 334). L'acqua non cade perchè ora si trova raccolta nella tasca *N*. Si sfoglia ancora una volta il periodico così capovolto, ma ... dell'acqua nessuna traccia!

Si richiude infine il periodico, lo si raddrizza, e ponendo il bicchiere sotto di esso si fa uscire l'acqua (dalla bocca *B-C-E-D* fig. 333).

La fuoruscita dell'acqua produce sempre (chissà perché) grande ilarità!

Questo prestigio è relativamente recente; accompagnandolo con adeguato discorsetto e relativa mimica riscuote applausi incondizionati.

6. LA VELINA ARABA FENICE. — *Effetto:* Un pezzo di carta velina, bruciato completamente, ritorna integro.

Materiale: Due rettangoli di carta velina aventi ciascuno la dimensione di circa centimetri 12×6 . Un falso pollice (v. pag. 59). Una scatola di fiammiferi svedesi.

Preparazione: Si piega a fisarmonica uno dei due rettangoli di carta velina. La striscetta così ottenuta si piega a cerchio, ponendola quindi dentro il falso pollice che così caricato viene posto sul tavolo accanto alla scatola di fiammiferi e dietro un oggetto qualsiasi. L'altro rettangolo di carta velina si pone sul tavolo (qualche Artista preferisce tenere il falso pollice e la scatola dei fiammiferi entrambi in una medesima tasca).

Esecuzione: Si mostrano entrambe le mani vuote. Si preleva con la mano sinistra il rettangolo di carta velina giacente sul tavolo, e con la mano destra la scatola di fiammiferi.

Si dà fuoco alla velina, e durante la sua combustione la destra ripone la scatola di fiammiferi sul tavolo calzando contemporaneamente il falso pollice. La velina in combustione si solleva per aria. Entrambe le mani si tengono in movimento (per nascondere il falso pollice) e si sollevano in posizione verticale, con le dita bene aperte (per togliere il dubbio che fra di esse si nasconda la striscetta che apparirà integra) mostrando continuamente palma e dorso di ciascuna.

Appena la velina ridotta in cenere accenna a cadere per terra, si battono violentemente le palme delle mani

fra di loro (braccia sempre verticali) si afferra la cenere con la mano destra, si uniscono le mani a giumenta, e sotto questa copertura si sfila il falso pollice, si estrae la velina in esso contenuta lo si ricalza e si apre la velina stirandola per toglierne le pieghe, quindi la si agita tenendola fra pollice destro dietro, ed indice della stessa mano davanti (per nascondere in siffatto modo il falso pollice calzato a destra).

7. UNA STRISCETTA OSTINATA. — *Effetto:* Una striscetta di carta tagliata ripetutamente a metà rimane intera.

Materiale: Una striscia di giornale larga un paio di centimetri e lunga tanto quanto la larghezza di un foglio di giornale. Un barattolo di soluzione di gomma-para nel benzolo. Un pennello, un paio di forbici.

Preparazione: Piegata la striscia a metà, e riapertala, si passano, su una zona lunga circa tre centimetri a cavallo della metà, diverse mani della soluzione di cui si è discorso al comma precedente. È evidente che ciascuna mano va data dopo che la precedente si è essiccata. Generalmente bastano quattro mani di soluzione. È bene preparare contemporaneamente un certo numero di striscette tenendole in ambiente chiuso quale per esempio l'interno di un armadio. Qualche ora prima di eseguire il prestigio in parola, si passa una ultima mano di soluzione, e dopo un quarto d'ora circa vi si spalma sopra del boro-talco.

Una striscia così preparata tagliata a metà secondo *A-B* (v. fig. 335) presa per una estremità *a* si dispone come in fig. 336, cioè sembra intera, in quanto la soluzione di gomma-para essendo filamentosa ricostituisce, dopo il taglio, la continuità dei suoi filamenti. Si fa notare che per eseguire il primo taglio si deve prima piegare la striscia a metà (v. fig. 335) porla poi a ca-

vallo di una delle due lame costituenti le forbici, e quindi operare il taglio premendo immediatamente dopo i due bordi tagliati per facilitare la ricostituzione dei filamenti.

La pressione predetta si fa adoperando il pollice e l'indice della mano sinistra.

Esecuzione: Generalmente si usa accompagnare il

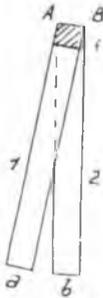


Fig. 335. - Sulla striscetta piegata a metà si opera un taglio con le forbici asportando la parte tratteggiata.

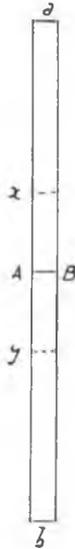


Fig. 336. - Dopo il taglio la striscetta appare di nuovo intera.

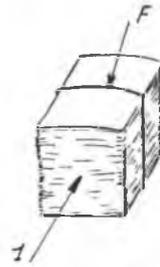


Fig. 337. - Il pacchetto viene tenuto chiuso da un pezzo di filo da cucire F.

prestigio in parola con una storiella che ne aumenti l'effetto. Quella usata dalla maggioranza dei prestigiatori ha la seguente traccia:

L'Artista presenta la striscetta tenendola per l'estremità *a* (v. fig. 336) e con la superficie ove è stata spalmata la soluzione, rivolta verso il proprio corpo. Con la destra si prelevano dal tavolo le forbici.

Sventolando la striscetta, l'Artista racconta di essere

andato a visitare tempo fa un grande prestigiatore straniero suo amico, di passaggio a... (qui si cita la città ove risiede l'Artista). *Il mio amico*, prosegue l'Artista, *fra l'altro mi presentò una striscetta, la tagliò a metà (si esegue) ma quella era sempre intera. Incu- riosito, ed anche perché non avevo capito nulla di come si svolgeva il trucco, pregai l'amico di ripetere l'espe- rimento, cosa che egli gentilmente fece ancora per due o tre volte.* L'Artista esegue due o tre tagli, dopo cia- scuno dei quali la striscetta viene sventolata, per di- mostrare che è sempre intera.

Generalmente gli spettatori credono che l'Artista faccia « finta » di tagliare ma che effettivamente non tagli proprio nulla!

Per togliere questo dubbio, del resto più che fondato, data la fama di « imbroglianti » della quale godono i Prestigiatore, si consiglia di operare come segue sia per il primo taglio che per qualunque altro dei successivi:

La striscia si tiene per l'estremità *a* (v. fig. 336) si aprono le forbici *e*, come già detto si pone la striscia a cavallo di una lama, facendone penzolare le parti 1 e 2 (v. fig. 335); si taglia tenendo le due predette parti con la mano sinistra, quindi ostensibilmente si fa un ulteriore taglio che asporti una piccola zona di entrambe le parti (vedi zona tratteggiata della fig. 335 ove per maggiore chiarezza le parti 1 e 2 sono state diseg- nate spostate, ma è chiaro che esse debbono essere coincidenti.)

Poiché continuavo a non capire nulla, pregai l'amico di volere ripetere ancora il giuoco ma purtroppo, essen- do tardi, mi pregò di recarmi l'indomani mattina alla stazione ferroviaria, all'ora che mi specificò, e lì mi avrebbe messo al corrente della cosa.

Infatti così fu, mi mostrò la striscetta dicendomi: vedi è semplicissimo, si taglia, poi si leva un po' di bordo e la striscia è sempre sana (l'Artista esegue).

Continuando a non capir nulla, pregai l'amico di ripetere ancora una volta il giuoco, ma proprio in quel momento il Capo-stazione diede il segnale della partenza e non potei vedere esaudito il mio desiderio.

Andai a casa, presi una striscetta, la tagliai (si esegue) ma le due parti a cavallo del taglio cadendo separate per terra mi avvilirono in maniera indicibile.

Ed è così purtroppo (prosegue l'Artista) che ancora oggi io non so come si faccia questo simpatico trucco!

Il lettore ha capito che l'ultimo taglio si fa fuori della zona imbevuta di soluzione.

Per sapersi regolare nel fare l'ultimo taglio conviene fare due segni a matita $x-y$ (v. fig. 336) al limite della zona imbevuta di soluzione.

8. LA NEVICATA. — *Effetto:* Alcune strisce di carta velina inzuppate in acqua e quindi spremute e sottoposte a ventilazione si trasformano in una graziosa nevicata.

Materiale: Un paio di fogli di carta velina bianca, un paio di forbici, un po' di filo nero, un bicchiere a calice quasi colmo d'acqua, un robusto ventaglio.

Preparazione: I fogli di carta velina si trasformano in tante strisce larghe un paio di centimetri. Quattro strisce si pongono sul tavolino magico, le rimanenti si sovrappongono una sull'altra ben squadrate, e si ritagliano ulteriormente, trasformandole in tanti quadratini (di lato due centimetri) che posti squadrate uno sull'altro formano una pila (alta un tre centimetri circa) attorno alla quale si lega un pezzo di filo da cucire F (v. fig. 337). La pila così preparata si pone sul tavolo (nascosta alla vista degli spettatori) accanto al bicchiere a calice. Attiguamente si pone il ventaglio e le quattro striscette.

Esecuzione: Si mostrano le mani entrambe vuote,

sia dalla parte delle palme che dei dorsi. La sinistra preleva dal tavolo le quattro striscette sventagliandole; la destra preleva il bicchiere e contemporaneamente anche la pila, la quale rimane nascosta dalla naturale piegatura delle dita che reggono il piede del bicchiere (ed ecco perché esso deve essere « a calice »).

Si introducono le striscette dentro il bicchiere, inzuppandole ben bene, quindi si tirano fuori (tenendole sempre con la sinistra). La destra poggia il bicchiere sul tavolo e (sempre tenendo impalmata la pila) si unisce a giumella alla mano sinistra per aiutarla a spremere le strisce, ma in effetti per effettuare lo scambio, cioè porre nella sinistra la pila, e prelevare dalla sinistra le strisce inzuppate e ridotte a pallina.

Durante questo scambio, le mani debbono essere tenute in movimento (dall'alto in basso e viceversa) e per completare l'illusione è bene fare cadere ostensibilmente per terra l'acqua spremuta dalle striscette agitando continuamente le mani tenute a giumella, e spostate il più possibile, per non fare schizzare sui propri pantaloni l'acqua che cade per terra.

Quando si giudica che le striscette sono spremute sufficientemente, si separano le mani una dall'altra. La sinistra chiusa a pugno per il pubblico contiene le strisce spremute, ma in effetti contiene la pila. La destra si porta velocemente sul tavolo dove abbandona dietro un oggetto o (se c'è) nella servente la pallina spremuta e preleva il ventaglio, che agita in prossimità della sinistra per alcuni minuti, durante i quali la sinistra tenuta quasi chiusa, con le dita lunghe orizzontali pone la pila (mediante il pollice) in posizione verticale. Ciò fatto il pollice stesso esercita una certa pressione contro la pila nella direzione della freccia 1 (v. fig. 337) causando la fuoruscita dei quadratini dalla pila. Questi per effetto del vento prodotto dal ventaglio (rilasciando un po' la chiusura delle dita) si sollevano molto in alto

ricadendo poi lentamente per terra, dando l'illusione di una nevicata. Si continua ad agitare il ventaglio finché nella sinistra ci sono quadratini di carta velina.

9. **LETTURA DEL PENSIERO.** — *Effetto:* Uno spettatore durante l'assenza dell'Artista sottolinea una qualsiasi delle parole contenute in un pezzetto di giornale. Il pezzo di carta piegato in quattro viene consegnato all'Artista, il quale indovina la parola sottolineata.

Materiale: Un pezzo di giornale a forma di quadrato, di lato circa dieci centimetri, una matita, un piattino, una boccetta di benzina, una scatola di fiammiferi svedesi.

Preparazione: Nessuna, la scatola di fiammiferi si pone nella tasca destra esterna della giacca, il piattino e la benzina sul tavolo.

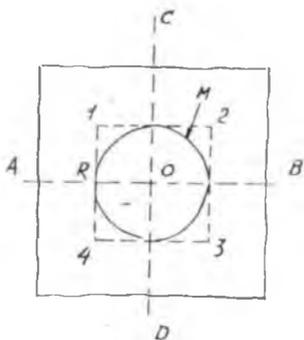


Fig. 338. - Sul quadratino di giornale si segna a matita possibilmente colorata, un cerchio M.

Esecuzione: L'Artista consegna ad uno spettatore il quadratino di giornale, e siccome (egli dice) in quel pezzo di carta figurano un certo numero di parole, troppe in verità per la quantità di magnetismo di cui egli artista può disporre, al fine di facilitarli il com-

pito traccia a matita, su una faccia del pezzo di carta, un cerchio M (v. fig. 338) (attenzione, il raggio del cerchio deve essere minore di mezzo lato del quadrato, cioè RO un po' minore di metà AO) e prega lo spettatore di sottolineare una qualsiasi delle parole contenute entro il cerchio, farne prendere quindi visione agli altri spettatori, piegare il foglio di carta secondo AB poi secondo CD (v. fig. 338) ottenendo la fig. 339, dopo di che chiamare l'Artista (che durante le operazioni

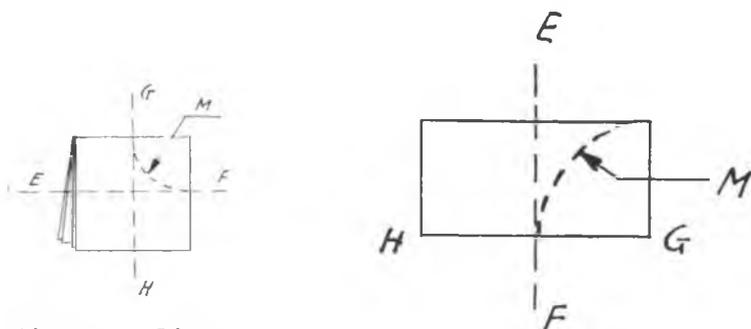


Fig. 339. - Linee secondo le quali si eseguono gli strappi.

testé accennate è appartato con le spalle agli spettatori) e consegnargli il quadratino piegato come detto dianzi.

Avvenuto tutto quanto stabilito, l'Artista riceve il quadratino, esegue uno strappo secondo GH (v. figura 339) pone la parte a destra di GH sulla parte a sinistra di detta linea, esegue un secondo strappo secondo la linea EF ponendo anche questa volta la parte destra dello strappo su quella di sinistra, ed ottiene in tal guisa una serie di quadratini (v. fig. 340) dei quali il primo (dalla parte dell'Artista) non è altro che il quadrato 1-2-3-4 della fig. 338 piegato in quattro, e che è circoscritto dal cerchio M tracciato sul pezzo di carta all'inizio del prestigio. Il pacchettino di quadratini si mostra tenendolo con la destra (dita lunghe oriz-

zontali dalla parte degli spettatori, pollice dalla parte dell'Artista).

A questo punto l'Artista preleva con la sinistra il piattino che trovasi sul tavolo, lo mostra da ambo le parti, lo rimette sul tavolino (ciò per deviare l'attenzione degli spettatori dalla propria mano destra la quale frattanto porta il primo quadratino sulla palma della mano mediante scivolamento del pollice).

La sinistra preleva dalla destra i rimanenti quadratini, la destra introdotta nella tasca della giacca lascia



Fig. 340.

Il primo quadratino è quello contenente il cerchio M.

cadere il quadratino impalmato e preleva la scatola dei fiammiferi.

I pezzetti di carta, lasciati cadere dalla sinistra sul piattino e sparpagliati, si cospargono con un po' di benzina e vi si dà fuoco, pregando uno spettatore di rimescolare continuamente il tutto, perché, dice l'Artista, se per disavventura rimanesse incombusto proprio il pezzettino contenente la parola sottolineata si potrebbe pensare che egli ha barato.

Ciò detto l'Artista si allontana, ripone la scatola di fiammiferi nella tasca, prelevando contemporaneamente il pezzettino di carta, lo apre, legge la parola sottolineata, e lo ripone nel taschino della giacca, e tutto ciò tranquillamente perché ha le spalle rivolte agli spettatori!

Allorchè è richiamato, si avvicina al piattino, preleva un po' di cenere, la palpeggia, esegue tutte quelle

mosse e pronunzia tutte le parole magiche che egli Prestigiatore giudica necessarie per invocare lo spirito di una delle tante Sibille con le quali è in contatto e poi con voce solenne, ad occhi chiusi, pronunzia ad alta voce la parola sottolineata.

Il pubblico rimane stupefatto (lo si può affermare con cognizione di causa, per diretta esperienza ventennale). Non dategli tregua: se sapete manipolare un mazzo di carte, (e se non lo sapete fare consiglio sinceramente di impararlo, perché non si è Prestigiatore se non si sa tenere un mazzo di carte in mano) ripetere l'esperimento della lettura del pensiero con le carte, eseguendo il prestigio dichiarato in « Magia delle carte »* col titolo: « alzata sotto un fazzoletto ».

10. FIORITURE CON UN FOGLIO DI CARTA VELINA.

a) *La palma*. — Quattro fogli di carta velina larghi circa venticinque centimetri e lunghi non meno di quaranta.

Si arrotola a cilindro il primo foglio, poco prima di esaurirlo si inserisce il secondo continuando ad arrotolare, e così via per tutti gli altri fogli, ottenendo un tubo di diametro interno circa quattro centimetri. Si fanno, mediante forbici, i tagli 1-2-3-4 (v. fig. 341) nel senso dell'altezza del tubo, si piegano in fuori le quattro parti *a-b-c-d* (v. fig. 342) portandole quasi perpendicolari all'asse del tubo.

Tenendo ora il tubo in direzione verticale (mediante la mano sinistra che lo circonda alla sua base) si introducono le dita indice e medio destre all'interno dell'estremità superiore ed esercitando una spinta dei fogli verso l'alto si ottiene l'allungamento del tubo che

(*) *Magia delle Carte*. Ed. Hoepli, quinta edizione pag. 235.

assume la forma di una graziosa palma, la quale si pone dentro un bicchiere od altro recipiente. L'effetto sarà maggiore se i fogli sono di colori diversi.



Fig. 341. - S'arrotolano quattro fogli di carta velina formandone un cilindro, sul quale si operano i tagli 1-2-3-4.

b) *Un grazioso tappetino.* — Si prende un foglio di carta velina a forma di rettangolo di dimensioni a piacere, ma non minori di quelle di un mezzo foglio di giornale. Si piega a metà secondo la linea *A-B* (v. figu-

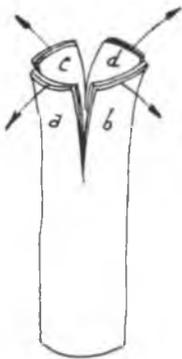


Fig. 342. - Si piegano in fuori le parti tagliate nella direzione delle frecce.

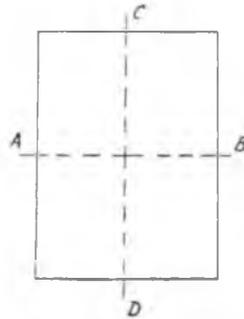


Fig. 343. - Le linee tratteggiate indicano le piegature da fare.

ra 343) poi ancora secondo $C-D$ ottenendo la fig. 344. Con una ulteriore piega si porta il lato $H-K$ su $H-G$ (v. figura 345) quindi si piega $H-G$ portandolo su $H-L$ ottenendo la fig. 346.

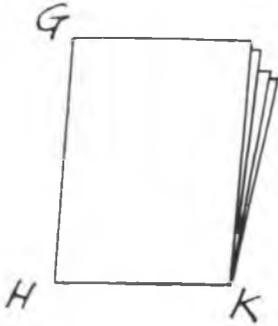


Fig. 344. - Il foglietto di carta dopo le prime piegature si presenta come nella figura.

Con un paio di forbici si eseguono poi tagli a piacimento, di cui le figg. 347 $A-B-C$ offrono tre esempi.

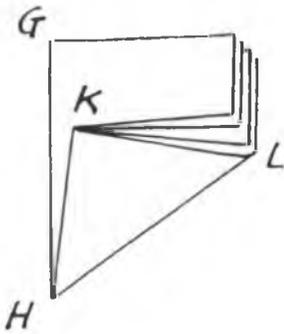


Fig. 345. - Il lato HK si porta sul lato HG .

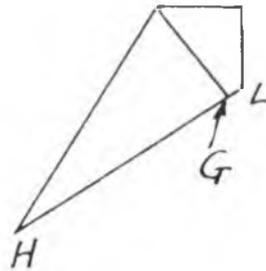


Fig. 346. - Posizione finale del foglio di carta.

Aprendo completamente il foglio, si otterrà un grazioso tappetino che può utilizzarsi quale ornamento.

Volendo usare questo divertimento come finale di un trattenimento di Prestigiatura, si può ritagliare con

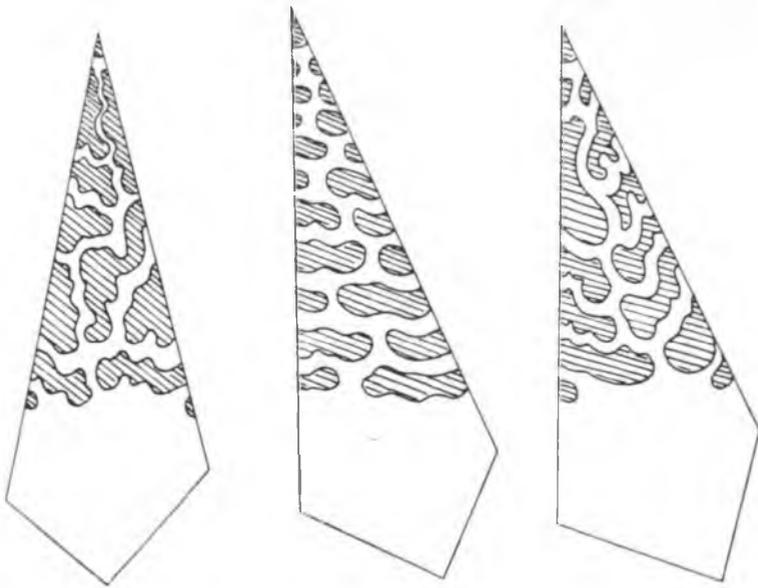


Fig. 247 A

Fig. 247 B

Fig. 247 C

Esempi di tagli da operare con le forbici (le zone tratteggiate vanno asportate).



Fig. 348. - Sul foglio di carta velina si ritagliano in alto ed in basso il proprio nome d'Arte ed un convenevole di congedo.

le forbici il proprio nome in alto del rettangolo di carta ed un convenevole di congedo in basso (v. fig. 348).

Si effettuano le piegature secondo $A-B$ e $C-D$ ed il

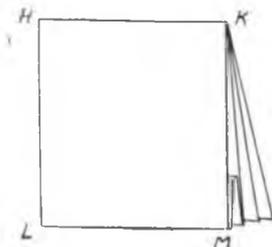


Fig. 349. - Piegature da eseguire.

rettangolo così ottenuto si mostra all'inizio del giuoco mentre si nascondono le parti testé piegate tenendole rivolte verso il corpo dell'Artista. Si fanno quindi le pieghe secondo $E-F$ e poi secondo $X-Y$ ottenendo il

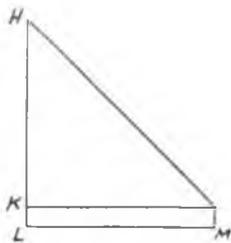


Fig. 350. - Il lato HK si porta su HL .

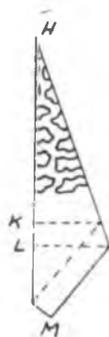


Fig. 351. - Come si presenta il foglio di carta dopo le varie piegature.

rettangolo di fig. 349. Si porta ora $H-K$ su $H-L$ (v. figura 350) e quindi $H-M$ su $H-L$ ottenendo la fig. 351.

Eseguendo i soliti tagli con le forbici a piacimento dell'operatore, aprendo completamente il foglio appare

in alto il nome d'Arte del Prestigiatore, nel centro il tappetino, ed in basso il convenevole di commiato.

Poichè il pubblico ha visto all'inizio del giuoco il foglio vergine, crede che il nome ed il convenevole siano stati ritagliati contemporaneamente alla parte ornamentale.

Il che aumenta la fama di bravura dell'operatore che lo scrivente augura di cuore a tutti coloro che vorranno dedicarsi all'arte magica.

XII - PRESTIGI CON BICCHIERI E LIQUIDI VARI

I. IL VINO CHE CAMMINA — **PRESTIGIO:** *Un bicchiere pieno di vino è posto sopra un tavolino; un bicchiere simile vuoto è posto sopra un altro tavolino. I due bicchieri vengono coperti ed il vino passa da un bicchiere all'altro.*

Spiegazione: Si abbiano due bicchieri uguali ed un bicchiere di celluloido, come quelli descritti a pagina 63 (fig. 25). Si collochi il bicchiere di celluloido entro uno dei bicchieri di vetro che chiameremo *A* e lo si ponga sopra un tavolino a destra. Quindi si prenda l'altro bicchiere *B* e lo si ponga sopra un tavolino a sinistra.

Si faccia bene vedere al pubblico come entrambi i bicchieri siano vuoti. Attenzione a che non si scorga il filo per cui può esser retto il bicchiere di celluloido!

Si versa quindi palesemente del vino nel bicchiere *A* fino all'orlo arabescato del bicchiere di vetro.

Si prendono allora due cilindri di cartone, uno verde ed uno rosso e si mostrano al pubblico. Quello verde è assolutamente senza preparazione e si può perciò mostrare agevolmente. Quello rosso, di diametro lievemente inferiore, invece, è attraversato, nella parte superiore, da un'asticella e però occorre farlo vedere con qualche prudente accorgimento (v. fig 352).

Si coprono con questi due cilindri i due bicchieri: quello con il vino con il cilindro rosso; quello vuoto con il cilindro verde.

Quindi si dirà: « *Ho messo qui il cilindro verde e là il cilindro rosso (si indica), ma avrei anche potuto fare il contrario, e mettere qui il verde (si prende il cilindro verde e con esso si copre quello rosso) e là il rosso* ». Si toglie il cilindro rosso da dentro il verde, ma, nello stesso tempo, con l'anulare si afferra il filo che regge il bicchiere di celluloido ed appoggiando tale dito all'asticella trasversale, mentre si solleva il cilindro si asporta il bicchiere di celluloido contenente

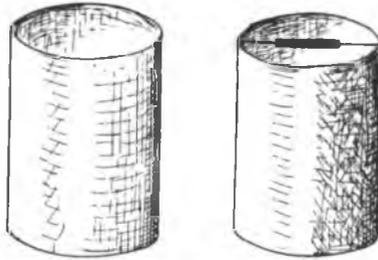


Fig. 352. - I due cilindri per coprire i bicchieri.

il vino. Si porta questo cilindro sul bicchiere vuoto e, nell'abbassarlo per coprire detto bicchiere si introduce dentro al medesimo il bicchiere di celluloido con il vino.

Non resta più che da dire qualche appropriata parola, manovrare adeguatamente la bacchetta magica e quindi sollevare prima il cilindro verde per far vedere come il bicchiere che conteneva il vino sia ora vuoto; poi, quello rosso, con che apparirà essere il vino passato nel bicchiere che prima era vuoto.

Tolto questo bicchiere, prima si berrà, davanti al pubblico, il vino che esso contiene e poi si toglierà di mezzo. Disponendo di una servente, nella quale abbandonare nascostamente il bicchiere di celluloido, sarà bene, invece, prima di togliere di mezzo i due bicchieri

di vetro, di darli da visitare al pubblico, così da convincerlo che proprio... non c'è trucco!

2. UNA CONTINUA TRASFORMAZIONE DI ACQUA IN VINO E VICEVERSA. — *Effetto:* L'Artista presenta una caraffa di vetro piena di acqua, e cinque bicchieri trasparenti, vuoti. Riempiendo a più riprese i bicchieri e versando successivamente il loro contenuto nella caraffa, si ottiene una continua trasformazione di acqua in vino e viceversa.

Materiale: Una caraffa di vetro o di plastica trasparente, di circa un litro di capacità.

Cinque bicchieri dello stesso materiale della caraffa, eguali fra di loro come forma e capacità (comuni bicchieri da vino). Una soluzione forte di fenoltaleina sciolta in alcool (sembra acqua). Una soluzione di carbonato di sodio. Una soluzione di acido citrico.

Preparazione: Il lettore immagini di avere su di un tavolo la caraffa alla propria sinistra ed i bicchieri uno accanto all'altro. Per facilitare la spiegazione, indicheremo i bicchieri con *A-B-C-D-E*, da sinistra verso destra.

Si riempie la caraffa con mezzo litro di acqua e con la soluzione concentrata di fenoltaleina in alcool. Il bicchiere *A* si lascia vuoto. In *B* si pongono cinque gocce di carbonato di sodio in soluzione. In *C* ed in *E* cinque gocce di soluzione di acido citrico. In *D* dieci gocce di soluzione di carbonato di sodio.

Esecuzione: Si presenta la caraffa (che per gli spettatori contiene acqua) osservando che il trasformare l'acqua in vino è una operazione che qualunque oste sa fare ottimamente, dando dei punti a qualunque prestigiatore, per quanto grande questi possa essere. Però egli, l'Artista, trasformerà sì l'acqua in vino, ma

opererà anche la trasformazione inversa, dando così dei punti agli osti.

(Si premette che le operazioni relative a riempiimenti e svuotamenti vanno fatte il più celermente possibile, per non dare agli spettatori altra illusione che quella di veder susseguirsi una continua trasformazione di colore nella caraffa e nei bicchieri.)

Si riempie con la caraffa il bicchiere *A* che così risulta pieno di acqua. Si versa metà del contenuto di *A* nella caraffa. Si riempie con questa il bicchiere *B* ottenendo vino. Si versa nella caraffa il rimanente del liquido di *A* ed il contenuto di *B* ottenendo la caraffa piena di vino.

Si riempiono con la caraffa i bicchieri *A-B-C* i primi due appaiono vino, il terzo acqua.

Si svuotano i bicchieri *A-B-C* nella caraffa che allora risulta piena di acqua.

Si riempiono i bicchieri *A-B-C-D*. I primi tre risultano pieni di acqua, il quarto di vino. Si svuotano i predetti quattro bicchieri nella caraffa che allora risulta piena di vino.

Si riempiono tutti i cinque bicchieri, i primi quattro conterranno vino l'ultimo acqua.

Si svuotano infine i bicchieri nella caraffa, che risulta piena di acqua.

3. LEVITAZIONE DI UN BICCHIERE PIENO DI LATTE. — *Effetto:* In un bicchiere pieno di latte (riempito in presenza del pubblico) si introduce la bacchetta magica tenuta verticalmente.

Il bicchiere rimane magicamente sospeso alla bacchetta che a sua volta rimane aderente alla mano aperta dell'Artista.

Materiale: Un bicchiere di plastica trasparente.

Una ventina di centimetri di filo di nylon di diame-

tro molto piccolo. Due chiodini, un martello, una limetta, una bacchetta magica di legno. Una bottiglietta di latte.

Preparazione: Il bicchiere va preparato come segue: ad un terzo circa dell'altezza del bicchiere, dalla bocca, si praticano su ciascuna delle pareti opposte due forellini *F* (v. fig. 353) di diametro tale che vi

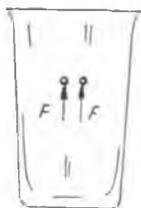


Fig. 353. - Si praticano due forellini *F* su ciascuna delle pareti opposte.

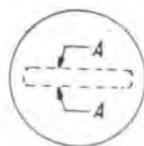
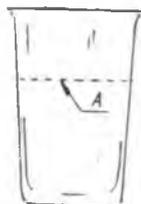


Fig. 354. - Nei forellini si introduce un filo di nylon annodandone le estremità.

passi il filo di nylon (v. fig. 354) il quale introdotto e annodato alle proprie estremità, viene a costituire una specie di traversa doppia, rigida ed invisibile a breve distanza indicata con *A* nella predetta figura.

Sulla bacchetta magica si inchiodano i chiodi *C* e *D* (v. fig. 355) sulla stessa verticale ma uno in posizione opposta all'altro. Si toglie la testa di ciascun chiodo con una pinza, arrotondando il taglio con una limetta.

Ad operazione ultimata, i due chiodini dovranno sporgere dalla bacchetta di mezzo centimetro il *C*, e circa un centimetro il *D*. Entrambi vanno poi verniciati in nero.

Sul tavolino magico si pongono uno accanto all'altro il bicchiere vuoto, la bottiglietta col latte, la bacchetta magica.

Esecuzione: L'Artista esordisce col dire che il magnetismo di cui è dotato ogni Prestigiatore, si estrinseca, com'è noto sotto tutte le forme, anche quelle che la ragione ritiene impossibili.

Chi non ha visto l'esperimento della levitazione di una donna? Il soggetto sdraiato su di un divano si irrigidisce in catalessi, si solleva da solo per aria, e senza fili si badi, perché il soggetto si fa attraversare da un cerchio fatto visitare dal pubblico.

*Naturalmente ci vuole il soggetto adatto, cioè la cosiddetta « medium » che cada in trance sotto l'influsso dell'ipnotizzazione, ciò è evidente. Poiché, prosegue l'Artista, io non ho qui a disposizione donne disposte a farsi addormentare, e bisogna convenire che addormentare una donna non è una cosa poi tanto facile, specialmente se trattasi della propria moglie, eseguirò l'esperimento della levitazione di un semplice bicchiere (lo si preleva dal tavolo mostrandolo da tutte le parti) che come si può constatare è vuoto sia di dentro sia di fuori (!). Lo riempiamo di latte (si esegue, prendendo il bicchiere con la sinistra facendo arrivare il livello del latte appena pochi millimetri al disopra dei due fili *A* della fig. 354); È necessario, continua l'Artista, un conduttore che faccia pervenire il flusso magnetico dalla mia mano al bicchiere, a questo scopo utilizziamo la bacchetta (si prende la bacchetta tenendola in posizione verticale, mediante la destra, piuolo *C* in basso, e la si introduce dentro il bicchiere, facendo passare *C* dietro i due fili, fino a toccare il fondo del bicchiere medesimo, quindi la si solleva piano piano fino a che il piuolo *C* giaccia sotto i fili a diretto contatto con essi, in direzione trasversale alla loro giacitura. Il piuolo *D**

deve giacere fra l'indice ed il medio destro. La mano destra si apre lentamente fino ad assumere la posizione indicata in fig. 356).

Ecco gentili signori, prosegue l'Artista, come per effetto del mio potere ultrafanico, la bacchetta, il bicchiere, il latte sono in levitazione! (si passa la sinistra sopra la destra, poi sotto il bicchiere per dimostrare l'assenza di fili o di sostegni).



Fig. 355. - I chiodini C e D vengono fissati alla bacchetta.

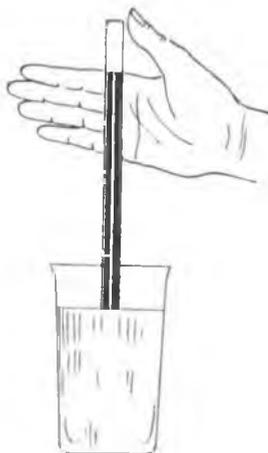


Fig. 356. - Il bicchiere di latte levita misteriosamente.

Per terminare l'esperimento, si chiude la destra, si estrae la bacchetta dal bicchiere (girandola di quel tanto che consenta al piucolo C di oltrepassare i fili A) posando il tutto sul tavolo con un forbiteo inchino. Nulla vieta poi di estrarre il fazzoletto dal taschino, per asciugarsi l'ipotetico sudore che imperla la fronte in conseguenza dell'immane fatica fatta per avere emanato una così potente dose di ... magnetismo.

4. **LA MOLTIPLICAZIONE DEL SALE.** — *Effetto:* Una piccola quantità di sale da cucina è versata ostensibilmente da una comune saliera nella mano sinistra chiusa a pugno. Il sale sparisce dalla predetta mano ed esce dalla destra. Unite le mani a giumenta, si produce tanto sale da riempire completamente un bicchiere.

Materiale: Una saliera del tipo a colonnina, con cappuccio forato. Un falso pollice. Un bicchiere truccato come indicato in fig. 357 cioè un bicchiere di plastica trasparente portante nell'interno un recipiente di celluloido (trasparente anch'esso) a forma di cilindro (A) terminante superiormente a forma di cono. L'intercapedine fra il bicchiere B ed il recipiente A è per-

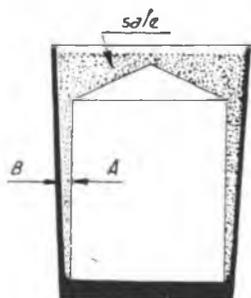


Fig. 357. - Come si trucca il bicchiere.

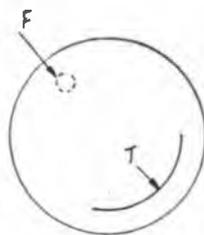


Fig. 358.

Si pratica un taglio T ed un foro F sulla pallina di gomma.

tanto di piccolissimo volume, e basta una lieve quantità di sale (parte tratteggiata dalla fig. 357) per dare l'illusione che il bicchiere è completamente ripieno di sale. Una servente del tipo indicato in fig. 13. Una pallina di gomma vuota (sul tipo di quelle usate per i giochi dei bambini) portante un taglio T (v. fig. 358) ed un foro F (di pochi millimetri di diametro). Un pacchetto di sale finissimo da cucina del tipo igroscopico.

Preparazione: Si riempie la saliera, per circa metà della sua capienza. Si riempie di sale anche la pallina di gomma (previo otturazione del foro *F* con un po' di ovatta) e per facilitare l'operazione basta aprire il taglio mediante pressione delle dita sulla pancia della pallina. Questa, così caricata si mette nella servente, che a sua volta si fissa mediante spillo di sicurezza un po' più in alto dell'orlo inferiore sinistro interno della giacca. Falso pollice e saliera si dispongono sul tavolo dietro un fazzoletto od altro oggetto qualsiasi. Attiguamente si pone il bicchiere truccato, vuoto.

Esecuzione: Si premette che il prestigio in questione appartiene alla categoria di quelli di « grande effetto » e che in palco i prestigiatori professionisti lo eseguono in ben altra maniera da quella in appresso descritta, che per essere dedicata ai principianti è forzatamente ridotta alla più semplice ed elementare esecuzione.

Si inizia il prestigio mostrando le mani vuote. La sinistra preleva quindi la saliera e contemporaneamente (calzandolo) il falso pollice. Si mostra ancora una volta la destra vuota, e quindi si preleva la saliera dalla mano sinistra, sollevandola per aria onde distrarre l'attenzione degli spettatori dalla destra, la quale portata in posizione orizzontale si chiude a pugno attorno al falso pollice e lo scalza lasciandolo nel pugno stesso, con la bocca in alto. La destra versa ostensibilmente del sale dentro il pugno sinistro (in effetti dentro il falso pollice) ed in tale quantità da riempire mezzo falso dito. Si poggia la saliera sul tavolo, e con la destra tenuta orizzontalmente (palma in basso) si toglie l'ipotetico sale sparso sul pugno; con questa mossa più che naturale e giustificata, la destra preleva il falso pollice calzandolo e disponendosi poi penzolini lungo il fianco destro.

Si stende il braccio sinistro all'infuori (dorso del

pugno rivolto verso gli spettatori). Si stropicciano le dita fra di loro, quindi si aprono lentamente uno alla volta mostrando la mano vuota da entrambe le parti.

La sinistra preleva allora il bicchiere dal tavolo (lo rovescia per dimostrare che esso è vuoto) e lo ripone sul tavolo, mentre la destra frattanto ha scalzato il falso pollice, e portatasi in alto sulla bocca del bicchiere, lascia cadere dal suo pugno il sale che contiene. Nel frattempo, la sinistra impalma la pallina da sotto la giacca, si porta velocemente accanto alla destra unendovisi a giumella, e lasciando cadere il sale dalla pallina riempie completamente l'intercapedine del bicchiere.

È bene prima di iniziare questo prestigio chiedere al pubblico il permesso di rimboccare le maniche della giacca e della camicia, onde evitare il dubbio che sorge sempre in questi casi, e cioè che l'Artista abbia una borsa piena di sale sotto non si sa quale ascella, terminante con un tubo che va a finire nella palma di non si sa quale mano.

5. LO STRAORDINARIO VIAGGIO DI UN BICCHIERE DI LATTE. — *Effetto:* Un bicchiere pieno di latte, coperto con un cilindro, sparisce dal medesimo per ritrovarsi dentro un cappello mostrato preventivamente vuoto.

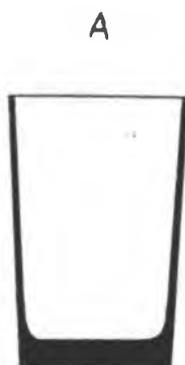
Materiale: Un bicchiere *A* di plastica trasparente (v. fig. 359) a forma tronco-conica. Un tronco di cono *B* di celluloido (o di plastica trasparente) aperto in alto ed in basso (v. fig. 360) con conicità tale che introdotto nel bicchiere *A* (v. fig. 361) ne sponi la forma interna. L'esterno di questo falso bicchiere si vernicia in bianco (color latte) per un'altezza *h* (v. fig. 360).

Un cilindro di cartone *C* (v. fig. 362) avente internamente un tronco di cono *Z* anch'esso di cartone

ed incollato al bordo superiore. La conicità di *Z* deve essere eguale a quella interna del falso bicchiere. Un quarto di litro di latte. Un cappello, od in sua mancanza un cilindro, anche di carta, largo ed alto rispettivamente il doppio circa delle corrispondenti dimensioni del bicchiere *A*.

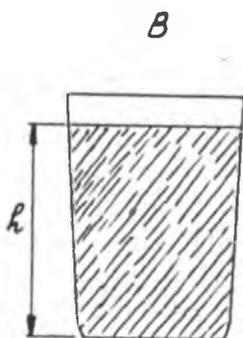
Una bacchetta magica.

Preparazione: Si pone la fodera *B* dentro *A* e si



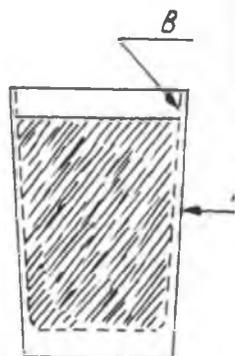
*Bicchiere
in sezione*

Fig. 359.



Fodera

Fig. 360.



*Bicchiere
caricato della
fodera*

Fig. 361.

riempie *A* di latte facendolo arrivare allo stesso livello *b* della parte verniciata in bianco della fodera *B*. Il bicchiere così preparato si pone sul tavolino accanto al cilindro *C* (parte *Y* della fig. 362 poggiante sul piano del tavolo). Il cappello (o cilindro di carta) poggiato su una sedia o su un altro tavolino distante un paio di metri a sinistra dal primo tavolo.

Esecuzione: Si mostra il cappello (o cilindro di carta) vuoto, e lo si rimette al suo posto.

Si preleva con la destra il bicchiere *A* e lo si poggia

sulla palma della mano sinistra aperta, preannunciando che lo si farà trasferire dentro il cappello.

Il viaggio, prosegue l'Artista, si può effettuare in due distinte maniere: una visibile ed una invisibile. Si chiede ad alta voce quale maniera si desidera vedere.

Novantanove volte su cento il pubblico preferisce la maniera visibile. In questo caso l'Artista prende con la destra il bicchiere (tenendolo per l'orlo, con le dita verticali) e lo pone dentro il cappello (o cilindro di carta). Se il pubblico una volta tanto preferisce la maniera invisibile allora si gira la questione dicendo: *Avete fatto benissimo a preferire la maniera invisibile, perché se aveste chiesto quella visibile, avrei preso il bicchiere e l'avrei posto dentro il cappello* (si eseguono anche in questo caso le mosse descritte dianzi).

L'accorto lettore ha capito che, qualunque sia la maniera richiesta, si deve porre il bicchiere *A* (che contiene nel suo interno, lo si ricordi, la fodera *B*) dentro il cappello.

Ciò fatto, nel caso della richiesta visibile, si continua dicendo: *Beh! allora vi mostrerò il viaggio fatto in maniera invisibile*, nel così dire si introduce la destra (dita verticali) dentro il cappello, si sfla la fodera *B* dal bicchiere *A* (lasciando questo dentro il cappello medesimo) e la si pone sulla palma della mano sinistra aperta ed orizzontale, dopo di che l'Artista si allontana dalla sedia e si avvicina al tavolino magico. Durante questo tragitto è bene tenere la mano destra orizzontalmente sul bicchiere (cioè sulla fodera) con le prime falangi delle dita piegate all'ingiù, onde nascondere il falso livello del latte (perchè se si trattasse del vero bicchiere, con i movimenti che farebbe il corpo per portarsi da sinistra a destra, il livello del latte dovrebbe oscillare).

Se invece è stata richiesta la forma invisibile del viaggio, l'Artista dice: *Come vedete, la maniera visi-*

bile è troppo facile, oserei dire che è indegna di un Prestigiatore, pertanto effettueremo la forma da Voi richiesta, cioè invisibile (nel così dire si avvicina alla sedia sfila la fodera B da A eseguendo gli identici movimenti sopra descritti a proposito della prosecuzione della prima maniera).

Riassumendo quindi, in qualunque caso si deve

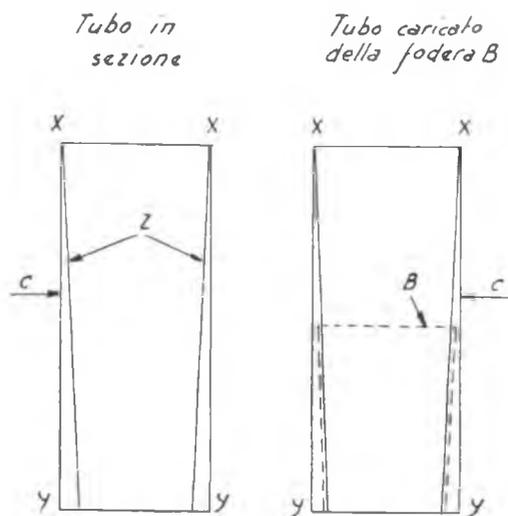


Fig. 362.

prima collocare il bicchiere con fodera dentro il cappello (o cilindro di carta) prelevandone in un secondo tempo immediatamente successivo a quello della introduzione, la fodera B dando ad intendere trattarsi del bicchiere A.

A questo punto il giuoco si può considerare fatto, in quanto con la destra si preleva il tubo C (v. fig. 362) dal tavolo, lo si inclina orizzontalmente (parte X-X verso gli spettatori) portandolo all'altezza degli occhi, per tragarare a dimostrazione che è vuoto, lo si

riporta in posizione verticale coprendo il bicchiere ed esercitando con la palma della mano sinistra una pressione dal basso verso l'alto contro la superficie interna conica del cono Z (v. figg. 361-362). Si preleva la bacchetta magica (con la destra, dato che la sinistra regge il tubo C) si fanno i soliti passi magici, dopo di ch  la si pone sotto l'ascella sinistra.

Si chiede ad alta voce la cortese attenzione del pubblico, si prende con la destra il tubo C a met  della sua altezza si esegue il lancio invisibile, cio  si porta il tubo in posizione orizzontale, spostandolo rapidamente da destra verso sinistra in direzione del cappello. Si mostra ora il tubo vuoto (parte X-X verso gli spettatori) vi si introduce la bacchetta (prelevata da sotto l'ascella sinistra) facendola entrare dalla parte X-X (tubo tenuto verticalmente con la sinistra) e facendola cadere per terra da Y-Y.

Si va verso il cappello e rimboccando la manica destra della giacca e mostrando nel contempo la mano vuota, si preleva fra lo stupore degli astanti il bicchiere di latte dal cappello, bevendone eventualmente il contenuto.

  questo un altro dei giuochi di grande effetto per palco e per sala. Il materiale necessario per lo svolgimento del prestigio lo si pu  preparare da se stessi, seguendo le istruzioni precedentemente date, oppure lo si pu  acquistare dalle Case Magiche, il recapito delle quali   dato a fine del presente volume.

6. IL BICCHIERE ATOMICO BUSTELLI. —

Effetto: Un bicchiere pieno di latte   avvolto in un giornale. Si rovescia il tutto facendo cadere per terra il liquido. Tolto il giornale appare il bicchiere sempre pieno di latte, il quale, a comando dell'Artista, fuoriesce dal fondo del bicchiere, solidificandosi in un getto a spirale.

Materiale: Necessita un particolare bicchiere confezionato come appresso indicato, ma che per un modico prezzo (in relazione all'effetto veramente straordinario che se ne ricava) si consiglia di acquistare già pronto per l'uso dalla Casa Magica che si è specializzata nella sua perfetta costruzione.

Un bicchiere di plastica trasparente *A* (v. fig. 364) porta incollato nel suo interno, lungo il bordo superiore,

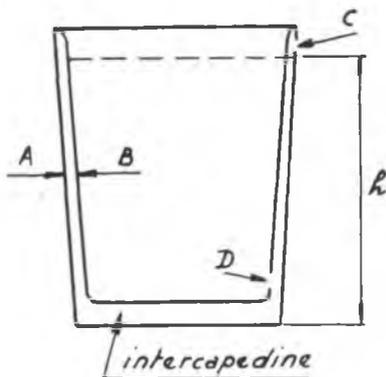


Fig. 364.

un altro bicchiere dello stesso materiale *B*. Il primo bicchiere porta in alto un foro *C* mentre il secondo ne porta uno *D* in prossimità del fondo. Una bacchetta magica. Un rotolo di carta bianca in striscia (sul tipo delle stelle filanti usate per il Carnevale, o per meglio dire sul tipo delle rotelle usate in telegrafia). Un giornale. Una bottiglia con un quarto di latte.

Per il prestigio in questione conviene usare al posto del latte un po' di colore bianco da acquarello sciolto in acqua, dato che nell'intercapedine fra i due bicchieri non si può attuare una pulizia a fondo, ed il latte genuino darebbe di conseguenza, quando fosse essiccato, un odore sgradevole.

Preparazione: Si versa il latte nell'interno del bicchiere *B*. Attraverso il foro di fondo esso penetra nell'intercapedine riempiendola. Si cessa di versare latte allorché si è raggiunta l'altezza *h* (v. fig. 364) tangente alla parte inferiore del foro *C*.

Mediante un pezzettino di nastro adesivo si chiude *C*, Il bicchiere così preparato si colloca sul tavolo, attiguamente al giornale. Dietro un fazzoletto spiegazzato, od altro oggetto qualsiasi, si pone (nascosta alla vista del pubblico) la rotella di carta bianca. La bacchetta magica sul tavolo in un posto qualsiasi.

Esecuzione: Si mostra il bicchiere pieno di latte, gli si avvolge il giornale tutto intorno formando un cilindro aperto alle estremità superiore ed inferiore. Il tutto con la destra si rovescia facendo cadere il latte per terra (od eventualmente dentro un recipiente all'uopo predisposto).

È evidente che, dopo di ciò, il bicchiere dovrebbe essere vuoto. Invece, tolto il giornale, il bicchiere appare sempre pieno di latte (in effetti è stato versato soltanto il contenuto di *B* mentre il latte dell'intercapedine è rimasto al suo posto a causa della chiusura del foro *C*).

Il bicchiere è tenuto ora con la sinistra, la destra preleva dal tavolo la bacchetta e mostra il livello del latte (questo è un pretesto per impalmare la rotella di carta allorché la bacchetta vien rimessa sul tavolo). Impalmata la predetta rotella, la si pone sotto il bicchiere a diretto contatto col suo fondo esterno. Bicchiere e rotella sono adesso tenuti dalla sinistra.

La destra toglie dal foro *C* il rettangolino di nastro adesivo, e contemporaneamente sfila l'estremità centrale della rotella.

Si assiste allora al contemporaneo abbassamento

del livello del latte ed allo srotolamento della rotella sotto forma di spirale.

Il prestigio testé dichiarato rappresenta l'ultimo grido in fatto di trucchi con bicchieri. È un giuoco facile da eseguirsi, di grande effetto e di brevissima preparazione.

E questo è un vantaggio che può apprezzare soltanto chi ha calcato per anni le tavole dei palcoscenici.

7. NON GIURARE MAI SULLA AUTENTICITÀ DI CIÒ CHE SI VEDE. — *Effetto:* Due bicchieri pieni rispettivamente di acqua e di inchiostro si scambiano a comando il loro contenuto.

Materiale: Due bicchieri perfettamente eguali aventi forma tronco-conica (v. fig. 365).

Una fodera di latta, anch'essa a forma tronco-conica

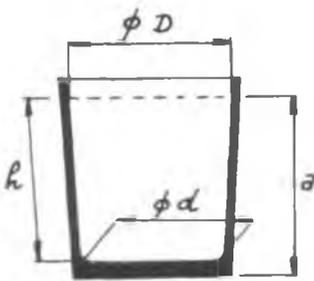


Fig. 365.

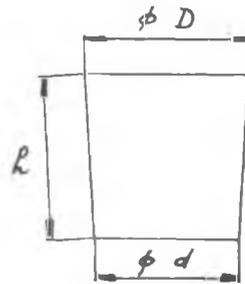


Fig. 366.

(v. fig. 366) verniciata esternamente in nero, e tale che introdotta in uno dei due bicchieri vi combaci internamente in maniera da dare la perfetta illusione che il bicchiere contenga inchiostro.

Un pezzo di stoffa nera. Un cucchiaino da tavola, una boccetta di inchiostro di china nero, un gomito

di spago sottile, un tappetto di sughero, ago e filo nero da cucire.

Un pezzo di filo di ferro di piccolo diametro. Un cilindro di cartone alto un po' più dell'altezza dei bicchieri, e di diametro leggermente maggiore del diametro massimo della bocca dei bicchieri. Un fazzoletto da tasca non trasparente. Un pezzetto di giornale.

Preparazione: Si confeziona col pezzo di stoffa nera, una fodera tronco-conica avente le medesime dimen-

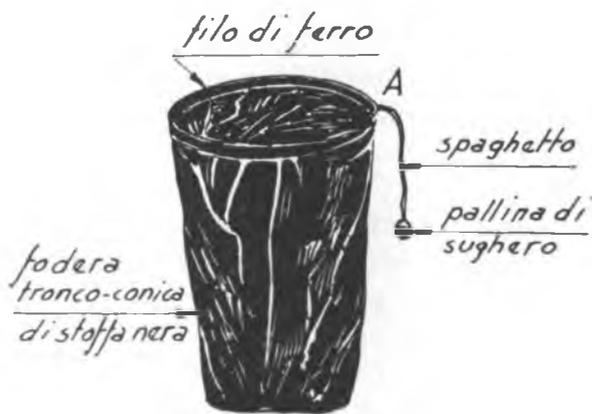


Fig. 367.

sioni della fodera di latta (v. figg. 366-367). Per irrigirne il bordo superiore si cuce intorno ad esso il pezzo di filo di ferro piegato a cerchio (con diametro evidentemente eguale a D).

In un punto qualsiasi A del predetto bordo, si annoda l'estremità di un pezzetto di spago, all'altra estremità del quale si attacca una pallina ricavata dal tappetto di sughero (v. fig. 367).

Entrambi i bicchieri si riempiono di acqua al livello a (v. fig. 365). In uno di essi si pone la fodera di stoffa facendola aderire ben bene alla parete interna

del bicchiere (è bene prima dell'introduzione bagnare a fondo la fodera). La pallina di sughero si fa pendere all'esterno, con lo spaghetti ben teso. In siffatto modo il bicchiere anche a breve distanza sembra pieno di inchiostro. Lo si pone sul tavolo davanti al fazzoletto spiegazzato (pallina di sughero dalla parte opposta agli spettatori). Attiguamente si pone l'altro bicchiere pieno anch'esso, come detto, di acqua, ed a destra di questo si colloca il cilindro di cartone (in posizione verticale) portante internamente la fodera di latta. Dietro il fazzoletto si pone il cucchiaio nel quale alcuni minuti prima di svolgere il prestigio si fanno cadere cinque o sei gocce di inchiostro di china nero.

A destra del cucchiaio si pone il pezzettino di giornale.

Esecuzione: Si presenta il bicchiere pieno di acqua e lo si copre con il cilindro di cartone assieme alla fodera (evidentemente ignorata dagli spettatori) la quale cade dentro il bicchiere in virtù del proprio peso (per prelevare contemporaneamente cartone e fodera, si usa la mano destra, dita lunghe all'interno del cilindro; pollice all'esterno).

Le dita lunghe premono sulla superficie interna della fodera, il pollice sulla superficie esterna del cilindro. Allorché si copre il bicchiere, le dita lunghe allentano la pressione che esercitavano e la fodera va da sola al posto spettantele.

Non bisogna tentennare nei movimenti, la fodera ha il diametro inferiore più piccolo del diametro della bocca del bicchiere (ecco perché questo deve essere conico!) pertanto l'ingresso deve avvenire senza indugi.

Si mostra il bicchiere d'inchiostro, tenendolo con la sinistra. La destra preleva il cucchiaio lo immerge un pochino dentro il bicchiere facendo in modo che un po' di acqua vada a mescolarsi con l'inchiostro di china

diventando inchiostro, che viene lanciato sul pezzetto di giornale dopo aver rimesso a posto il bicchiere. Nessun dubbio può permanere negli spettatori circa l'autenticità dell'inchiostro contenuto nel bicchiere!

Si copre questo col fazzoletto, si compiono i soliti riti magici che comporta la circostanza, dopo dei quali, si scopre il primo bicchiere (l'acqua si è trasformata in inchiostro) si scopre il secondo bicchiere togliendo il fazzoletto (tirandolo in su assieme alla pallina di sughero che trascina seco anche la fodera di stoffa nera) e si fa constatare come l'inchiostro si sia trasformato in acqua.

XIII - PRESTIGI VARI

I. **LE TRE SABBIE.** — **PRESTIGIO:** *Si mettono in una catinella piena d'acqua tre manciate di sabbia, ognuna d'un diverso colore. Dopo averle bene mescolate con la bacchetta magica, si ritirano fuori, una dopo l'altra, nell'ordine desiderato dal pubblico.*

È un vecchio giuoco di repertorio, che però non manca mai di meravigliare e divertire. Tutti i negozianti di oggetti magici vi potranno fornire le tre sabbie necessarie; ma se non aveste modo di ricorrere ad uno di costoro, ecco come potrete prepararle da voi stessi. Si acquisti una certa quantità di quelle sabbie che servono per metter nelle gabbie dei canarini o che si usavano una volta per quegli spolverini che, prima dell'invenzione della carta assorbente, andavano sempre uniti ai calamai. È facile trovare nel commercio queste sabbie di diverso colore, per esempio: naturale, rosso e azzurro.

Per ogni dieci parti di sabbia, si abbia una parte di cera (vera cera, non stearina) e quindi si proceda in tal modo: in un recipiente metallico si faccia fondere, a bagno-maria, la parte di cera corrispondente alla prima sabbia, per esempio un etto di cera per un chilogrammo di sabbia naturale. Fusa che sia la cera si aggiunga la sabbia, rimestando ben bene, in modo da avere una mescolanza perfetta ed omogenea. Si versi quindi il miscuglio sopra una lastra metallica e si lasci raffreddare. Raffreddato che sia, lo si troverà tutto attaccato alla lastra, dalla quale lo si staccherà

per mezzo di un coltello. Si pesta quindi in un mortaio e poi si passa attraverso ad uno staccio metallico.

Si ripetono tutte queste operazioni con le altre due sorta di sabbia, quella rossa e quella azzurra; e tutte e tre saranno così pronte per l'esecuzione del nostro divertimento.

La sabbia così preparata può sembrare una sabbia qualunque, ma poi, presa che se n'abbia una manciata e questa bene stretta nel pugno, essa si raggrupperà in un ammasso solo, mentre basterà muovere le dita perché l'ammasso si sgretoli minutamente e la sabbia riprenda l'apparenza naturale.

Per eseguire il prestigio si abbiano le tre qualità di sabbia su tre diversi piatti, e questi si presentino al pubblico, una alla volta, con una mano, mentre con l'altra si rimesterà la sabbia, così che essa bene appaia al pubblico come una sabbia qualsiasi.

Messa quindi dell'acqua in una bacinella, si preleveranno successivamente tre manciate di sabbia, una per piatto, e queste si metteranno nell'acqua, avendo cura, però, di stringerle prima fortemente nel pugno. Bisogna anche badare che i tre ammassi che così si formano non debbono essere gettati nell'acqua, ché subito si sgretolerebbero, ma semplicemente esservi posati; senza tuttavia che il pubblico si renda conto di queste precauzioni.

Messe le tre manciate di sabbia nell'acqua, si fingerà, con la bacchetta magica, di rimestare per bene l'acqua e le sabbie, mentre invece si avrà cura di non toccare menomamente i tre mucchietti. L'acqua apparirà tuttavia torbida, per effetto di quella piccola parte di sabbia che ogni volta non si sarà riusciti a stringere bene nel pugno. Si potrà così far vedere al pubblico la bacinella con le acque torbide, come se le sabbie si fossero mescolate, mentre la torbidezza dell'acqua nasconderà la presenza dei tre ammassi.

Si domanderà ora al pubblico quale sabbia desidera che si tiri fuori per prima, quella naturale, o quella rossa, o quella azzurra. Sapendo l'Artista dove abbia rispettivamente depositate le tre manciate, gli sarà facile tirar fuori la sabbia del colore richiesto. Stringendo questa nel pugno, scuoterà alquanto la mano per farne sgocciolare l'acqua, quindi muovendo opportunatamente le dita lascerà cadere la sabbia nel suo piatto. Lo stesso si ripeterà per le rimanenti due sabbie. Il pubblico, per il quale le tre sabbie furono ben mescolate nella bacinella, non riuscirà a spiegarsi questo prestigio.

Le sabbie, preparate nel modo indicato, possono venire usate ripetute volte.

2. **CORNICE MISTERIOSA.** — La prestigiazione fa molto uso di cornici per i propri trucchi. Ve ne sono di molte specie (con sabbia, con tendina, a scatto, ecc.), talune delle quali ho anche descritto in un precedente lavoro. Quella di cui parleremo adesso è invece una semplicissima cornice, senza alcun trucco particolare e che, per tanto, si può tranquillamente far esaminare al pubblico.

Materiale: Una cornice semplice, senza nessuna preparazione; questa cornice deve avere nella parte posteriore 4 nottolini per reggere il vetro ed il fondo.

Un vetro per detta; un cartone per fondo, dello stesso colore dalle due parti; un cartone preparato, anch'esso dello stesso colore di quello precedente, da entrambe le parti.

È bene che il colore dei due fondi sia uguale al colore del tappeto che ricopre il tavolino con il quale si opera. Questo tavolino dovrà essere alquanto solle-

vato, così che il pubblico non possa scorgere bene il piano.

Si cominci con il distendere sul tavolino un giornale che, preferibilmente, ci si farà prestare dal pubblico. Quindi s'introduce la cornice (v. fig. 368), la si fa vedere al pubblico e poi si smonta, pezzo per pezzo. Si aprono i nottolini della parte posteriore e si

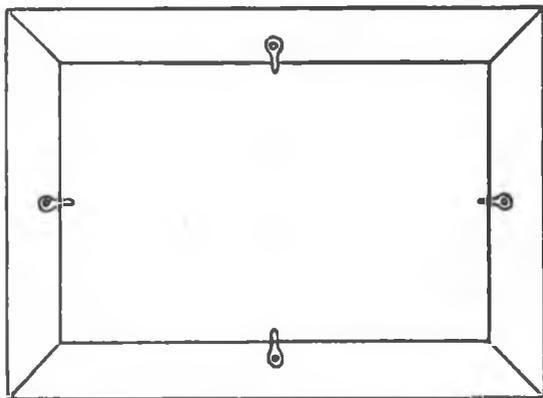


Fig. 368. - La cornice misteriosa.

toglie il cartone di fondo, o per dir meglio, si tolgono insieme, come se fossero uno, i due cartoni, la parte preparata del secondo essendo contro la parte posteriore del primo e però invisibile al pubblico che crederà trattarsi di un cartone solo. Si fa vedere questo fondo dalle due parti e quindi si deposita presso il giornale, badando bene che il cartone preparato resti di sopra. Quindi si toglie il vetro ed anch'esso si fa vedere e magari esaminare dal pubblico, e poi si mette sopra i cartoni (v. fig. 369). Si fa ancora vedere ed esaminare la cornice e quindi anch'essa si deposita sopra il vetro.

Si prende adesso un blocchetto per appunti, e si passa, per esempio, a quattro spettatori perchè ciascu-

no vi scriva, sulla stessa pagina, rispettivamente uno sotto l'altro, un numero di quattro cifre. Quindi si offre lo stesso blocchetto ad un quinto perché esegua la somma dei quattro numeri già scritti; scriva detta somma su di un altro foglietto, stacchi questo foglietto e lo consegni piegato ad un altro spettatore.

Tutte queste operazioni saranno compiute mentre voi guarderete altrove. Ritornerete ora presso il vostro tavolino e, sollevata la cornice, la depositerete in mezzo al giornale spiegato; entro la cornice depositerete il vetro; sul vetro porrete il fondo (questa volta però non prendete che uno dei cartoni, e precisamente quello



Fig. 369. - I fondi ed il vetro depositi sul tavolo.

preparato che vi si presenta per primo, e la cui parte preparata che non dovrete, naturalmente, lasciar scorgere al pubblico, verrà ora a trovarsi a contatto con il vetro). Si chiuderanno i quattro nottolini che tengono a posto ogni cosa, e quindi, sollevata una metà del giornale, si procede ad impaccare la cornice, badando bene a non lasciarne scorgere la parte anteriore.

Consegnato il pacco così formato ad uno degli spettatori, si invita lo spettatore che aveva in tasca il biglietto con la somma scritta a voler guardare tale numero e quindi dirigere il proprio sguardo sul pacchetto con la cornice, pensando intensamente al numero testé visto. Si eseguono alcuni effetti di bacchetta magica e quindi si invita lo spettatore che tiene il pacco a svolgerlo e tirar fuori la cornice mostrandola al pubblico. Meraviglie delle meraviglie! Il numero

scritto sul biglietto appare ora scritto a grandi caratteri sul cartone contenuto nella cornice.

Per ottenere questo risultato, basterà, prima di iniziare il divertimento, aver scritto in una pagina qualsiasi del blocchetto quattro numeri di quattro cifre e, sulla faccia anteriore del cartone che abbiamo chiamato preparato, la cifra corrispondente al totale di questi quattro numeri.

Quando poi si passa in giro il blocchetto per farvi scrivere, uno sotto l'altro, quattro numeri, si avrà cura di aprirlo ad una pagina bianca e scritti che siano questi quattro numeri, prima di passare alla persona che dovrà compiere la somma, si aprirà nascostamente alla pagina dove si trovano i quattro numeri che avete voi scritti in precedenza ed è su questi che farete eseguire la somma. Farete poi scrivere questa somma sopra un altro foglietto che farete strappare, così da poter togliere dalla circolazione il vostro blocchetto ed evitare che qualcuno possa voler verificare la somma e, per avventura, accorgersi che tra i numeri sommati non si trova quello che egli ricordi d'aver scritto.

Naturalmente, perché il giuoco riesca, bisogna raccomandare molta cura nell'eseguire la somma dei quattro numeri. Così sarà anche bene che le persone chiamate a scrivere i numeri e quella che dovrà fare l'addizione siano collocate a qualche distanza l'una dall'altra.

Questa medesima cornice può, evidentemente, servire anche ad altri giuochi. Così, per esempio, può impiegarsi per far ritrovare 3 carte scelte da tre diversi spettatori. Basterà incollare sulla faccia anteriore del detto cartone preparato tre carte qualsiasi. Quindi forzare a tre diversi spettatori tre carte simili, sia usando dell'artificio della forzatura, sia, non sapendo questo

eseguire, impiegando un mazzo per forzare tre carte (1).

Si potrà anche fare apparire scritto entro la cornice un nome che si sia in precedenza fatto scegliere con uno dei tanti sistemi di scelta magica. E qui mi sovviene di non aver ancora parlato nella presente operetta di questo procedimento, molto in uso nella Prestigiazione. Chiamasi dai Prestigiatori *scelta magica* un sistema per cui si forza la scelta, apparentemente libera, di alcuna cosa, oggetto, carta, numero, nome, ecc. I metodi escogitati per la scelta magica sono moltissimi, quali più adatti per certe cose, quali per altre. Un autore americano è arrivato ad enumerarne ed a descriverne ben 202 (2).

Eccone uno dei più semplici. Si abbia, ad esempio, da far scegliere il nome di un colore e si voglia far cadere la scelta sul *rosso*. Si distribuiranno al pubblico tanti bigliettini pregando di scrivere su di ognuno il nome di un colore: *nero, rosso, bianco, verde, azzurro, giallo*, ecc. Si faranno quindi raccogliere tutti questi bigliettini, accuratamente piegati e gettare tutti in uno dei vari attrezzi per scambi di uso comune nella prestigiazione (borsa, sacchetto, cassetta, ecc.). Nella parte occulta dell'attrezzo si sarà avuto cura di nascondere un bigliettino del tutto simile a quelli deposti dagli spettatori nella parte palese, nel quale si avrà avuto cura di scrivere il nome da forzare, nel caso nostro: *rosso*. Si faranno quindi estrarre uno alla volta tutti i bigliettini deposti, tranne uno, che si dirà, dovrà appunto determinare la scelta. Arrivati a questo punto, prima di far estrarre anche quest'ultimo bigliettino si farà nascostamente funzionare l'apparecchio da scambi, così che il bigliettino che si presenterà per l'estrazione

(1) V. *Magia delle carte*, quinta edizione, pag. 240.

(2) T. ANNEMANG 202 *Methods of Forcing*. New York, Holden, 1933, 36 pagine.

non sarà già l'ultimo rimasto, bensì quello precedentemente posto nella parte occulta dell'apparecchio.

Tra questi apparecchi, di cui alcuni ebbi già a descrivere in *Magia delle Carte*, uno dei più semplici è il sacchetto da scambi. Si tratta di un semplice sacchetto largo circa 20 cm. ed alto 30, confezionato con stoffa nera, preferibilmente felpata. Il sacchetto si compone di tre pezzi di stoffa rettangolari, cuciti in-

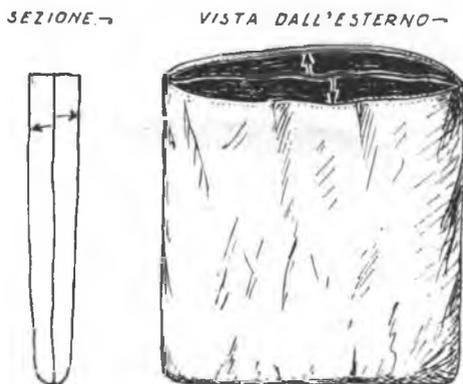


Fig. 370. - Sacchetto per scambi.

sieme per uno dei lati corti ed i due lunghi (v. fig. 370). Mettendo entrambe le mani dentro il sacchetto, in una delle due tasche così formate e tenendo il sacchetto ben disteso, l'altra tasca passerà assolutamente inosservata; si potrà anche rovesciare il sacchetto, per far vedere come esso sia assolutamente vuoto, senza che la tasca occulta apparisca menomamente. È in questa tasca che si dovrà mettere, prima di iniziare il giuoco, il bigliettino che al momento opportuno dovrà apparire come quello scelto. Tese quindi bene, tenendovi dentro entrambe le mani, le pareti dell'altra tasca (v. fig. 371), è in questa che si faranno prima deporre tutti i bigliettini e quindi estrarre ad uno ad uno, fino

a che non ne rimanga più che uno. Si approfitterà allora di alcun discorso da rivolgere al pubblico, per estrarre una delle mani dal sacchetto ed opportunamente gesticolando, sia con questa mano, che con quella che tuttora regge il sacchetto, si inizierà nascostamente l'apertura della tasca occulta. Si rimetterà quindi anche la mano ora libera dentro il sacchetto, ma non più nella tasca precedente, bensì in quella oc-

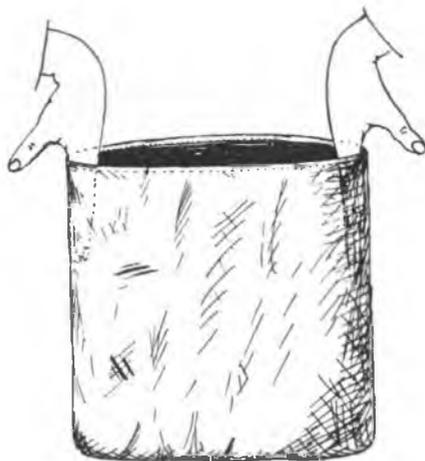


Fig. 371. - Come si tengono aperte le tasche del sacchetto per scambi.

culta della quale si era iniziata l'apertura, e subito si tenderanno, con entrambe le mani, le pareti del sacchetto, così che ora venga occultata la tasca che prima era palese e con essa il bigliettino che vi era rimasto. Si dirà allora ad uno spettatore di estrarre l'ultimo bigliettino e questi dovrà forzatamente estrarre quello che era stato deposto da principio nella tasca occulta. La spiegazione è stata lunga, ma l'esecuzione è facilissima, sempre che sia riuscito a spiegarmi con sufficiente chiarezza.

È evidente che quanto ho detto finora per la scelta

di un colore può valere per la scelta di altre cose. Tutto sta a scrivere nel bigliettino che si intende forzare un nome che si sia certi che qualcuno scriverà. Così, per esempio, se si volesse far scegliere un nome di donna, Maria, oppure quello della padrona di casa o di una qualche signorina che appaia particolarmente popolare tra la gioventù del pubblico che assiste al vostro trattenimento, sarebbero nomi particolarmente adatti.

È nota la mania di tutti i prestigiatori di attribuirsi l'invenzione di questo o di quell'altro apparecchio in

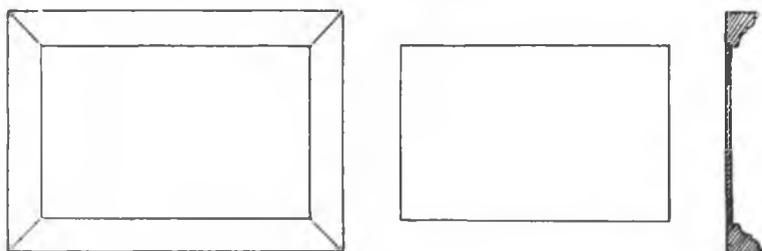


Fig. 372. - Cornice semplificata, falso fondo e sezione dalla quale bene si vede come la cornice ed il fondo vero formino un sol pezzo.

uso nell'Arte. Un fatto però è certo ed è che, se non proprio l'invenzione, almeno una qualche modificazione agli apparecchi che usa, ogni artista l'apporta sempre, tanto che, come ho già avuto occasione di dire, è corrente nella professione il detto che per fare un buon apparecchio od un bel trucco sono necessari almeno tre prestigiatori: uno che lo inventi e due che lo modifichino.

Così la cornice abbastanza semplice testé descritta ha già trovato chi l'ha ancora ulteriormente semplificata e precisamente i due artisti americani Wright e Larsen, la cui cornice, anziché di 4 pezzi (cornice, vetro e 2 fondi) non consiste che di due pezzi: cornice

con fondo unito e finto fondo (v. fig. 372). Con questa cornice il fondo unito alla cornice funziona come il fondo truccato della cornice precedente, mentre il fondo staccato funziona come il fondo semplice. Questo ultimo dovrà avere la parte posteriore coperta di panno dello stesso colore del tavolino con il quale si opera.

Ed ecco come questa cornice semplificata viene adoperata. La parola o il numero o le carte che si vogliono far comparire sono scritti o incollati direttamente sul fondo della cornice, quindi coperti con il fondo mobile che si incastra esattamente nella cornice stessa e viene tenuto a posto dalle dita della mano che la reggono. Fatta vedere la cornice, da una parte e dall'altra, ed anche esaminare da vicino (sempre però in mano vostra), la si depone per un momento sul tavolino, faccia in sotto, con la scusa di cercare un bicchiere od altro sostegno cui appoggiarla. Trovato questo sostegno si solleva la cornice in modo che presenti al pubblico la parte posteriore e, messo sul tavolino il procurato sostegno, a questo si appoggia. Tutte queste operazioni non hanno avuto altro effetto che di far cadere sul tavolo il falso fondo staccandolo dal fondo vero della cornice; questo falso fondo per essere, dalla parte ora in vista, ricoperto di stoffa dello stesso colore del tappeto che ricopre il tavolino, risulta invisibile al pubblico; per di più, su di esso poggia ora il bicchiere o quell'altro sostegno al quale è appoggiata la cornice. Non resta più che eseguire le solite piacevolezze e rivoltare la cornice per portare il giuoco a conclusione.

3. **SCOMPARSA ED APPARIZIONE DI UN OROLOGIO.** — Per far sparire un orologio i mezzi sono molti. Ognuno impieghi quello che meglio gli conviene. Esiste anche, tra i vari attrezzi in uso presso i prestigiatori, una cassetta specialmente costruita per la sparizione d'un orologio (v. fig. 373). Questa cassetta ha semplicemente uno dei lati corti che gira intorno ad un asse mediano, così che, messovi dentro un orologio, con una semplice pressione verso la metà su-



Fig. 373. - Cassetta per sparizione d'orologio.

periore di tale lato, l'orologio stesso cade in mano all'operatore, che lo impalma. Un altro sistema molto usato è quello che consiste nel far mettere l'orologio (che deve, naturalmente, essere un orologio da tasca, non da polso) entro il fazzolettone descritto a pag. 57).

Comunque, ecco come si esegue questo prestigio, il quale debbo a Luigi Giovenzana ⁽¹⁾, che mi ha cortesemente autorizzato a pubblicarlo.

⁽¹⁾ Luigi GIOVENZA, nato a Milano l'8 aprile 1885, ivi deceduto il 29 settembre 1953. Ottimo prestigiatore professionista, maestro insigne, amico fedele, autore e costruttore di molti nuovi trucchi di prestigiazione. Dotato di una cultura magica eccezionale seppe accoppiare ad un grande valore tecnico una infinita bontà d'animo che lo fece amare sinceramente da tutti coloro che ebbero la grande ventura di conoscerlo.

Sul tavolo dell'Artista fin dall'inizio del trattenimento si scorge un pacco del volume e della forma di un grosso libro, coperto di carta da giornale e legato tutto in giro e, volendo, sigillato. Sopra questo pacco, si vedrà poi perché, si trova, spiegato e sollevato, un fazzoletto di lino o di seta (v. fig. 374).

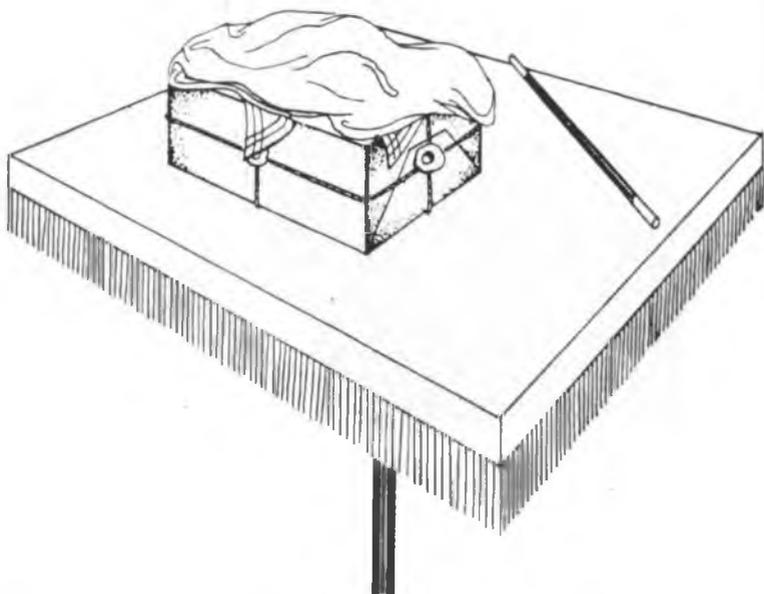


Fig. 374. - Pacco legato e sigillato con sopra un fazzoletto spiegazzato (visto dalla parte del pubblico).

L'Artista, tolto a prestito un orologio, nel miglior modo di cui sia capace, lo fa sparire. Quindi preso dal tavolo il pacco sopra descritto lo porge ad alcuno del pubblico, il quale, tagliato lo spago che lega il pacco e tolta la carta che lo involge, scopre un altro pacco, parimenti legato e sigillato; tagliato anche lo spago che lega questo e tolta la carta, scopre un terzo pacco, pur esso legato e sigillato. Tolta, infine, di mezzo anche questa terza legatura e la relativa carta, ecco apparire

una scatola di cartone, aperta la quale, lo stesso spettatore vi troverà l'orologio che era stato fatto sparire.

Tutto il segreto consiste nel modo di confezionare la scatola ed i successivi involucri. La scatola sarà un parallelepipedo, la cui parte superiore, formante il coperchio, sarà divisa in due, come appare dalla fig. 375;

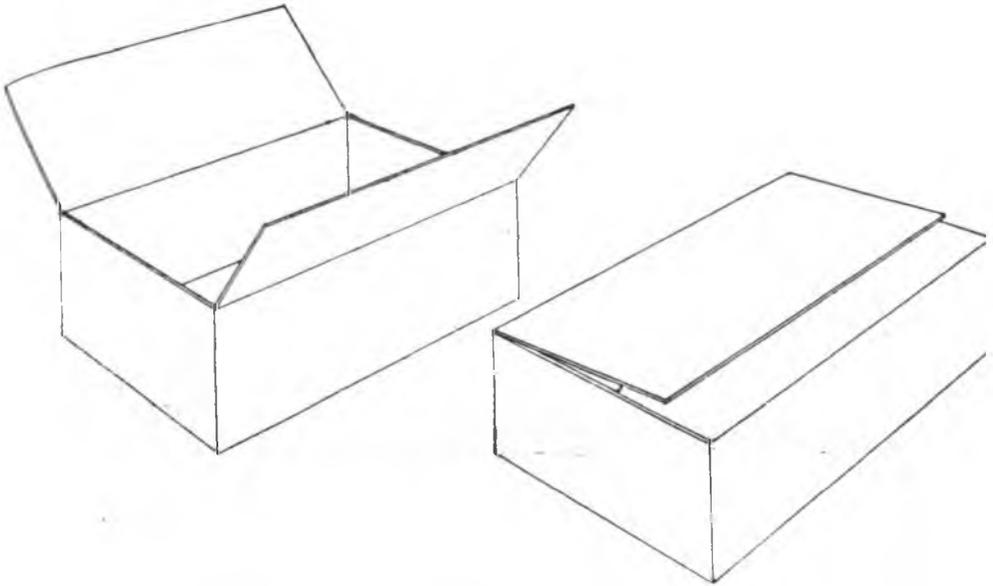


Fig. 375. - Scatola di cartone, aperta e chiusa.

in modo che la parte lunga sorpassi di circa un centimetro e mezzo quella corta. La carta per formare il primo involucri dovrà essere di tale grandezza da non coprire il lato superiore della scatola, dal lato della parte corta del coperchio, oltre il lembo di detta parte, e dal lato della parte lunga non più di un centimetro circa oltre il lembo di questa parte. Per avvolgere la carta intorno alla scatola, prima si chiuderà la scatola stessa portando il lato lungo del coperchio sopra quello corto; quindi si metterà uno dei lembi della carta da

avvolgere a paro con il lembo del lato corto del coperchio; si farà girare la carta sotto la scatola e si porterà l'altro lembo poco oltre il lembo del lato superiore del

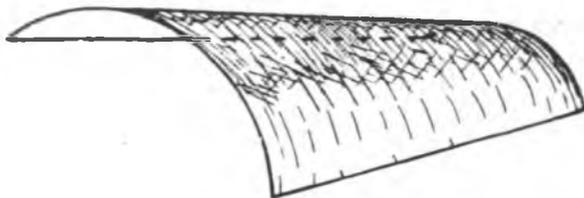


Fig. 376. - Imbuto da introdurre sotto le carte che avvolgono la scatola.

coperchio; se la carta risultasse troppo lunga, occorrerà tagliarla a questo punto; si completerà allora l'avvolgimento laterale e la legatura.

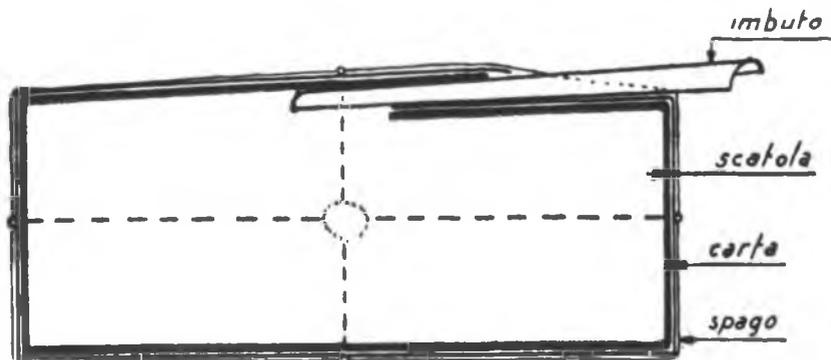


Fig. 377. - Sezione trasversale della scatola dopo la 1ª fasciatura e legatura. Si è omesso per chiarezza di figura, l'ulteriore fasciatura. L'intercapedine fra i due coperchi sembra esagerata, in effetto, allorchè si estrae l'imbuto, l'elasticità del cartone fa sì che i detti coperchi vengano a combaciare perfettamente.

In ugual maniera si eseguiranno il secondo ed il terzo avvolgimento. Ultimato il pacco, se questo sarà stato eseguito a dovere, sarà facile introdurre fra i lembi dei vari avvolgimenti un pezzo di cartone o, meglio di

latta, incurvato (v. fig. 376) così da tenere aperto un passaggio tra la scatola interna e l'esterno (v. fig. 377). Altri preferiscono introdurre l'imbuto dopo aver eseguito il primo avvolgimento e poi eseguire i due avvolgimenti successivi. Questione di convenienza personale. L'importante è di abituarsi ad eseguire questi tre

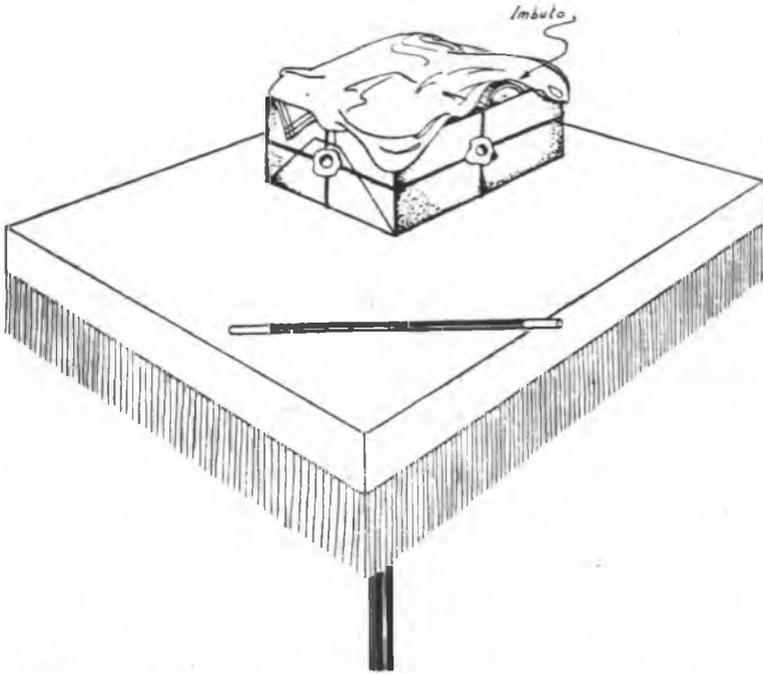


Fig. 378. - La scatola con l'imbuto a posto vista dalla parte opposta al pubblico.

avvolgimenti in modo che bene rimanga aperto il passaggio suddetto e che, una volta tolto da posto l'imbuto, di tale passaggio non resti, all'esterno del pacco, alcuna traccia. È attraverso a questo passaggio che verrà introdotto nella scatola l'orologio impalmato. Un grosso fiocco d'ovatta dovrà trovarsi dentro la scatola per attutire il colpo dovuto alla caduta dell'orolo-

gio. E sopra il pacco sarà disposto il fazzoletto spiegato e sollevato, appunto per togliere alla vista del pubblico il pezzo di cartone o di latta introdotto per tenere aperto il necessario passaggio (v. fig. 378). Appena fatto scivolare l'orologio all'interno, il pezzo di cartone o di latta sarà tolto di mezzo, insieme al fazzoletto che, in tal caso, servirà a nascondarlo, mentre viene messo in tasca, ed il pacco offerto ad uno spettatore.

Vorrei proprio che, con l'aiuto delle figure, l'attento lettore fosse riuscito a ben comprendere questa difficile spiegazione, perché è questo un giuoco di grande effetto e che, bene eseguito, non manca mai di procurare all'Artista larga messe di applausi.

4. L'OROLOGIO CHE SPARISCE. — **PRESTIGIO:**
Un orologio tolto a prestito è avvolto in un fazzoletto e quindi consegnato ad uno spettatore. Ad un colpo di bacchetta magica, l'orologio sparisce e poi si ritrova.

Spiegazione: Si abbia un fazzoletto, sul genere di quello già descritto a pagina 124, ma sarà meglio se sarà più largo e di stoffa alquanto pesante, come ad esempio, di raion piuttosto che di lino. In uno degli angoli, come si fa con l'anello nel giuoco indicato a tale pagina, si sia cucito un orologio a buon mercato, da poche lire, od un vecchio orologio; l'unica cosa importante è che cammini, almeno per tutta la durata di questo divertimento e se ne possano sentire i battiti.

Si chieda quindi un orologio in prestito, rifiutando quelli da polso o quelli che, per dimensioni, troppo si discostino da quello cucito nel fazzoletto.

Avuto questo orologio, dopo aver fatto vedere il fazzoletto, da una parte e dall'altra (tenendolo per due angoli contigui, di cui uno sia quello che reca cucito il vecchio orologio) si annunzia che si passa a mettere l'orologio tolto a prestito in mezzo al fazzo-

letto per farne un involto che si consegnerà ad uno spettatore (si esegue).

Ecco perché il fazzoletto deve essere abbastanza grande e di stoffa alquanto forte, perché non abbia ad apparire la differenza tra questo involto che, effettivamente, conterrà due orologi e quello di cui dirò tra poco, che invece non ne conterrà che uno.

Per consegnare l'orologio allo spettatore gli si farà alzare una mano e su questa, aperta, si deporrà l'involto.

« *Siete ben certo — si dirà — che l'orologio è nelle vostre mani? Volete accostarlo all'orecchio per sentire se batte? Batte? Benissimo* ». Rivolgendosi ad un altro spettatore: « *Voi non ne siete persuaso? Ebbene, sciogliamo di nuovo l'involto e vediamo se l'orologio che il signore mi ha prestato è proprio dentro il fazzoletto. Io desidero che tutti restino ben persuasi, che qui non si fanno imbrogli* ». Si ritira l'involto, lo si scioglie con qualche cautela, così che non abbia a scoprirsi che un altro orologio è nascosto nell'orlo. Si mostra a tutti l'orologio tolto a prestito che si trova nel mezzo e quindi si rifà l'involto.

Questo è il momento difficile, perché per fare questo nuovo involto, occorrerà prima di tutto portare in mezzo l'angolo che contiene l'orologio cucito nell'orlo, poi, al riparo delle altre parti del fazzoletto che cadranno sulla mano, impalmare l'orologio tolto a prestito, infine ultimare l'involto che si consegnerà preferibilmente ad un altro spettatore, così che non si noti la differenza di peso con l'involto di prima.

Si domanderà anche a questo se sente i battiti dell'orologio; alla sua risposta affermativa, si dirà di farlo sentire anche ai vicini; intanto si andrà a prendere la bacchetta e se ne approfitterà per deporre l'orologio impalmato; quindi, perché tutti siano ben persuasi della presenza dell'orologio, si batteranno sull'involto

alcuni colpi secchi con la bacchetta magica. Ciò non mancherà mai di allarmare il proprietario dell'orologio prestato e di suscitare l'ilarità altrui. Si diranno le piacevolezze del caso e quindi si annuncierà che ora si farà sparire invisibilmente l'orologio.

« *L'orologio è sempre nelle vostre mani?* » si domanderà allo spettatore che regge l'involto. « *Sentite pure se batte sempre. Ed ora attenzione. Uno! Due! E tre!* » Al momento di dire *tre!* si prende l'involto dalle mani dello spettatore; lo si scioglie lentamente con la mano destra, tenendolo sulla mano sinistra; quindi, con la stessa destra vi impadronirete dell'angolo che ha l'orologio cucito nell'orlo; con la sinistra prendete uno degli angoli vicini; fate vedere il fazzoletto da una parte e dall'altra ed il pubblico potrà così assicurarsi della effettiva sparizione dell'orologio.

Per farlo ricomparire, i metodi sono molti ed ognuno potrà adottare quello che più gli piaccia; io preferisco quello che impiega le tre cassette, descritte a pagina 67.

La più grande delle tre cassette, involtata, legata e sigillata, si troverà ben in vista, in posizione cospicua, fin dall'inizio della rappresentazione.

Tolto dal suo posto questo pacco, lo si porgerà ad uno spettatore perché lo apra. Aperto il pacco apparirà la prima cassetta, chiusa a chiave, con la chiave legata alla maniglia della cassetta stessa. Si farà dal medesimo spettatore aprire la cassetta ed ecco che ne apparirà una seconda (quella senza fondo); l'Artista prenderà allora questa cassetta (naturalmente, senza far vedere che manca il fondo) e la porterà sul tavolo, dicendo: « *Questa cassetta, che anch'essa è chiusa, la metteremo qui sul tavolo, bene in vista di tutti* ».

Si tratta ora di mettere questa seconda cassetta sopra la terza. Ecco il miglior modo di procedere: sul tavolo, fin dal principio della rappresentazione dovrà

trovarsi, aperta, questa terza cassetta riparata da una scatola, o da un fazzoletto spiegato e spiegazzato. Nel momento in cui si deve depositare l'orologio impalmato, non sarà difficile deporlo in tale cassetta, chiudendone il coperchio, il quale più non si potrà aprire se non per mezzo della chiave. Portando ora la seconda cassetta sul tavolo, bisogna deporla decisamente sopra la terza, mentre contemporaneamente si toglie di mezzo il fazzoletto o la scatola che ne impediva la vista e, facendola strisciare sul tavolo, acciocché non appaia la cassetta che nasconde, si porta avanti la seconda cassetta. Tutti questi movimenti vanno fatti in un attimo ed il pubblico, allora, non scorderà nulla di meno che normale.

« *Voi che avete ancora la chiave, volete venir qui ed aprire anche questa cassetta?* ». Lo spettatore apre la cassetta ed appare la terza. « *Santi numi! Un'altra cassetta! E anche questa sarà chiusa a chiave! Volete tirarla fuori ed aprirla?* » Appena tirata fuori la cassetta, si chiude subito la seconda cassetta, così che lo spettatore non veda che essa manca di fondo; per quanto, se si userà di un tavolino coperto di stoffa nera, come sono tutti i tavolini da prestigiatori, sarebbe assai difficile l'accorgersene.

Lo spettatore apre ora la terza cassetta e, tra il generale stupore, vi trova l'orologio scomparso! Né a voi resta altro da fare se non inchinarvi a ringraziare per i molti fragorosi applausi. Cioè, no, vi resta ancora da metter via la seconda cassetta, ché a nessun venga in mente di volerla esaminare.

Romanoff ⁽¹⁾ descrive un giuoco che pure impiega un fazzoletto con orologio nascosto nell'orlo, ma ne

(1) V. ROMANOFF: *L'Emulo di Bosco. Confidenze di un Prestigiatore*. Domino, Palermo, 1936, pag. 170, in-16°.

sono diversi sia i particolari dello svolgimento, che il finale, per il quale si richiede, nel giuoco di Romanoff, l'ausilio di un segretario.

5. UN RISTORANTE ECONOMICO. — Molti lettori avranno visto eseguire in teatro il noto prestigio dei sei tubi, disposti su di un tavolo di vetro, l'uno accanto all'altro, dai quali, dopo averli fatti vedere al pubblico anche orizzontalmente, perché si possa constatare come tutti siano assolutamente vuoti, l'artista estrae tutto quanto occorre per apparecchiare una tavola per più persone e servire a queste un pranzo.

Quello che passo a descrivere è una semplificazione di questo vecchio prestigio di repertorio, tale da renderlo adatto anche per l'esecuzione in un salotto.

L'Artista entra tenendo in mano un grande vassoio sul quale è posto un grosso tubo di cartone o, volendo, di metallo, con la scritta « Ristorante economico » (v. fig. 379). Posa il vassoio sopra un tavolo e comincia a spiegare al pubblico l'utilità di questo ristorante che dal nulla può produrre quanto occorre per fornire a due persone un buon pranzo.

« Questo tubo di cartone — si dirà — non contiene, infatti, che un grosso recipiente metallico, sul genere di quelli che servono a portare i pranzi agli ufficiali di picchetto e che infatti si chiamano portapranzi. Si toglie il tubo esterno di cartone e si lascia vedere il portapranzi, che subito si ricopre nuovamente con detto tubo (v. fig. 380). La sola differenza consiste nel fatto che mentre i portapranzi, come indica il loro nome, portano un pranzo, questo qui, come passeremo a vedere, non porta proprio nulla ».

Si estrae dal tubo il portapranzi, prendendolo per il manico semicircolare (v. fig. 380), se ne toglie il coperchio, per mezzo della sua maniglia, e si mostra

l'interno del recipiente, perché tutti possano vedere come esso sia assolutamente vuoto.

« Questo è il grande vantaggio di questo porta-



Fig. 379. - Il ristorante economico.

pranzi, di fornire, cioè, un buon pranzo, pur non contenendo niente, pranzo che di tal maniera risulta assolutamente gratuito. È un vero peccato che le Trattorie coalizzate abbiano ottenuto, a tutela di bassi

interessi plurocratici, la proibizione della fabbricazione in serie di questo stupefacente apparecchio, altrimenti il problema del caroviveri avrebbe una volta per sempre cessato di esistere ».

Mentre si discorre, si rimette il portapranzi dentro il tubo di cartone, quindi si invitano due persone a volersi sedere ad un propinquo tavolo a prender parte al pranzo che si sta per servire.

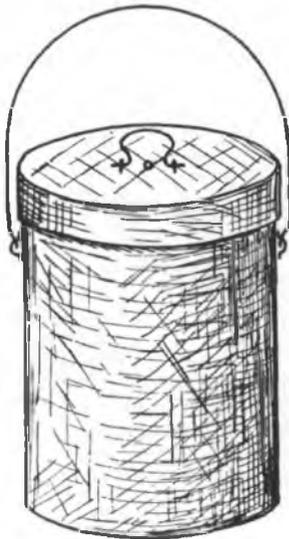


Fig. 380. - Il portavivande.

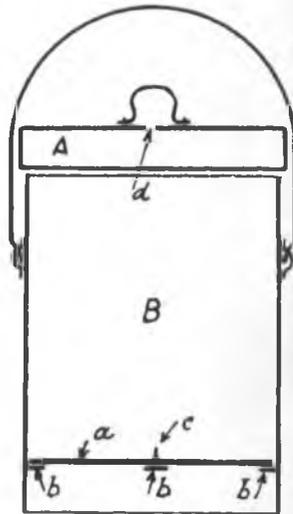


Fig. 381. - Sezione del portapranzi.

Tolto il coperchio del portapranzi, si comincia tirar fuori una tovaglia, poi i tovaglioli, le posate, bicchieri, i piatti, e quindi alcune portate, tra la crescente meraviglia del pubblico. Infine, rimesso il coperchio a posto, si toglie nuovamente il portapranzi dal tubo, quindi si alza anche il tubo e ciò scopre una lanterna, con candela accesa, che viene posta in mezzo al tavolo dove il pranzo è stato apparecchiato.

Il tubo di cartone ed il portapranzi sono nuovamente fatti vedere al pubblico.

Ed ora ecco come il prestigio si esegue. Il materiale occorrente è costituito, oltre che dal carico (tovaglia, tovaglioli, posate, bicchieri, bottiglie, portate, ecc.);

da un tubo di cartone (v. fig. 379), senza alcuna preparazione, di diametro leggermente più largo di quello del portapranzi;

di un portapranzi, composto di un tubo di metallo, alto circa 40 cm. e di circa cm. 30 di diametro, di un coperchio con manico e di un fondo mobile. Il fondo mobile reca al centro nella parte superiore una piccola spina, alta un paio di centimetri, la quale, quando il fondo si trovi a contatto con il coperchio sporge fuori dal coperchio stesso a traverso un forellino praticato al centro. Il tubo di metallo, a circa un centimetro dal fondo, ha nell'interno saldato tutto in giro un piccolo orlo metallico, che impedisce che il fondo mobile possa uscir fuori e cadere (v. fig. 381). Il tubo metallico è all'interno foderato di stoffa scura e della medesima stoffa è anche foderata la parte superiore del fondo mobile;

di una lanterna ottagonale (v. fig. 382), con montanti metallici, tra i quali sono fissate le pareti di vetro; il fondo della lanterna è fisso e reca al centro il posto per tenervi la candela; il coperchio, invece, è scorrevole e può andare fino in fondo e poi essere tirato su per mezzo di una maniglia pieghevole. A tal fine, il coperchio reca in centro un foro della larghezza adatta perché a traverso ad esso, quando sia abbassato, possa passare il porta-candela; mentre sull'orlo sono fissate due mollette che consentono di fissare il coperchio, sollevato, al corpo della lanterna e quindi portare da un posto all'altro, per mezzo della sua maniglia, la lanterna stessa.

Per preparare l'attrezzo, si procede in questa maniera: prima si abbassa il coperchio della lanterna sul fondo, quindi si dispongono nell'interno della scatola formata dal corpo della lanterna tutti gli oggetti che formano il carico. Anzitutto la candela che dovrà poi essere introdotta, alla fine, nel rispettivo portacandele;

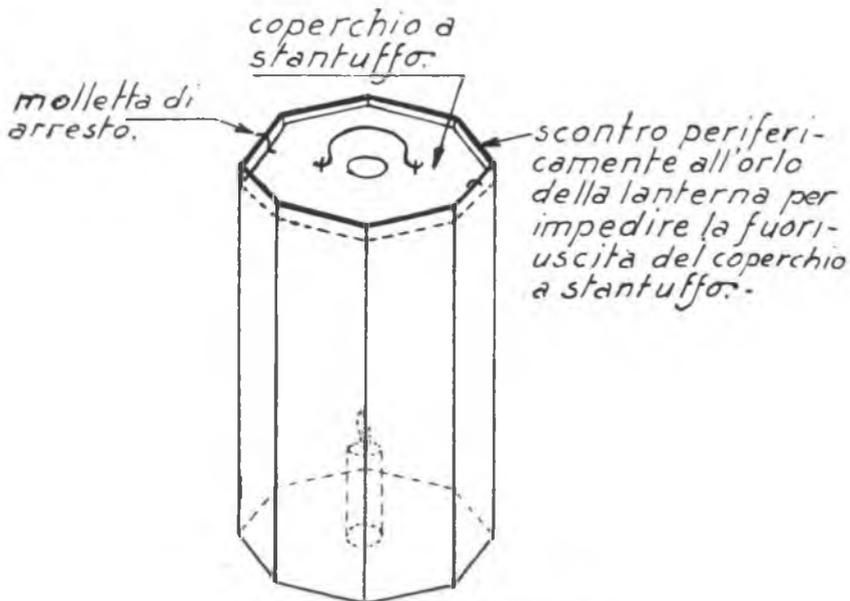


Fig. 382. - Lanterna ottagonale.

poi i piattini contenenti le portate del pranzo, poi le bottiglie, i bicchieri, le posate e quindi i tovaglioli e, infine, la tovaglia. Bisogna insomma mettere gli oggetti in ordine inverso a quello in cui dovranno poi essere estratti.

Preparata così la lanterna, sopra di essa si infila il portapranzi, il cui fondo si porterà naturalmente in alto, facendo uscire la spina centrale per il corrispondente foro del coperchio.

Sopra il portapranzi si infila ancora il tubo di car-

tone, si deposita il tutto sopra un vassoio e ogni cosa è pronta per la rappresentazione (v. fig. 383).

Per l'esecuzione di questa, allorquando si tratti di

SEZIONE LONGITUDINALE DEI VARI ACCESSORI ALL'INIZIO DEL GIUOCO

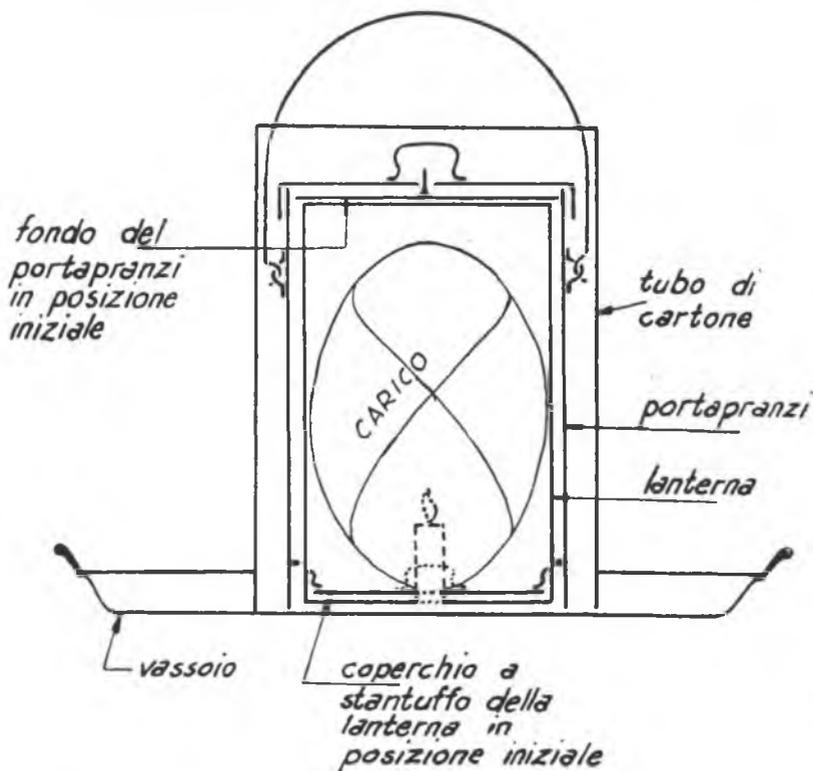


Fig. 383. - Sezione verticale dei vari accessori all'inizio del giuoco.

togliere il portapranzi dal tubo, occorrerà afferrarlo per il manico semicircolare e sollevarlo lentamente; il fondo mobile andrà così ad adagiarsi sulla sporgenza circolare e si potrà allora, togliendo il coperchio per mezzo della sua maniglia, far vedere al pubblico l'interno, perfettamente vuoto, del recipiente.

Il pubblico ha ora visto, tanto di fuori, quanto internamente, il tubo di cartone ed il portapranzi, con che crede, naturalmente, d'aver visto ogni cosa.

Si toglie ora, per mezzo della sua maniglia, il coperchio del portapranzi, ma nel far ciò si afferra anche la spina del fondo che sporge dal foro centrale del coperchio e così, insieme al coperchio si asporta anche il fondo mobile.

Si comincia allora a tirar fuori la tovaglia e si stende sull'apposito tavolino; poi si tirano fuori i tovaglioli e, via via, tutti gli altri oggetti.

Sempre che si desideri far di nuovo vedere il portapranzi vuoto, bisogna prima di tutto rimettere a posto il coperchio e con esso il fondo mobile.

Infine, quando si sia tolto tutto il carico, tranne la candela, e non rimanga più che da tirar fuori la lanterna, bisognerà prima rimettere a posto il coperchio ed il fondo mobile del portapranzi, poi tirar fuori questo, farne vedere l'interno vuoto e metterlo da parte.

« *Oramai* — si dirà — *il portapranzi ha esaurito il suo potere magico e come vedete non c'è più nulla. Non rimane più che il tubo di cartone e possiamo togliere di mezzo anche questo* ». Poi, fingendo sorpresa: « *Oh, ma qualche cosa è rimasto qui dentro, e precisamente la lampada per illuminare la tavola!* » Nel dire così si mette la candela nel suo portacandele, si accende, si alza il coperchio scorrevole, per mezzo della sua maniglia, si fissano le mollette laterali e si estrae la lanterna accesa.

Non resta più che da porgere il vassoio con il tubo di cartone ad uno spettatore perché veda e faccia vedere l'assoluta innocenza di tali attrezzi.

Per accendere la candela, i mezzi sono molti e facilmente immaginabili. Uno dei più semplici è quello di introdurre in cima alla candela accanto al luci-

gnolo un mezzo fiammifero amorfo (questo fiammifero si introduce facendo, lungo il lucignolo, un foro con un chiodo o un ferro da calza arroventato); quindi per mezzo di un pezzo di quella carta che si trova ai lati delle scatole dei fiammiferi cosiddetti svedesi, la quale si sarà precedentemente disposta, con il carico, accanto alla candela, sarà facile procedere all'accensione della candela. Altri suole introdurre nella candela, accanto al lucignolo, un cerino comune e questo accendere poi con un pezzetto di carta vetrata.

6. **LA LEPRE IN SALMÌ.** — **PRESTIGIO:** *L'Artista deposita sul tavolo un vassoio con vari ingredienti, come pane, formaggio, ecc. con i quali, dice, si propone di produrre una buona lepre in salmì, senza usare di lepre. Fattosi imprestare dal pubblico un cappello ed un fazzoletto, dà fuoco al fazzoletto che getta dentro il cappello e quindi vi mette a scaldare il recipiente nel quale ha introdotto gli ingredienti per produrre il suo piatto. Estratto quindi detto recipiente dal cappello ne tira fuori un piccione vivo od un coniglio od un gatto e se ne scusa col pubblico asserendo di trattarsi di un errore nel dosaggio.*

Questo vecchissimo giuoco di repertorio ha sempre un enorme successo, specie con un pubblico giovanile.

Ora, come prima cosa, occorre descrivere la caseruola che serve per la produzione di questo prestigio. Le figure 384 e 385 rappresentano in sezione la caseruola ed il suo coperchio: il corpo dell'utensile è rappresentato dal vaso al quale è applicata una fodera metallica *b*, abbastanza aderente da poter essere mantenuta a posto da una semplice pressione delle dita. Nella parte interna è appoggiato ai bordi un falso fondo *c* di tale misura che il coperchio vi si adatta a pressione così aderentemente che, togliendo il coperchio, anche il falso fondo viene asportato.

Se ora nel corpo *a* della casseruola collocheremo un animale vivo qualsiasi (galletto, coniglio, colombo,

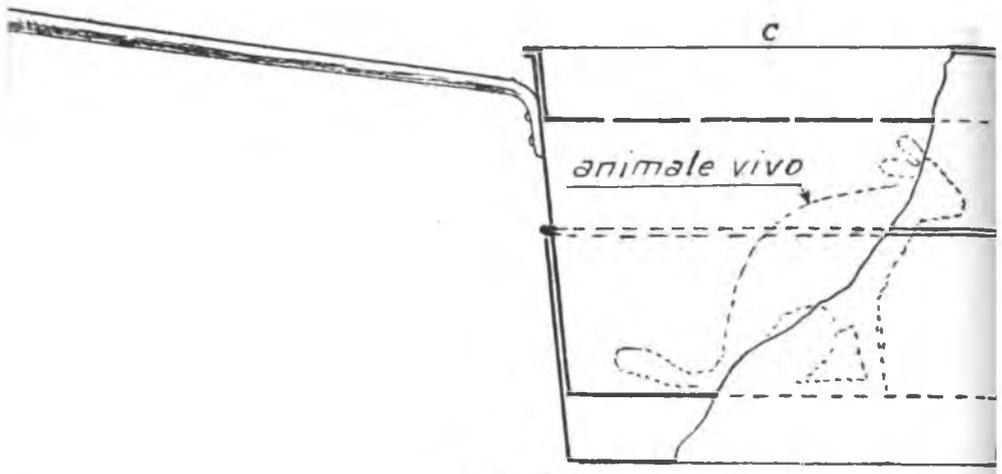


Fig. 384.

lepre, gatto), quindi adatteremo il falso fondo, nel quale sarà praticato qualche buco per la respirazione, potremo poi riempire questo di quanti ingredienti si

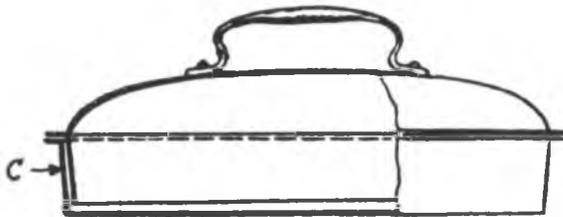


Fig. 385.

voglia. Adattando quindi il coperchio alla casseruola, e poi subito ritogliendolo, tutti gli ingredienti introdotti spariranno, asportati insieme con il coperchio dal falso fondo che si vi adatta a pressione.

Ecco, ora, come si esegue il prestigio. L'Artista en-

tra in scena tenendo in mano la casseruola, così come è indicato alla fig. 386, reggendo vale a dire con il pollice ed il palmo della mano il manico dell'utensile, mentre con l'indice ed il medio preme sulla fodera

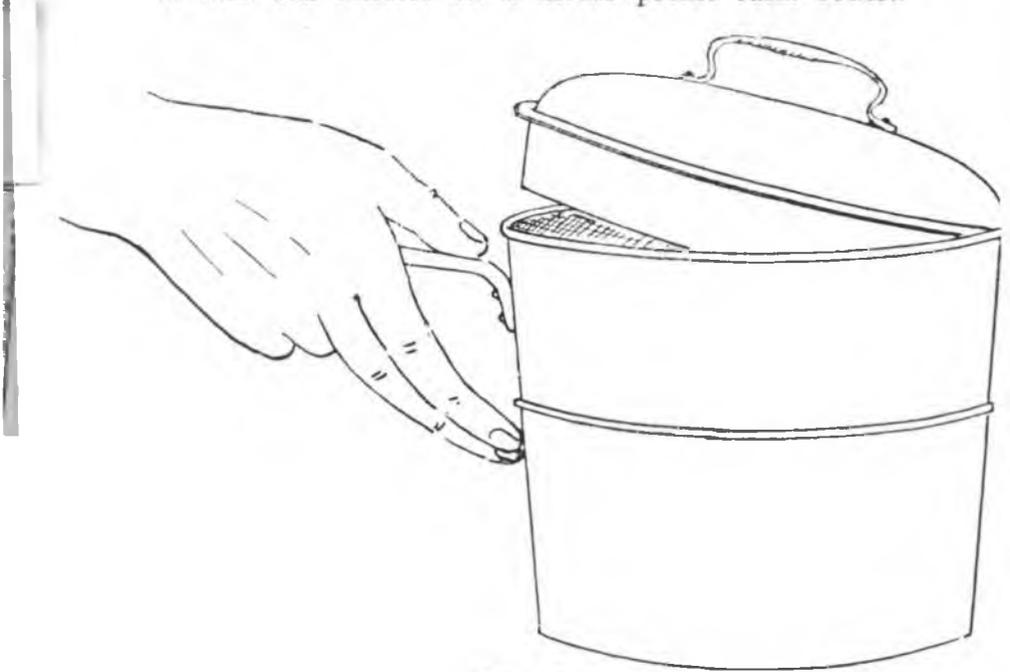


Fig. 386.

esterna, acciò questa si mantenga aderente al corpo della casseruola stessa. Anche il coperchio non dovrà essere a posto, ma semplicemente messo per traverso, come è indicato dalla figura.

Deposta la casseruola sopra un tavolo, l'Artista vi porrà vicino un vassoio contenente molteplici ingredienti, come pane, sale, pepe, formaggio, verdure di diverse sorte, ecc.; e spiegherà al pubblico come egli intenda mediante questi ingredienti, opportunamente dosati, secondo una sua segreta ricetta, produrre una lepre in salmì. Qui l'Artista potrà divertirsi e diver-

tire il suo pubblico con adatte piacevolezze, sempre ben ricevute, soprattutto da un pubblico giovanile, mentre, via via, mette nella casseruola i più svariati ingredienti.

A questo punto, l'Artista domanderà in prestito, ad una signora un fazzoletto e, ad un signore un cappello duro. Il fazzoletto sarà presto ottenuto e verrà posto sul tavolo accanto alla casseruola. In quanto al cappello, siccome occorre sia un cappello a cilindro, sarà molto difficile trovarlo. Allora l'Artista o avrà provveduto prima a fornire un suo amico di un cappello a cilindro che questi, a sua volta, fingerà di prestargli, ma anche ciò non è sempre possibile, o esibirà egli stesso un simile cappello, che in tal caso farà girare tra il pubblico perché tutti siano ben persuasi della sua assoluta innocenza.

Ottenuti questi due oggetti, ma solo allora, si spiegherà come essi serviranno all'Artista per fornire il fuoco necessario al compimento della ricetta. Si introdurrà allora la casseruola, sempre tenendola come è indicato alla fig. 386, dentro il cappello, con la scusa di assicurarci che essa possa capirci e si ritirerà subito fuori, non senza però avervi lasciato dentro la fodera metallica della casseruola.

Occorre qui avvertire che tra il fondo effettivo della casseruola ed il fondo della fodera metallica, prima di iniziare il divertimento, si sarà introdotto un fazzolettino da signora asperso, per facilitarne la combustione, con qualche goccia di spirito o d'acqua di colonia.

Come combustibile — si dirà — ci serviremo del fazzolettino che ci è stato gentilmente favorito da una signora (si mostra il fazzoletto tolto a prestito, mentre si sarà precedentemente impalmato quello che si trova sul fondo della fodera metallica). Perché bruci meglio e sviluppi più calore, occorre farne una piccola pallot-

tolina (si esegue e si scambia con il fazzolettino impalmato). *Lo accendiamo con questo fiammifero* (si esegue e si farà vedere al pubblico il fazzoletto che brucia). *Ora che è bene acceso, non ci resta che buttarlo dentro al cappello* (si esegue) *e mettervi sopra a scaldare la nostra casseruola.*

Si introduce allora la casseruola dentro il cappello, quindi, dopo pochi secondi si estrae, portando contemporaneamente via la fodera metallica. Si asporta allora il coperchio, che si sarà precedentemente messo bene a posto, così che ora il falso fondo verrà via con esso, dopo di che, fra gli applausi del pubblico, si mostrerà l'animale contenuto nella casseruola.

Invece della annunciata lepre in salmì, si tirerà fuori l'animale vivo precedentemente ivi disposto, p. es., un piccione, si fingerà grande meraviglia e poi si soggiungerà: *Avevo promesso una lepre in salmì ed invece è venuto fuori un piccione vivo. Sono cose che accadono quando non si dosino bene gli ingredienti necessari. Ho creduto di poterli dosare ad occhio, ma avrei invece dovuti pesarli. Alle volte basta un po' di sale di più o di meno per ottenere un risultato tutto diverso. È un po' come accade fra gli uomini: togliete il sale ad un uomo intelligente, ed avrete un cretino.*

Mentre ancora durano gli applausi si farà vedere il cappello, nonostante la combustione interna, rimasto intatto ed ugualmente si farà vedere intatto e si restituirà il fazzolettino avuto in prestito. Veramente, una delle più radicate tradizioni della professione magica è quella di non restituire mai ad una signora un fazzoletto od un anello od altro oggettino che vi abbia prestato se non accompagnato da un mazzolino di fiori. Sarà per ciò bene avere un simile mazzolino preparato sulla servente dietro al tavolo su cui si opera, con un anello di gomma, con il quale si legherà al fazzolettino che si restituisce.

7. LA CASSETTA MAGICA. — Abbiamo visto a pagina 75 ed a pagina 80 due diversi tipi di cassette inesauribili: qui ne farò vedere una terza ancora più straordinaria, in quanto viene fabbricata sotto gli occhi degli spettatori e poi se ne estraggono ogni sorta di cose.

L'Artista si presenta al pubblico facendo vedere cinque assicelle rettangolari, delle quali due di circa

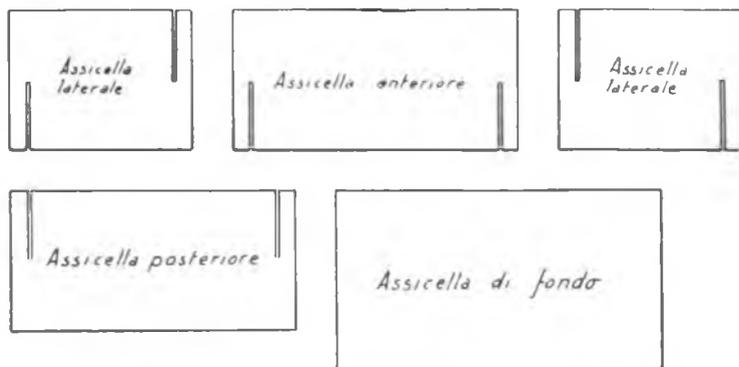


Fig. 387. - Assicelle per la costruzione della scatola magica.

cm. 20×40 , due di circa cm. 20×20 , ed una di circa 25×45 , tutte dello spessore di pochi millimetri. Una delle assicelle, quella che costituirà il fondo della futura cassetta non ha preparazione di sorta; le due che formeranno le facce anteriore e posteriore e le due che costituiranno i lati della cassetta avranno invece gli intagli indicati dalla figura 387.

Dovrà inoltre l'Artista disporre di un tavolino, possibilmente del tipo da prestigiatore (v. fig. 8), coperto da un tappeto e sul quale si trovino quattro bicchieri qualsiasi, di uguale altezza. Dietro al tavolino, assicurato con un gancio speciale (v. fig. 388) dovrà trovarsi il carico.

Fatte esaminare le cinque assicelle, queste si posano

sul tavolino nel seguente ordine: assicella anteriore, assicelle laterali, assicella posteriore, assicella di fondo. Quindi portati sul davanti del tavolino i quattro bicchieri si comincia con il disporre sopra di essi l'assicella di fondo, poi perpendicolarmente ad essa si dispone quella posteriore e si infilano successivamente, negli opportuni intagli, le assicelle laterali. La cassetta è così quasi formata (v. fig. 389), non manca più che mettere a posto l'assicella anteriore. Per far ciò si

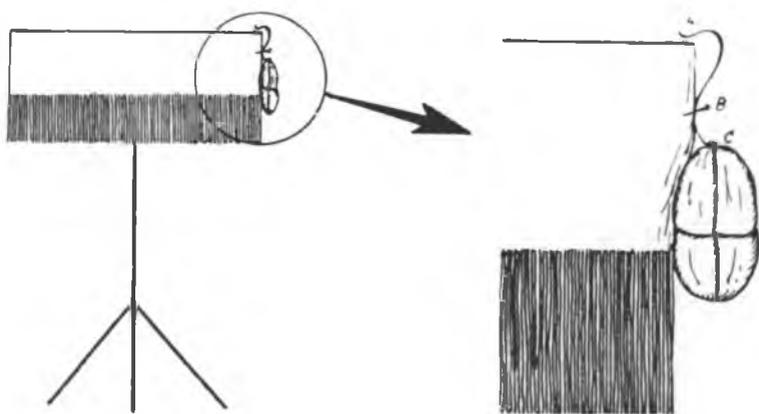


Fig. 388. - Il carico assicurato dietro il tavolino.

fa prima strisciare l'assicella in questione verso il fondo del tavolino, fino a che essa venga ad impegnarsi sotto la punta del gancio di sostegno. Si posa la mano destra su tale punto, si solleva con la mano sinistra l'assicella, che così trasporta dietro di sé il carico, e la si assicurerà alle due assicelle laterali. La costruzione della cassetta è così compiuta (v. fig. 390) ed il pubblico che, naturalmente, non immagina, né ha potuto scorgere, il trasporto del carico, che ha visto la cassetta costruirsi sotto i suoi occhi, non riuscirà a comprendere come l'Artista possa ora farne uscire tante cose!

Per formare il carico, ognuno avrà ricorso agli oggetti di cui dispone o di sua personale preferenza. Un buon carico, che non occupa troppo spazio, può essere formato da un grande fazzoletto di seta, ripiegato, sul quale si deporranno successivamente: alcuni pacchetti di fiori artificiali a molla, qualche borsetta, sei fazzo-

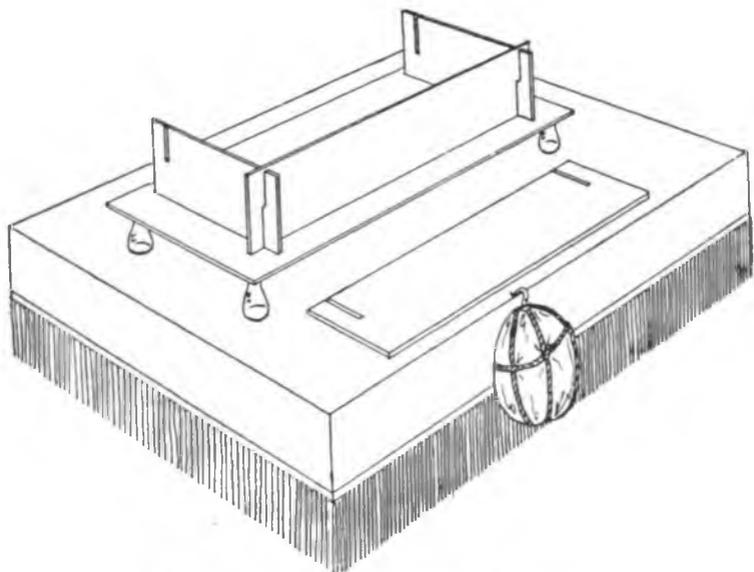


Fig. 389. - La scatola quasi formata.

letti di seta, sei lanterne alla veneziana, altri sei fazzoletti di seta ed infine altre sei lanterne esagonali ⁽¹⁾. Su tutto ciò si ripiega il grande fazzoletto e se ne fa un involto tenuto legato da due elastici incrociati. Si infila uno degli elastici sulla punta C del gancio di presa, e si infila il punto B del gancio stesso in uno spillo appuntato all'orlo del tavolino, così che la punta A resti sufficientemente sollevata da potervi passar

(1) Per tutti questi carichi, v. a pag. 71.

sotto l'assicella anteriore per prelevare il carico (v. figura 388).

Una volta formata la cassetta, che avrà il carico nel suo interno, occorrerà prima di tutto togliere il gancio ed i due elastici, così che l'involto si possa aprire. Aperto che sia l'involto, si depositeranno gancio

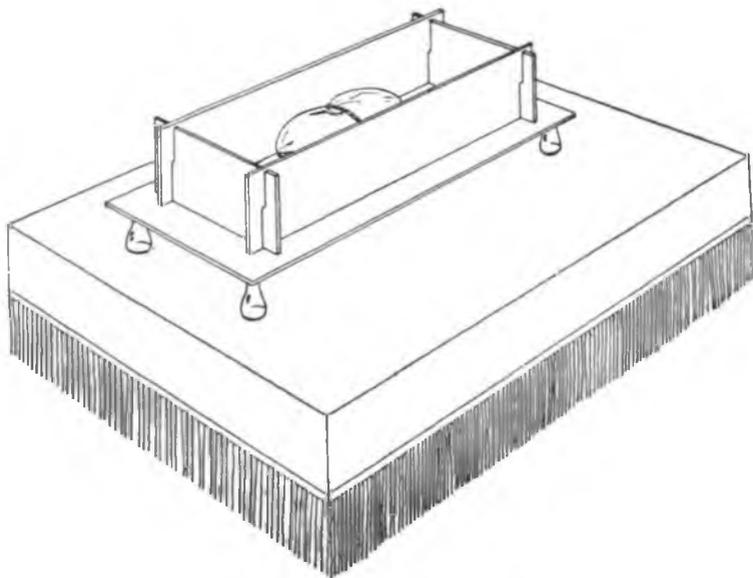


Fig. 390. - La scatola formata ed il carico a posto.

ed elastici dentro una delle lanterne e quindi, successivamente si estrarranno dalla cassetta le lanterne esagonali, i fazzoletti di seta, le lanterne alla veneziana, gli altri fazzoletti, e le borsette. Poi, lasciando sul fondo il mazzo di fiori artificiali, si farà uscire il grande fazzoletto e, mentre con una mano si fa uscire questo agitandolo, al riparo del fazzoletto stesso si romperà la leggera strisciolina di carta che tiene compressi i fiori artificiali, così che, tolto di mezzo il fazzoletto

e delicatamente sollevata la cassetta per portarla in mezzo al pubblico, questa apparirà tutta colma di fiori. Dato il fazzoletto a tenere per i quattro capi ad alcuno, si verseranno in esso i fiori e si abbandonerà la cassetta al pubblico perché, ancora una volta, possa accertarsi che nessuna delle cinque assicelle reca alcun artificio.

Insomma, anche qui il trucco c'è... ma non si vede!

XIV - PRESTIGIAZIONE SPICCIOLA

Riunisco in questo breve capitolo alcuni, più che non prestigi, scherzi prestigiosi, che non possono veramente trovar posto in alcun programma sia pure familiare di Prestigiazione, ma che pure possono essere piacevolmente prodotti per rallegrare una serata o magari per provocare l'inizio di un vero trattenimento magico, nel corso del quale avrete poi modo di sfoggiare tutta la vostra destrezza con prestigi di ben altra consistenza.

I. I TRE GUSCI DI NOCE. — È un giuoco semplice e sconcertante che non necessita per la sua esecuzione che tre mezzi gusci di noce ed una pallina di gomma, preferibilmente di quella speciale qualità con la quale si fanno le spugne artificiali, ma di grana molto fine. La pallina non deve avere dimensioni maggiori di quelle d'un pisello.

Messa ostensibilmente la pallina, sopra un tavolo ricoperto d'un tappeto, sotto uno dei tre gusci, si tratta, dopo che i tre gusci si sono fatti muovere da una parte e dall'altra, senza però mai sollevarli dal tavolo, di dire sotto quale guscio la pallina si trovi. Si può ripetere il giuoco quante volte si voglia, ma la risposta è sempre sbagliata.

Ecco come si esegue questo grazioso divertimento. Mettete uno dei gusci sopra la pallina. Quindi, distesa la mano sul tavolo, afferrate questo guscio tra l'indice ed il medio della mano destra e, tenendolo a contatto con il tavolo fatelo scivolare alquanto verso sinistra.

Non senza vostra stessa meraviglia osserverete come questo semplice movimento avrà avuto per effetto di far strisciare il guscio sopra la pallina che così viene ora a trovarsi sotto le vostre dita, tra il medio e l'anulare, che la trattengono. Afferrate ora successivamente, allo stesso modo, gli altri due gusci e fate far loro qualche movimento, badando bene che la pallina continui ad essere ritenuta tra il medio e l'anulare.

Domandate ora dove si trovi la pallina e qualunque sia il guscio indicato potrete, con la mano sinistra sollevarlo e far vedere che è vuoto; mentre con la mano destra afferrerete, al modo indicato, un altro guscio e spostandolo lievemente verso destra otterrete che sotto di esso vada a situarsi la pallina. Solleverete allora questo guscio e farete vedere dove si trovi la pallina. E così, quante volte vorrete fino a che non penserete che sia il tempo di passare ad altro giuoco.

2. IL FIAMMIFERO CHE NON SI SPEZZA.

— **PRESTIGIO:** *Un fiammifero di legno, debitamente contrassegnato, è messo nel mezzo di un fazzoletto. Quindi, attraverso il fazzoletto viene spezzato. Spiegato il fazzoletto, il fiammifero viene ritrovato intero.*

Materiale: Un fazzoletto entro l'orlo del quale è stato segretamente nascosto un fiammifero di legno.

Spiegazione: Si chieda in prestito un fiammifero di legno e si preghi di volerlo contrassegnare con qualche segno fatto con il lapis lungo il suo gambo e ciò nascostamente da voi, così che a giuoco finito non vi sia alcun dubbio di avvenuta sostituzione.

Disteso sul tavolo il fazzoletto preparato, pregate che in mezzo ad esso venga depositato il fiammifero. Quindi piegate più volte il fazzoletto, badando bene al posto dove si troverà il fiammifero nascosto in uno degli orli. Individuato attraverso la stoffa questo fiam-

mifero lo farete toccare, sempre attraverso il fazzoletto piegato, a varie persone, le quali tutte saranno ben persuase che si tratti del fiammifero da loro stessi messo in mezzo al fazzoletto. Pregate allora qualcuno di voler spezzare tale fiammifero. Fate ancora accertare a varie persone come il fiammifero sia stato effettivamente spezzato. Rimettete il fazzoletto sul tavolo; spiegate lo; e fate vedere intatto il fiammifero contrassegnato che restituirate a chi ve l'aveva prestato.

Il giuoco apparirà ancora più sorprendente se invece di un vostro fazzoletto vi servirete, alla fine di un pranzo, di un tovagliolo del vostro ospite, al quale tovagliolo, durante il pranzo stesso avrete trovato modo, nascostamente, di scucire un piccolo tratto di uno degli orli, così da potervi introdurre il vostro fiammifero. Qui davvero la cosa è incomprendibile: *« Fiammifero altrui contrassegnato e che l'Artista non ha nemmeno toccato, tovagliolo altrui; il fiammifero era bene spezzato, l'abbiamo sentito noi con le nostre mani, eppure eccolo di nuovo qui intero ed intatto! Ma come avrà fatto? »*

3. I PUNTI CHE SCOMPAIONO. — **PRESTIGIO:** *Sui lati opposti del gambo di due fiammiferi sono tracciati con un lapis alcuni punti. Magicamente si fanno scomparire prima da un lato, poi dall'altro; poi si fanno ricomparire e così, se si vuole, ripetute volte.*

Spiegazione: Questo piccolo divertimento, come varii altri che si eseguono con dadi, coltelli, ecc. è tutto basato sopra un movimento di rotazione per cui voltando l'oggetto da una parte all'altra, come per farne vedere i due lati, è sempre lo stesso lato che si mostra.

Si prendano due fiammiferi e si dica che ora si

tracceranno alcuni punti tanto su di un lato del gambo, quanto sul lato opposto. Viceversa si tracceranno solo da un lato e si fingerà di tracciarli dall'altro.

Presi i due fiammiferi tra l'indice ed il pollice di una mano si faranno osservare i punti tracciati da un lato. Quindi presi i due fiammiferi nel mezzo con l'altra mano si capovolgeranno mettendo la testa dove prima era il piede, ma nel far ciò si imprimerà un movimento di rotazione ai due fiammiferi così che, ripresi tra l'indice ed il pollice sarà lo stesso lato di prima quello che il pubblico scorderà e però crederà che i punti siano stati effettivamente tracciati dai due lati opposti. Questo movimento di rotazione è facilissimo da eseguire: basterà prendere i due fiammiferi tra il pollice da una parte e l'indice ed il medio dall'altra e portare il pollice avanti, mentre si tirano indietro le altre due dita. Occorre solo fare attenzione a girare i fiammiferi in modo che sia veramente il lato opposto quello che si farà vedere e non uno dei lati adiacenti.

Ripetuto più volte questo movimento, si annuncierà ora che col semplice soffiarvi sopra, scompariranno i punti da uno dei lati. Per far ciò basterà capovolgere i fiammiferi, senza farli rotare. Eseguito questo movimento alcune volte, così che bene appaia non aver più i fiammiferi che i punti da un lato solo, si annuncierà che ora si cancelleranno i punti anche dall'altro lato. Basterà avendo i fiammiferi con il lato senza punti in vista del pubblico capovolgerli facendoli rotare.

E così successivamente per far ricomparire i punti prima da un lato e poi da tutti e due.

4. L'ELASTICO SALTELLANTE. —

Ecco un giuochetto che potrete eseguire in qualsiasi momento e che non richiede che qualche anello di gomma elastico.

Infilate uno di questi anelli nei diti mignolo ed anulare, come è indicato nella figura 391.

Fate quindi vedere al pubblico la vostra mano aperta da una parte e dall'altra, così che bene appaia non esservi nessun trucco.

Voltate quindi la mano con la palma verso la terra e chiudete le dita. Nel far ciò introducete rapidamente il pollice sotto l'elastico e nello spazio che viene così a formarsi, tra la coppia mignolo-anulare ed il pollice, introducete la punta delle quattro dita. L'elastico si troverà ora, avendo voi il pugno chiuso, a passare sopra la prima falange del mignolo e dell'anulare (v. fig. 392) e sotto le falangette chiuse del mignolo, dell'anulare, del medio e dell'indice (v. fig. 393). Ma tra per aver voi fatto il movimento con sufficiente rapidità, tra per aver la punta delle dita chiuse rivolte verso terra, al pubblico non sembrerà altro se non che abbiate chiusa la mano. Fate ancora osservare come l'elastico si trovi solo sull'anulare e sul mignolo, quindi aprite la mano di scatto e l'elastico apparirà essere misteriosamente passato intorno all'indice ed al medio (v. fig. 394).



Fig. 391. - L'elastico sull'anulare ed il mignolo.

Con l'anello intorno a queste dita si può ripetere il giuoco e far passare di nuovo l'elastico intorno all'anulare ed al mignolo. Ma la mossa di infilare il pol-

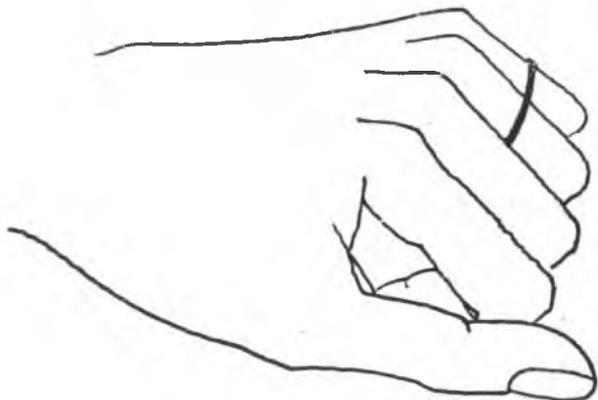


Fig. 392. - L'elastico sull'anulare ed il mignolo e la mano chiusa.

lice nello spazio tra queste due dita e l'elastico è assai meno facile e necessita la scioltezza di dita che non tutti

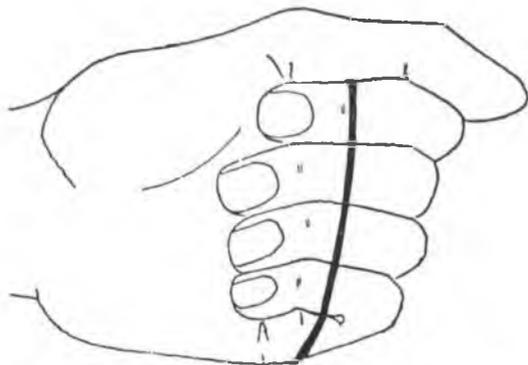


Fig. 393. - La mano chiusa vista di sotto.

hanno. La cosa si può tuttavia ugualmente fare aiutandosi con la mano sinistra che, quasi a far vedere che l'elastico è tutto d'un pezzo, infila l'indice sotto l'ela-

stico stesso e questo tira ripetutamente. Prima però di lasciarlo andare, si infilano rapidamente sotto di esso le punte delle quattro dita della mano destra, si chiude la mano e si volta il pugno con le dita verso terra e le nocche in alto. Riaperta rapidamente la mano, l'anello passerà intorno all'anulare ed al mignolo.

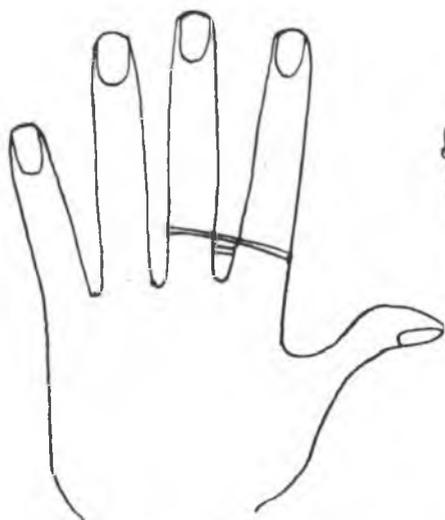


Fig. 394. - L'elastico è passato sul medio e l'indice.



Fig. 395. - Il giuoco con due elastici e le dita legate.

Potrete far apparire la cosa sempre più misteriosa e difficile operando contemporaneamente con due anelli di colore diverso; per esempio uno *azzurro* intorno all'indice ed al medio ed uno *rosso* intorno all'anulare ed al mignolo. In questo caso l'aiuto della mano sinistra è indispensabile. Passerete l'indice di questa mano sotto uno degli anelli, quindi sotto l'altro e tirerete; nello spazio lasciato dalle parti interne dei due anelli infilerete anche il medio della mano sinistra ed allargherete questo spazio tanto da potervi comodamente passare la punta delle quattro dita della mano destra; allontanate allora la mano sinistra, chiudendo

quella destra, dita in basso e nocche in alto. Farete ben notare dove rispettivamente si trovano i due anelli azzurro e rosso; aprite la mano ed i due anelli avranno cambiato posto.

« Ed ora — direte — *sempre più difficile! Perché siate tutti ben persuasi che qui si tratta di vera magia, messo l'anello azzurro intono all'anulare ed al mignolo e quello rosso intorno all'indice ed al medio, legherò ancora tra di loro le punte delle dita* ». Si passa un altro elastico intorno a dette punte, così come è indicato alla figura 395 e si ripete il giuoco come prima, non senza nuova e più grande meraviglia di tutti gli astanti.

5. DUE PERSONE LEGATE L'UNA ALL'ALTRA RIESCONO A LIBERARSI SENZA TAGLIARE LE CORDE. — Fatevi legare i polsi con una cordicella, poi fate passare nell'occhio formato dal

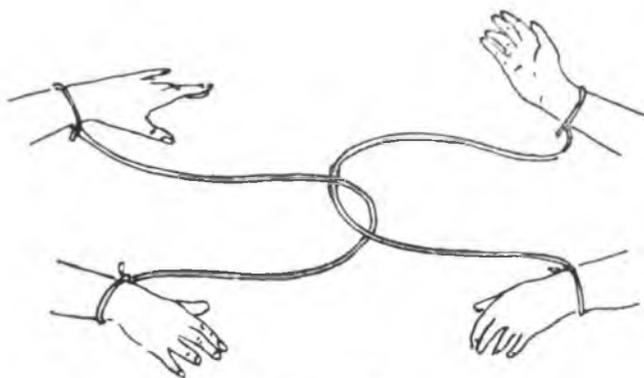


Fig. 396.

vostro corpo e da questa cordicella un'altra cordicella con la quale farete legare i polsi di un'altra persona (v. fig. 396). Per tutta la gente voi e quest'altra persona sarete indissolubilmente legati l'uno all'altro.

Ma voi che siete iniziato ai misteri della magia (bianca, naturalmente, che da quella nera, Dio ci scampi e liberi) saprete subito come fare per liberarvi. Guardate la fig. 397 e fate tutto com'è lì indicato. Prendete cioè un cappio della cordicella con la quale sono legati i polsi dell'altra persona, fatelo passare dentro la legatura di uno dei vostri polsi; poi passatevi dentro la mano, e sarete libero.

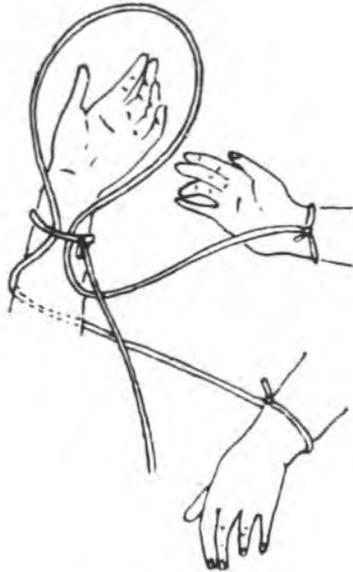


Fig. 397.

6. UNO SPETTATORE ATTRAVERSATO DA UNA CARTOLINA. — *Materiale:* Un cartoncino del formato di una cartolina postale. Un paio di forbici.

Preparazione: Nessuna.

Esecuzione: Si piega il cartoncino *ABCD* come indicato in fig. 398. Si asporta con le forbici la striscetta *E-F* (v. fig. 399) (dalla parte ove si è fatta la piegatura) avente un paio di millimetri di altezza.

Si eseguono i tagli indicati con 1 nella fig. 400 (partenti dal lato $A-B$ coincidente con $C-D$ e terminanti qualche millimetro al disopra del taglio $E-F$).

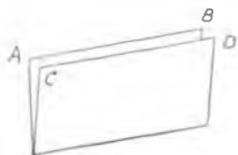


Fig. 398.

Come si piega il cartoncino.

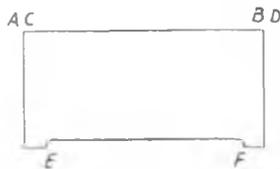


Fig. 399. - Con le forbici si asporta la parte soprastante la congiungente EF .

Infine si operano i tagli 2 (v. fig. 401) partenti dal taglio $E-F$ e terminanti qualche millimetro prima del bordo $A-B$ ($C-D$).

Allargando la cartolina, si ottiene un cerchio di

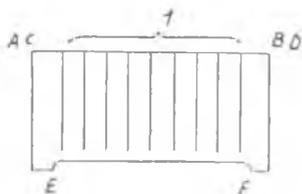


Fig. 400. - Si eseguono i tagli 1.

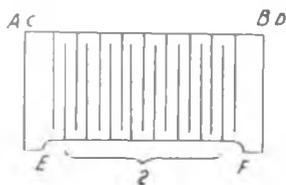


Fig. 401. - Si eseguono poi i tagli 2.

carta (il cui diametro dipende dalla distanza fra i successivi tagli 1 e 2) il quale può attraversare da capo a piedi qualsiasi spettatore per quanto panciuto egli possa essere.

7. UNA CARTINA DA SIGARETTE STRACCIATA E RESTAURATA. — *Effetto:* Una cartina da sigaretta stracciata in minuti pezzettini ritorna intera.

Materiale: Due cartine da sigaretta, od anche due biglietti tranviari eguali.

Preparazione: Si arrotola a pallina una delle cartine (evidentemente ignorata dagli spettatori) tenendola interposta fra le estremità delle dita indice e medio della destra tenute combacianti fra loro. L'altra cartina si tiene per una sua estremità fra il pollice e le predette due dita della destra.

Esecuzione: Si strappa la cartina prima in due parti, poi in quattro e così via fino a ridurla in tanti quadratini che si riuniscono fra le punte del pollice indice e medio della destra, e mediante movimento rotatorio del polpastrello del pollice strofinato contro i quadratini si riducono a pallina, che a sua volta viene scambiata di posto (sempre mediante movimento rotatorio del pollice) con la pallina integra, (durante questi movimenti è bene soffiare sulle dita per aiutare la... trasformazione, e tenere contemporaneamente in movimento rotatorio tutta la mano destra).

Aiutandosi con la punta delle dita della mano sinistra, si svolge la pallina, stirandola e quindi mettendola in tasca ove si abbandona assieme all'altra stracciata.

Attenzione a non gettare per terra la cartina restaurata avvolta attorno alla stracciata, perché c'è sempre qualche ragazzino curioso (o qualche signorinella del tipo di quelle « a me non la si fa ») che si preoccupa di andare a pescare (magari dopo qualche ora) il... corpo del reato, per smascherare i vostri conclamati poteri magici!

8. **CHIAROVEGGENZA.** — *Effetto:* Durante l'assenza dell'Artista, uno spettatore pone in una mano una moneta da cinque lire, e nell'altra una da dieci.

L'Artista indovina in quale mano giaccia la moneta da cinque lire.

Materiale: Una moneta da cinque, ed una da dieci lire.

Esecuzione: L'Artista fa moltiplicare per tredici il valore in lire della moneta tenuta dalla sinistra (senza farne evidentemente dire il risultato). Identica operazione per la moneta tenuta dalla destra.

Fa fare la somma dei due prodotti effettuati, chiedendo il risultato.

La moneta giace in quella mano, per la quale lo spettatore ha impiegato maggior tempo per fare la moltiplicazione.

Il far sommare i due prodotti non ha altro scopo che quello di disorientare la vittima della vostra... chiavveggenza!

9. **GIUOCHI POST-PRANDIUM.** — Si intendono sotto questo titolo, quei giuochetti da fare prima, durante o dopo, il pasto usando il « materiale » che si ha a portata di mano.

A - *Le onde sonore.*

Materiale: Una forchetta, un bicchiere.

Preparazione: La mano sinistra tiene la forchetta per il suo manico, in posizione verticale, e sollevata di pochi millimetri dal piano della tavola. Il bicchiere si trova poco discosto.

Esecuzione: Con l'unghia dell'indice della destra si pizzicano con una certa energia le estremità di due denti contigui della forchetta (a simiglianza di quanto si fa con le corde della chitarra) chiudendo immediatamente la mano destra a pugno ed eseguendo la mossa come per lanciare contro il bicchiere l'ipotetico contenuto del pugno stesso. Nello stesso preciso istante in cui si effettua il lancio, si poggia sul tavolo l'estremità del manico della forchetta.

Si ode allora un suono metallico (dovuto alle vibrazioni forzatamente smorzate dei denti della forchetta) che si dà ad intendere essere prodotte dal lancio di onde... contro il bicchiere!

B - Un bicchiere equilibrista.

Effetto: Un piatto poggiato sul tavolo e tenuto verticalmente con le mani, sopporta in equilibrio stabile, un bicchiere poggiato sul suo orlo superiore.

Materiale: Un piatto qualsiasi, un bicchiere. Si premette che si intende per orlo superiore del piatto, quello opposto alla parte poggiante sul tavolo.

Il piatto è tenuto verticalmente poggiato sul tavolo, mediante la mano sinistra collocata a sinistra dell'orlo superiore (dita lunghe dalla parte degli spettatori, pollice riposante sul piatto dalla parte opposta). La destra preleva il bicchiere e lo colloca sull'orlo superiore, spostando nel contempo nascostamente il pollice sinistro che fa così da appoggio alla parte del fondo del bicchiere che trovasi fra l'orlo superiore del piatto e l'Artista. Si colloca quindi la mano destra sull'orlo del piatto, a destra dell'orlo superiore, inclinando leggermente in avanti e poi in addietro il piatto stesso quasi per seguire il bicchiere nei suoi ipotetici movimenti oscillatori.

Gli spettatori che trovansi frontalmente all'Artista non possono evidentemente scorgere il trucco, ma quelli laterali notano il vostro... malefatto! pertanto si consiglia occupare preventivamente il posto di capo-tavola.

C - Un problema di... movimento di mani.

Materiale: Tre bicchieri qualsiasi.

Il lettore immagini di avere sul tavolo tre bicchieri uno attiguo all'altro, e di numerarli mentalmente dall'uno al tre, procedendo da sinistra verso destra.

I bicchieri uno e tre si pongono rovesciati (fondo in alto, bocca sul piano del tavolo) il centrale in posizione diritta.

Si tratta di arrivare alla posizione diritta per tutti e tre i bicchieri, capovolgendoli o raddrizzandoli (a seconda della posizione di partenza) successivamente per tre volte consecutive, agendo contemporaneamente su due dei tre bicchieri.

Col primo movimento si portano in posizione opposta alla iniziale i bicchieri numero due e tre.

Col secondo movimento si raddrizza il primo bicchiere e si capovolge il terzo.

Infine si raddrizzano il secondo ed il terzo, arrivando alla posizione finale cioè tutti e tre i bicchieri in posizione diritta.

D - *Uno stecchino acrobata.*

Materiale: Uno stecchino con una estremità piana, oppure tonda.

Per eseguire questo divertimento è necessario indossare una giacca di lana.

Preparazione: Si tira leggermente in su la manica sinistra della giacca e si piega il braccio omonimo in modo che la stoffa in corrispondenza dell'attacco fra braccio ed avambraccio (che debbono stare ambedue in posizione orizzontale quasi all'altezza del mento) formi delle creste e delle valli.

Esecuzione: La destra tiene lo stecchino in posizione verticale quasi a metà della sua altezza, fra pollice ed indice, lo pone (parte piana o tonda in basso) su una delle creste, appiattendola mediante pressione verso il basso seguita da immediato allontanamento delle predette dita. La lana per effetto della propria elasticità spinge violentemente in alto lo stecchino, facendolo arrivare anche a qualche metro di altezza dal braccio.

Questo giochetto è pochissimo noto, si può dare ad intendere, specie ai ragazzi, che sotto la stoffa ci sia nascosta una molla!

E - *Un panino fatato.*

Effetto: Spezzando un panino in due, vi si trova una moneta da 50 lire.

Materiale: Un panino, una moneta da 50 lire.

Preparazione: Si tiene la moneta nascosta a piatto (cioè orizzontale) sulle prime falangi delle dita lunghe della mano destra (dita orizzontali, palma verticale, dorso rivolto verso gli spettatori). La sinistra preleva il panino e lo pone sulla moneta (dita lunghe di entrambe le mani in posizione orizzontale, palme verticali, estremità delle dita dello stesso nome a contatto, pollici sul panino).

Esecuzione: Con le due mani si eseguono dei movimenti simmetrici intesi a spezzare il panino in due, prima inferiormente poi superiormente. Appena il panino si è fessurato dalla parte a contatto con la moneta, si compiono contemporaneamente i seguenti due distinti movimenti: portare la moneta in posizione verticale facendola penetrare parzialmente nella fessura praticata; spezzare completamente il panino dalla parte superiore, e durante la rotazione dei due mezzi panini, continuare a farvi penetrare la moneta in modo che si abbia l'illusione che spezzando completamente il panino la moneta si trovi nel suo interno.

Il giuoco è molto illusivo, bisogna studiare bene i movimenti davanti uno specchio, ma la riuscita dipende soltanto dal riuscire a coordinare i movimenti di rottura del panino dalla parte superiore e di introduzione della moneta dalla parte inferiore.

Questo giochetto si può fare ai bambini che si vogliono premiare per la loro buona condotta sia a

scuola che in casa, spiegando loro che la Fata Morgana è al corrente di tutto quello che fanno i bambini!

Alla prossima inevitabile marachella fatta dal piccolo, si può ripetere l'esperienza facendo apparire all'interno del panino il classico pezzetto di carbone.

F - La volatilizzazione di un bicchiere.

Effetto: Un bicchiere di vetro, avvolto in un pezzo di giornale, sparisce dal medesimo.

Materiale: Una moneta qualsiasi, un bicchiere di vetro possibilmente di forma tronco-conica, un quarto di foglio di giornale.

Preparazione: Si colloca la moneta sul tavolo, in prossimità dell'orlo prospiciente l'Artista, e la si copre col bicchiere capovolto. Attorno al bicchiere si avvolge il pezzo di giornale a guisa di fodera, attorcigliando la parte sporgente dal fondo, formando così una specie di manico. La fodera deve essere un po' lasca, ossia deve potersi infilare e sfilare dal bicchiere con una certa facilità. Prima di iniziare questo giuoco, è necessario mettersi d'accordo con uno dei due commensali di destra o sinistra, affinché questi al momento opportuno allunghi nascostamente la mano portando via il bicchiere che, come sarà detto fra poco, trovasi sulle gambe dell'Artista, gambe che diciamo fin d'ora debbono essere tenute ad immediato contatto, per impedire che il bicchiere fuoruscendo nascostamente dalla fodera, cada per terra!

Esecuzione: Si mostra la moneta, la si copre col bicchiere capovolto, e questo a sua volta si copre con la fodera di giornale.

Il problema consiste nel far rovesciare la moneta da sé stessa, per effetto del vostro fluido magnetico. Si preleva dalla tasca un po' di polvere « kappa zeta due » e la si lancia contro il bicchiere.

Con la mano destra (dita orizzontali, pollice dalla parte dell'Artista, dita lunghe dalla parte degli spettatori) si solleva fodera e bicchiere tenuti insieme per pressione delle dita. Si scopre in tal guisa la moneta, ma purtroppo si constata che essa non si è affatto rovesciata.

Pazienza — esclama l'artista — *si vede che non ho saputo dosare adeguatamente la quantità di polvere magica.* Nel così dire rimette fodera e bicchiere sulla moneta come alla posizione di partenza.

Chiedo scusa al cortese lettore, ma ora è assolutamente indispensabile aprire una parentesi.

Per scoprire la moneta, si deve come detto alzare bicchiere e fodera tenuti insieme, ma non bisogna limitarsi al solo sollevamento verticale ma ad un movimento composto da un leggero innalzamento del bicchiere con relativa fodera (pochi millimetri dal piano della tavola) e da un movimento orizzontale (parallelo al piano predetto) che porti bicchiere e relativa fodera fuori della tavola sopra le proprie gambe.

È sottinteso che il corpo dell'Artista deve essere alquanto scostato dall'orlo della tavola. Ciò chiarito si chiude la parentesi.

Lanciata una maggiore dose di polvere magica, si ripetono le operazioni dianzi descritte relative a scoprimiento e successivo ricoprimento della moneta. Questa volta però durante il breve istante in cui la mano destra tiene bicchiere e fodera (uno dentro l'altra) quasi a livello del piano della tavola (in corrispondenza della verticale passante per le proprie gambe) istante durante il quale ancora una volta l'Artista amaramente constata che la moneta non vuol saperne di rovesciarsi, le dita allentano la pressione esercitata sulla fodera facendo scivolare il bicchiere che cade così sulle gambe dell'Artista (la cosa rimane assolutamente ignorata da

gli spettatori). Si ricopre ancora una volta la moneta con la fodera che per il pubblico contiene sempre il bicchiere.

A questo punto c'è sempre qualcuno che comincia a sorridere sotto i baffi, anche se non li porta, qualche altro assume un'aria di compatimento. L'Artista si mostra avvilito, chiede scusa, (e se sa recitare, fa finta di parlare impappinandosi) e promette di tentare per l'ultima volta. (Durante questo contrattempo il « compare » allunga la mano portando via il bicchiere dalle gambe dell'Artista, ponendolo dopo alcuni istanti nella propria tasca).

Ultimo lancio di forte dose di polvere, con susseguente scoprimento della moneta (la fodera si poggia allora sul tavolo poco discosta dalla moneta stessa) e conseguente constatazione della immutata posizione della moneta.

Ma che sbadato! — esclama allora l'Artista — *dimenticavo che il vetro non è conduttore di magnetismo, pertanto è meglio fare sparire questo maledetto bicchiere*, nel così dire assesta una violenta manata sulla fodera che per il colpo ricevuto si appiattisce fra la generale meraviglia degli astanti che chiedono immediatamente notizie del bicchiere.

Sparito, signori! Così dicendo l'Artista consegna la fodera ad uno dei presenti, che constata la effettiva sparizione.

L'Artista si alza dal tavolo (per togliere il dubbio che il bicchiere si trovi sulle sue gambe) e chiede alla padrona di casa uno straccio umido per calmare il bruciore che lo tormenta sulla palma della mano per effetto della polverizzazione del vetro del bicchiere!

Il signore che poco prima sorrideva sotto i baffi, ora non sorride più, anche se porta i baffi, l'altro signore ha

tramutato lo sguardo di compatimento in atteggiamento di stupore.

L'Artista, mentre si allontana stringendosi il polso destro con la mano sinistra, quasi parlando fra sé e sé, dice a mezza voce: *Le chiacchiere son chiacchiere, ma i fatti sono... fatti!*

Possiamo assicurare che novantanove volte su cento la padrona di casa è più preoccupata per la sparizione del bicchiere, che per la vostra mano dolente!

G - *Evasione di una moneta.*

Effetto: Una moneta è posta sotto un bicchiere capovolto, poggiante su due monete da cento lire che ne tengono l'orlo sopraelevato dal piano del tavolo. Fare uscire la moneta dal bicchiere senza toccare né l'una né l'altro.

Materiale: Una moneta da cinquanta lire, due da cento, un bicchiere.

Preparazione: Conforme a quanto detto al comma « effetto ».

Esecuzione: Basta grattare continuamente la tovaglia ricoprente la tavola, con l'unghia dell'indice e medio, in prossimità del bicchiere, dalla parte ove si vuole fare uscire la moneta. Provare per credere!

H - *Giuochi con fiammiferi.*

Tranne diversa indicazione, i giuochi di cui al presente paragrafo si intendono eseguiti con i fiammiferi di legno tipo amorfi (detti anche svedesi).

1. Togliere la moneta *M* dalla fig. 402 senza toccare il fiammifero 2.

Basta accendere con un altro fiammifero (sfregato su altra scatola) la testa del fiammifero 1. Alcuni secondi dopo che la fiamma si è comunicata al fiammifero 2 si spegne il tutto mediante soffio. Il fiammifero 1

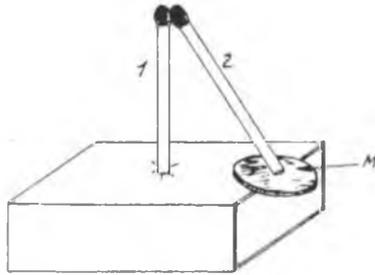


Fig. 402. - Il problema consiste nel togliere le monetine M senza far cascare il fiammifero 2.

rimane attaccato con la sua testa a quella del fiammifero 2 che si è sollevato da solo (per effetto della combustione della sua testa) di quel tanto bastevole per potere tirar fuori la moneta.

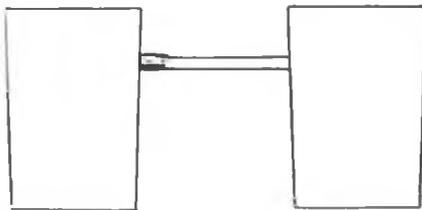


Fig. 403.

2. Allontanare i due bicchieri della fig. 403 senza far cadere il fiammifero interposto fra di essi, e tenuto in posto dalla reciproca pressione dei due bicchieri.

I bicchieri è bene siano cilindrici.

Basta accendere (con altro fiammifero) la testa del fiammifero, spegnendolo mediante soffio non appena la combustione accenna a comunicarsi alla parte legnosa. Allontanando allora i due bicchieri, il fiammifero rimane attaccato al bicchiere sul quale poggiava con la testa.

3. Moltiplicazione di un fiammifero acceso. Sul gambo di un fiammifero si fanno mediante lametta da barba due tagli perpendicolari fra di loro, che partendo da una estremità si arrestano qualche mezzo millimetro prima della testa. Naturalmente questa operazione deve essere ignorata agli spettatori.

Si accende il fiammifero, tenendolo fra pollice ed indice dalla parte opposta alla testa, ed appena questa è combusta, si imprime al fiammifero (mediante le predette due dita) una rotazione in virtù della quale il fiammifero si scompone in quattro fiammiferi accesi.

4. Come si spegne magicamente un fiammifero. Per eseguire questo divertimento si debbono usare i fiammiferi tipo « minerva » il cui gambo di legno è a sezione rettangolare anziché tonda come quella degli « svedesi ».

Si accende un fiammifero tenendolo fra le punte delle dita pollice ed indice destro poste ad un paio di millimetri di distanza dalla estremità opposta alla testa.

Si distende allora il braccio destro per allontanare il fiammifero dalla bocca, e si soffia in direzione del gomito sinistro, ottenendo lo spegnimento del fiammifero.

Il soffiare sul gomito *immediatamente dopo* l'accensione del fiammifero, non ha nulla a che vedere con lo spegnimento vero e proprio, ma ha lo scopo di distogliere l'attenzione degli spettatori dalla mano destra il

cui dito medio imprime, mediante la sua unghia, un rapido e deciso colpo alla estremità libera del fiammifero, la cui fiamma appena prodottasi si spegne per effetto della vibrazione causatagli dal rapido colpo!

5. Far penetrare dentro una bottiglia una moneta da cinque lire posta su uno stecchino piegato in due e collocato a sua volta sul collo della bottiglia, senza toccare né moneta, né stecchino, né bottiglia.

La preparazione si fa come indica la fig. 404.

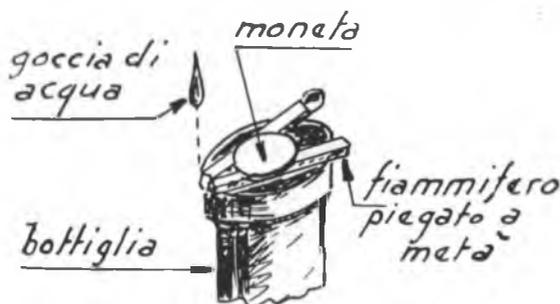


Fig. 404.

Per risolvere il problema basta far cadere una goccia d'acqua nel punto *P* ove le fibre del legno sono state parzialmente spezzate. L'umidità fa automaticamente allargare le due gambe dello stecchino provocando la caduta della moneta dentro la bottiglia.

6. Dove si dimostra che... la matematica è una opinione!

Si forma l'identità $6 = 6$ (v. fig. 405-406). Si sposta ora un fiammifero dal primo membro al secondo ottenendo che... cinque è eguale alla radice quadrata di uno! (v. fig. 407).

7. Lettura del pensiero con i fiammiferi.

Effetto: Uno spettatore pone (nascostamente) un numero pari di fiammiferi in una mano, ed un numero dispari nell'altra. L'Artista indovina se il numero dei fiammiferi contenuti nella mano destra è pari o dispari.

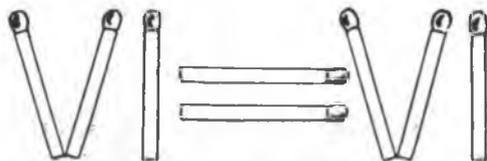


Fig. 405-406.

Si fa moltiplicare per due il numero dei fiammiferi della mano destra, e per tre quello della mano sinistra. Si fa dire ad alta voce il risultato della somma delle due moltiplicazioni. Se la somma è un numero pari nella mano destra c'è un numero dispari di fiammiferi, e vice-

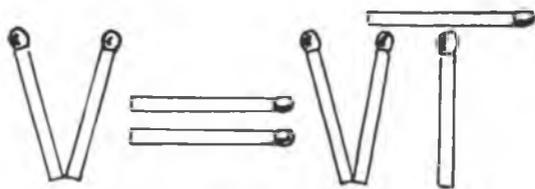


Fig. 407.

versa se la somma è dispari nella destra si ha un numero pari di fiammiferi.

8. Per fare un quadrato bastano quattro fiammiferi (v. fig. 408), quanti ce ne vorranno per farne due?

In generale, tutti rispondono 8: no, bastano 7 (v. figura 409).

9. Da un gruppo di quattro quadrati (v. fig. 410)

formato con 12 fiammiferi, spostarne 4 e ridurre i quadrati a tre

La soluzione è data dalla fig. 411.



Fig. 408



Fig. 409

10. Con 17 fiammiferi si fanno 6 quadrati (v. figura 412). Togliere 1 fiammifero, spostarne 3 e ridurre i quadrati a 4.

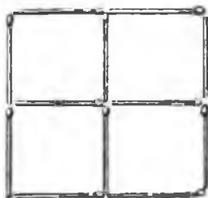


Fig. 410

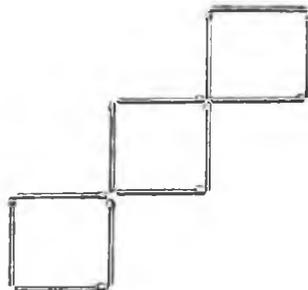


Fig. 411

La soluzione è data dalla fig. 413.

11. Da un gruppo di 6 quadrati formato con 17

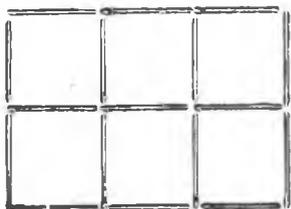


Fig. 412

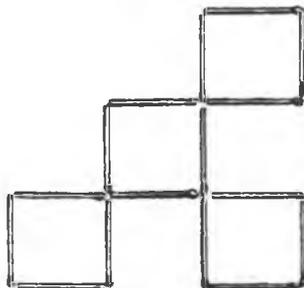


Fig. 413

fiammiferi (v. fig. 414) togliere 3 fiammiferi, spostarne altri 3 e ridurre i quadrati a 3.

La soluzione è data dalla fig. 415.

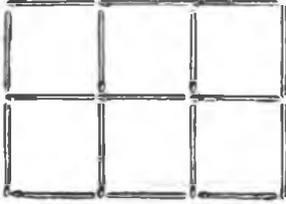


Fig. 414

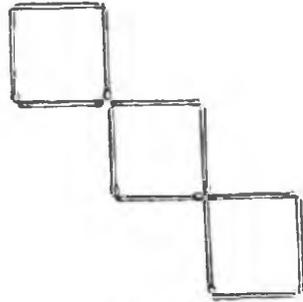


Fig. 415

12. Con due file di fiammiferi alla distanza, l'una dall'altra, di un fiammifero si raffiguri il gomito ad

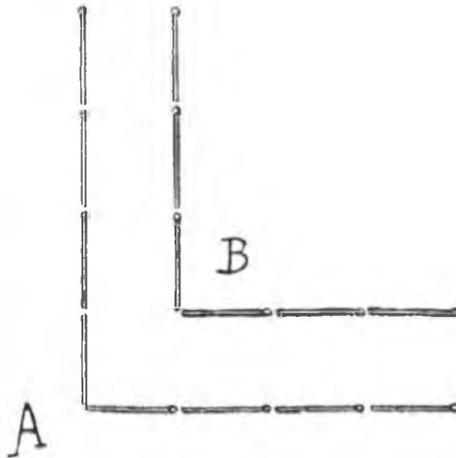


Fig. 416

angolo retto di un fiume (v. fig. 416). In natura, ciò sarebbe assurdo, ma nei giochi tutte le ipotesi sono

permesse. Si tratta ora, con due soli fiammiferi di formare un ponte per passare da A a B.

L'ingegnosa soluzione si ha dalla fig. 417.

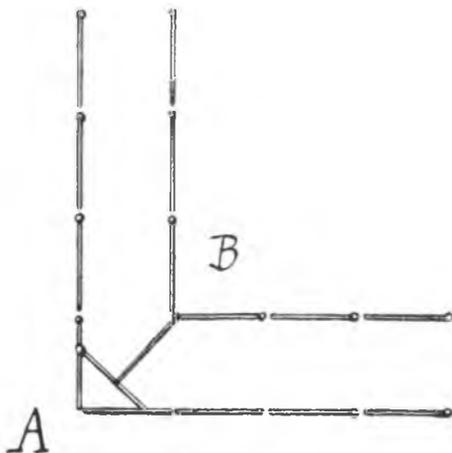


Fig. 417

13. Con 16 fiammiferi si formano 5 quadrati (vedi fig. 418). Spostarne 2 ed i quadrati diventano 4.

La soluzione è data dalla fig. 419.

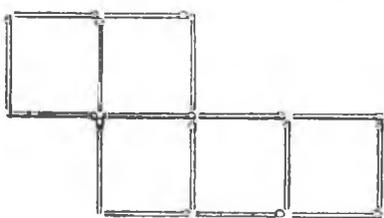


Fig. 418

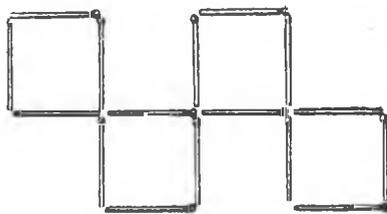


Fig. 419

Ecco ora alcuni giuochetti che con la geometria non hanno nulla a che fare e che, perciò, sono anche più divertenti.

14. Con 24 fiammiferi si costruisca un quadrato che abbia 9 fiammiferi per lato (v. fig. 420). Si tolgano 4

fiammiferi ed il quadrato continuerà ad avere nove fiammiferi per lato. Si rimettano i 4 fiammiferi tolti e se ne aggiungano altri 4 e si avranno ancora 9 fiammiferi per lato. Infine si aggiungano ancora altri 4 fiammiferi ed il quadrato continuerà ad avere 9 fiammiferi per lato.

Queste sono le successive soluzioni: Togliendo 4



Fig. 420

fiammiferi, i venti restanti dovranno disporsi in gruppi come è qui indicato:

4	I	4
I		I
4	I	4

Rimettendo i 4 fiammiferi tolti ed aggiungendone altri 4, si dovranno disporre così:

2	5	2
5		5
2	5	2

Infine, aggiungendone ancora altri 4, ecco la disposizione necessaria:

1	7	1
7		7
1	7	1

15. — Una partita divertente. — Si dispongano sul tavolo, a qualche centimetro l'uno dall'altro, 15 fiammiferi (v. fig. 421); quindi invitate un amico a giocare con voi prelevando, alternativamente, uno o due o tre fiammiferi, a scelta. Perde colui che si troverà costretto a prendere l'ultimo fiammifero.



Fig. 421

Per vincere occorre procurare di prendere il 14° fiammifero, e per essere certo di poter far ciò occorrerà aver preso il 10° e quindi il 6° e perciò il 2°. Insomma, chi preleva il 2° fiammifero o il 6° o il 10° sarà vincitore, sempre che conosca il giuoco. Perciò, per essere sicuro di vincere, occorrerà procurare di essere il primo a giocare e prelevare subito due fiammiferi.

17. Il gioco dei tre fiammiferi: dov'è quello spento?

Questo giuoco ha qualche analogia col noto *giuoco delle tre carte* (*Dov'è la rossa?*) che ho ampiamente descritto in *Magia delle carte* ⁽¹⁾ e che, nonostante sia

⁽¹⁾ *Magia delle Carte*, Hoepli, 1959, quinta edizione, p. 305.

giuoco proibito dalla polizia, accade ancora di vedere eseguire, nelle fiere e nelle osterie da una speciale categoria di lestofanti, specializzati in questa gherminella.

Questo dei tre fiammiferi è molto più innocente di quello con le carte, anche perché non è giuoco che possa eseguirsi sulle pubbliche piazze.

Si abbiano tre fiammiferi, di cui uno già usato e perciò senza la capocchia. Nei disegni relativi, questo è stato rappresentato da un fiammifero con la capocchia bianca.

Si infilino questi tre fiammiferi tra le dita della mano sinistra, quello spento in mezzo, come è indicato nella fig. 422.

Si porti adesso la mano destra, palma in alto, sopra il dorso della mano sinistra.



Fig. 423

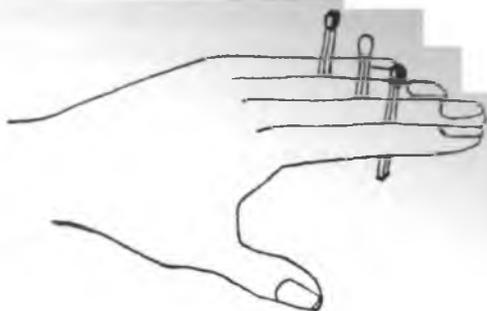


Fig. 422

Si prelevino con le dita della mano destra i fiammiferi stessi e si chiuda la mano, mostrando tra le dita i tre fiammiferi, che adesso appariranno dall'estremità opposta alla capocchia (figura 423). Ora domanderete a chi assiste al vostro giuoco: *dov'è il fiammifero spento?* E tutti si sbaglieranno, perché indicheranno sempre quello

mediano ed invece i fiammiferi hanno cambiato posto.

Perché ciò accada, quando porterete la mano destra,

palma in alto, sul dorso della mano sinistra, dovrete cercare che l'indice della mano destra venga ad inserirsi

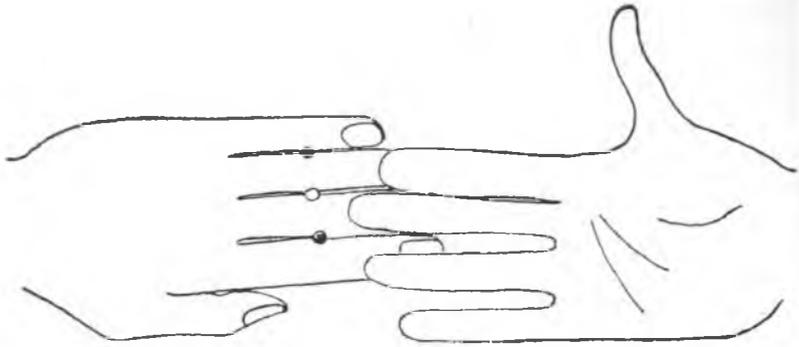


Fig. 424

tra l'anulare ed il mignolo (v. fig. 424), tra l'indice ed il medio della mano destra preleverete il fiammifero

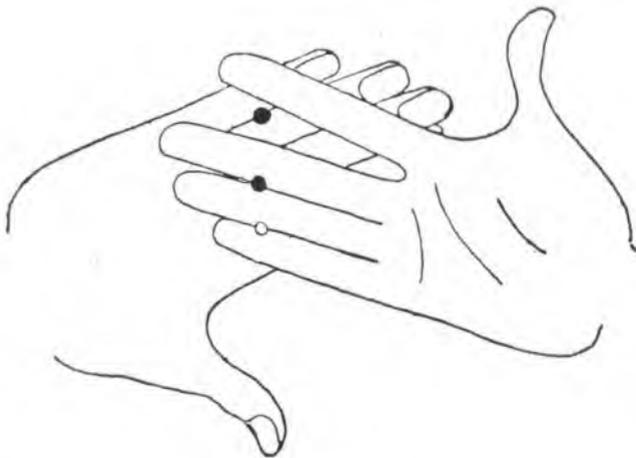


Fig. 425

spento che si trovava tra il medio e l'anulare della mano sinistra, mentre tra il medio e l'anulare della mano

destra preleverete il fiammifero che si trovava tra l'indice ed il medio della mano sinistra. Trattenendo tra le dita indicate questi due fiammiferi, girerete rapidamente, nel piano orizzontale, la mano destra, fino a portare l'ultimo fiammifero, trattenuto tra l'anulare ed il mignolo della mano sinistra, a situarsi tra l'indice ed il medio della mano destra (v. fig. 425). Allontanerete allora la mano sinistra e subito piegherete la destra che ora trattiene i fiammiferi, per mostrare questi al pubblico, dalla parte opposta a quella delle capocchie (v. fig. 423).

Altri esegue questo giuoco in quest'altra maniera. I tre fiammiferi, anziché trattenuti come prima tra un dito e l'altro, con le capocchie in alto, si dispongono invece, capocchie in basso, come è indicato dalla fig. 426. Quindi per farli passare dalla mano sinistra alla mano destra, porterete questa mano sotto l'altra, inserendo le varie dita tra i tre fiammiferi. Solo che, voltando leggermente la mano sinistra, acciò questo non appaia, con il pollice di questa mano spingerete in fuori l'estremità del primo fiammifero, fino a che si incroci con quello mediano (v. fig. 427).

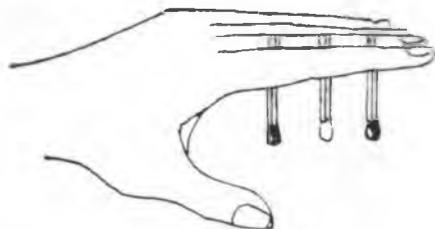


Fig. 426

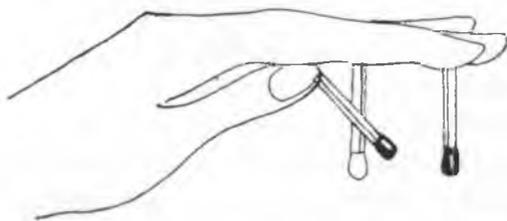


Fig. 427

mano destra, tra il mignolo e l'anulare il primo fiammifero; tra l'anulare ed il medio, il secondo; infine, tra l'anulare e l'indice, quello spento. Anche qui piegherete subito la

destra per far vedere i fiammiferi trattenuti tra le dita (fig. 423). Il primo sistema, però, pare a me più conveniente. Tuttavia è consigliabile di impararli tutti e due, così da poterli variare in caso di ripetizione.

È questo uno dei giuochi di Tom Seller (1).

I - *Pezzetti di carta che vanno e vengono.*

Si prenda un coltello da tavola e si appiccichino alla sua lama tre pezzetti di carta, inumiditi da una parte (v. fig. 428). Si mostri questo coltello, tenendolo per il manico con una mano, da una parte e dall'altra. Soltanto che, prima lo si mostra dalla parte che ha effettivamente i tre pezzetti di carta, poi, girando la mano

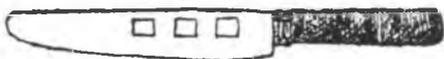


Fig. 428

per mostrarlo dall'altra, si fa nello stesso tempo girare il coltello nella mano, così che esso, invece di compiere un mezzo giro, compirà un giro intiero e, se pure al pubblico sembrerà che gli mostrate l'altra parte della lama, sarà invece quella stessa che ha già visto prima, quella che gli farete vedere.

Come vedete — si dirà — *ho appiccicato tre pezzetti di carta da una parte e tre dall'altra. Ora vedrete come questi pezzetti di carta vanno e vengono secondo che io voglia.*

Fatto vedere il coltello in questo modo per un paio di volte, così che il pubblico sia ben persuaso che sulla lama vi sono tre pezzetti di carta da una parte e tre dall'altra volterete nuovamente il coltello da una parte e dall'altra per un paio di volte, ma senza più farlo

(1) TOM SELLER, *Quick Tricks*, Geo Jonhson, Londra, 1935.

girare tra le dita, così che ora il pubblico vedrà veramente la lama una volta dalla parte che ha i pezzetti di carta ed una volta da quella che non li ha.

Ora, come potete vedere — continuerete — ho fatto sparire i pezzetti di carta che si trovavano da una parte. Adesso farò sparire anche quelli che stavano dall'altra. Ciò direte mentre è volta verso il pubblico la parte della lama che non ha pezzi di carta appiccicati. Immediatamente volterete la mano e nello stesso tempo girerete il coltello nella mano, così che sarà nuovamente la parte senza pezzetti di carta quella che vedrà il pubblico, il quale avrà così l'impressione che i pezzetti di carta siano completamente spariti, da una parte e dall'altra. Per due o tre volte ancora farete vedere la lama senza pezzetti di carta da una parte e dall'altra. Poi direte: *Adesso faremo ritornare i pezzetti di carta da tutte e due le parti.* Ed, ora che sapete il trucco, mostrerete il coltello una volta dopo l'altra, sempre dalla parte con i pezzetti di carta; poi li farete di nuovo sparire da una parte e, finalmente, abbandonerete il coltello coi tre pezzetti di carta e passerete a qualche altro divertimento.

L - *Il coltello magnetizzato.*

Presentatevi ai vostri amici con un coltello da tavola in mano. Fate esaminare minutamente tanto il coltello quanto le vostre mani. Quando tutti saranno ben convinti che non vi è trucco, né preparazione di sorta, aprite la vostra mano destra e tenetela ben distesa; quindi applicate la lama del coltello alla mano ed ecco che il coltello vi resterà aderente (v. fig. 429) e non cadrà. Fate staccare il coltello da un qualunque spettatore e quindi applicatelo alla mano sinistra ed anche questa volta, con la mano ben aperta, il coltello rimane attaccato alla mano come un ferro alla calamita (fig. 430).

Per ottenere questo strabiliante risultato, non avrete da fare altro che passare sulle vostre mani un lievissimo

strato di una leggera soluzione di *seccotina* sciolta nell'acqua, e quindi lasciar seccare. Questo leggero strato non si vede affatto e le mani possono benissimo essere esaminate senza che nulla appaia. Basterà poi, al momento opportuno, scaldare un po' le mani o inumidirle

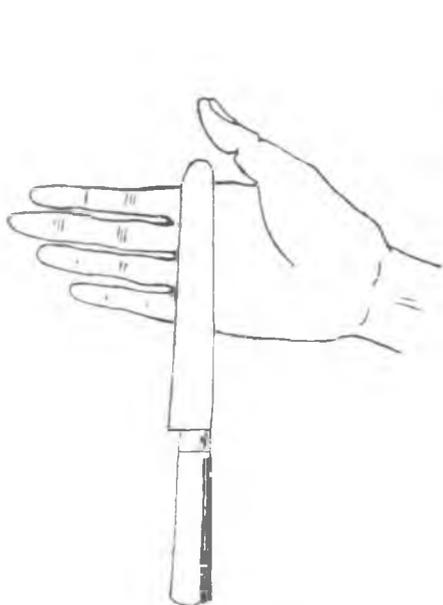


Fig. 429

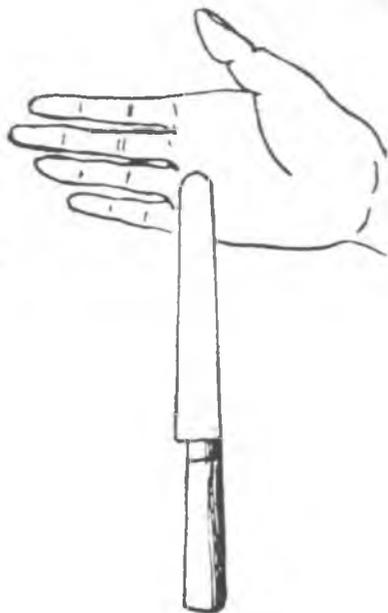


Fig. 430

lievemente perché l'effetto della *seccotina* riappaia ed, anzi, sia così efficace da mantenere il coltello aderente alla palma della mano.

M - *Un'illusione ottica, con due mani.*

Prendete un porta sigarette rettangolare, d'argento o d'altro metallo, e tenetelo verticale con i lati più lunghi orizzontali, le due mani appoggiate, una da una parte ed una dall'altra, con il pollice dietro e le altre dita in fuori (fig. 431).

Se voi ora muoverete alternativamente le mani, in

fuori, mentre porterete il portasigarette più verso il corpo, ed in dentro, mentre lo porterete leggermente più in fuori, darete a chi vi guarda la netta illusione che

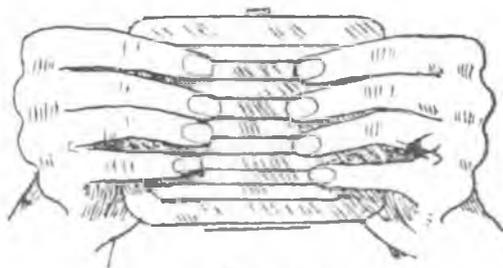


Fig. 431

il vostro portasigarette si incurvi, in fuori ed in dentro, come se fosse di gomma.

Praticate per qualche minuto quest'esercizio davanti allo specchio e sarete meravigliato della perfetta illusione ottica.

N - *Altra illusione ottica, con una sola mano.*

Anche questa è un'illusione facilissima ad ottenere. Prendete tra il pollice e l'indice della mano un lapis piuttosto lungo verso una delle estremità, tenendolo in

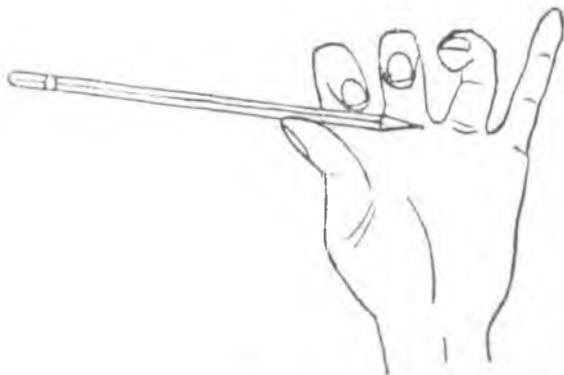


Fig. 432

aria, orizzontalmente (fig. 432). Quindi stringendo solo lievissimamente le dita, imprimerete al lapis un movimento radiale abbastanza rapido, mentre, allo stesso tempo, darete alla mano che regge il lapis un lieve e

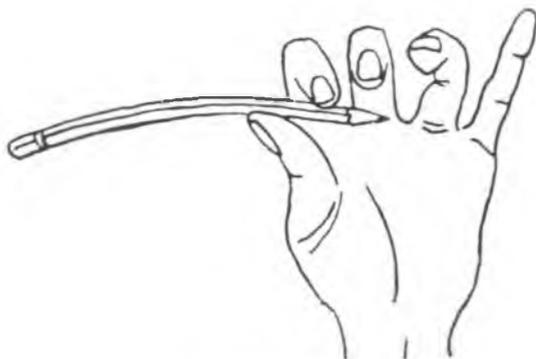


Fig. 433

rapido movimento sussultorio: il lapis sembrerà curvarsi, ora in alto, ora in basso, come se fosse di gomma (v. fig. 433).

Anche questo è esercizio che, prima di riuscirlo occorre praticare per qualche minuto allo specchio, ma è di certissimo effetto.

SAGGIO DI UNA BIBLIOGRAFIA ITALIANA DELLA PRESTIGIAZIONE

Il primo testo che parli dell'*Arte dei Prestigi, o Prestigiazione*, come ho già ricordato si ritrova nella suppellettile papirologica e precisamente nel ben noto papiro della raccolta Westcar, del *Neues Museum* di Berlino, nel quale si parla dei *prestigi che facevano gli antichi* e si fa il nome del primo prestigiatore ricordato dalla storia, Tettetù di Sennaferù, che viveva ai tempi del re Khufu, della IV dinastia, il costruttore della Gran Piramide, più conosciuta in italiano col nome di *Piramide di Cheope*.

Da allora in poi, i ricordi, nelle letterature classiche, tanto greca che latina, di quest'arte e dei suoi cultori, sono abbastanza numerosi, nè mancarono, nei primordi dell'arte della stampa, fra i primissimi libri usciti dai torchi degli stampatori del Cinquecento, quelli che si riferivano a quest'arte ermetica, che molto ebbe a soffrire per la confusione che allora si faceva tra quella che oggi si chiama *Magia bianca* e quella che era allora chiamata *Arte Diabolica*.

Si conoscono le vicende del noto volume di Reginald Scot, *The Discovery of Witchcraft* (la Scoperta della Stregoneria), di cui ho già parlato, che oltre ad essere il primo libro sulla Prestigiazione apparso in Inghilterra, nel 1584, è da molti ritenuto come il primo libro che si stampasse in Europa su tale argomento.

È possibile che in Persia, in India ed in Cina esistano libri di più antica data.

In Italia, i primi libri che trattino di questa materia sono indubbiamente quelli del canonico lateranense Tomaso Garzoni, nato a Bagnocavallo nel 1549 ed ivi morto nel 1589.

Nel primo di questi due libri, *La Piazza Universale di tutte le Professioni del Mondo*, vi è un capitolo intitolato « De' Maghi incantatori o Venefici o Malefici, o Negromanti largamente presi e Prestigiatore e strie (streghe) »; nel secondo, *Il Serraglio degli Stupori del Mondo*, si danno notizie, tra l'altro, dei Prestigia-

tori del tempo e dell'Arte loro, oltre alla « regola certa per discernere l'effetto prestigioso naturale del diabolico ».

La data di pubblicazione della prima edizione di questi due libri è incerta o, quanto meno, io non la conosco. Conosco soltanto quella delle seconde edizioni, uscite postume a cura del Rev. Padre Bartolomeo Garzani, fratello dell'Autore, l'una in Serravalle di Venezia, presso Nicolò Moretti, nel 1605 (ma 1601, nel colophon); l'altro presso la tipografia Dei, in Venezia nel 1613. È certo tuttavia che essi furono composti prima del 1599, anno della morte dell'Autore e però non è escluso che potessero essere stampati, od almeno redatti prima dell'anno 1584, nel quale vedeva la luce in Inghilterra il libro di Reginald Scot.

Questo Tomaso Garzoni fu il primo che distinguesse in Italia, come abbiamo detto, il *prestigio naturale dal diabolico*. Tuttavia, ancora nella metà del Seicento, si ha notizia di un Prestigiatore italiano, Biagio Manfrenetini che, dopo aver acquistato in tutta l'Europa, vasta notorietà per un suo originalissimo prestigio ancor oggi ripetuto nei circhi, dovette trascorrere alcun tempo nelle carceri del Cardinale Richelieu, sotto l'accusa di stregoneria.

Comunque, è con il Settecento, che mentre cresce a dismisura il numero dei Prestigiatori, specialmente italiani, che girano il mondo, cominciano a diffondersi i libri che trattano con qualche abbondanza di questa misteriosa materia.

In generale, però, non sono mai professionisti dell'Arte, quelli che scrivono tal sorta di libri, ma piuttosto ingegni bizzarri che cercano di spiegare per sé e per gli altri, i prodigi che hanno veduto compiere.

Così valga per tutti, la nota serie dei libri del francese Decremps, iniziatasi con *La Magie Blanche dévoilée* e poi continuata con altri quattro diversi lavori, che intendeva, più che altro, spiegare i miracoli con cui il nostro famosissimo Pinetti, sedicente conte di Willedal, sbalordiva le folle e le corti di tutta l'Europa. Nei suoi libri, quindi, più che non la spiegazione della maniera con la quale Pinetti compiva i suoi prodigi, si trova invece la maniera con cui egli, Decremps, riteneva che li compisse.

Bisogna arrivare all'Ottocento per trovare i primi libri di Prestigiazione redatti con scopi didattici, con il proposito, cioè, di formare dei nuovi prestigiatori, istruendoli in tutte le pratiche necessarie per bene esercitare quest'arte. Naturalmente, al loro primo apparire, questi libri furono assai male accolti dalla professione. Quando in Inghilterra apparve il primo libro del Prof. Hoffmann (nome d'arte dell'avv. Angelo Lewis), *Modern Magic*, presto seguito da *More Magic* e da *Later Magic*, tutta la classe

dei Prestigiatori fu in grande agitazione ed il disgraziato autore fu coperto di cantumelie. Poi, i Prestigiatori stessi, finirono con l'accorgersi che questi libri altro non facevano che aumentare l'interesse per l'Arte Magica ed, in definitiva, non che nuocere, giovavano moltissimo alla comunità prestigiosa.

È grave errore quello di credere che perchè il segreto di un prestigio sia svelato in un libro esso, perciò, cessi dall'essere ermetico per la grande massa del pubblico. Citerò a questo proposito un solo esempio: il noto prestigio per cui si mostrano al pubblico quattro fanti e questi appaiono trasformati successivamente in quattro assi e quindi in quattro carte bianche. Ebbene, questo prestigio venne per la prima volta spiegato nel 1616, nel noto libro di Samuel Rid, *The Art of Jugling or Legerdemain*; d'allora in poi, esso è stato spiegato per le stampe centinaia di volte, eppure, posso dirlo per mia personale esperienza, nonostante la sua lunga storia, nulla ha perduto della sua piacevolezza e la sua esecuzione è ancora, per la generalità del pubblico, un puro mistero.

Con il Novecento, anche in questa, come in tutti gli altri rami dello scibile umano, la produzione libraria si è sviluppata enormemente. Sono così incominciate a sorgere, anche per la Prestigiatura, le prime *Bibliografie*.

La più importante di queste è l'opera dovuta alla collaborazione di uno studioso inglese e di un noto prestigiatore svizzero:

CLARKE, Sydney W. e BLIND Adolphe: *Bibliography of Conjuring*. Londra, Johnson, 1920, 84 pag.

Sono elencati in quest'opera circa 2000 lavori in ogni lingua, con forte prevalenza di lavori inglesi, ed un'interessante elenco di riviste e di giornali dedicati all'arte magica. Disgraziatamente, le indicazioni bibliografiche sono prevalentemente incomplete e moltissime le omissioni. Le opere italiane qui ricordate non superano la decina, quasi tutte prive di indicazioni bibliografiche.

Lavoro più serio e, bibliograficamente, più preciso è

RUEGG, Théodore (Harry Bertall): *Bibliographie de la Prestidigitation française ancienne et moderne*. Dijon, 1931, 94 pag.

opera di un prestigiatore francese. Contiene l'elencazione di oltre 500 lavori in lingua francese concernenti la Prestigiatura in generale, la Manipolazione, le Illusioni, la Matematica curiosa, la Fisica divertente, i Giuochi di società, l'Ombromania, i Trucchi dei Bari, ecc., con indicazioni bibliografiche quasi sempre complete.

Un interessante elenco bibliografico pubblicato in America è anche

BURLINGAME, H. J.: *Biblioteca Magica*. A classified list of important Works on Natural and Occult Magic, Conjuring and Amusements. Chicago, 1898, 34 pag., in-16

che contiene un elenco di 184 opere in lingua inglese, 107 in lingua tedesca e 83 in lingua francese, molte delle quali, assai rare, del XVII e del XVIII secolo.

Un notevole sussidio bibliografico può anche essere costituito da

MARGERY, A.: *Magicana*, an Illustrated Catalogue of Books, English and Foreign, Old and Modern, on Conjuring and Kindred Amusements. Londra, 1924, in-4, 24 pag.

che è catalogato dalla Libreria Magica di A. Margery (Bromley, Kent) e che contiene, oltre ad un prezioso elenco (613 numeri) di libri antichi e moderni sulla Prestigiazione ed arti affini, divisi per materia, anche una buona lista di giornali e riviste magiche.

Infine, ricorderò come io stesso abbia pubblicato (in appendice a *Magia delle Carte*, Milano Hoepli, 1958 V ediz.) una succinta bibliografia critica della Prestigiazione, nella quale sono ricordate 275 opere e riviste interessanti la prestigiazione in generale ed, in particolare, quella che si compie con le Carte da giuoco. Tranne pochissime opere che non ho potuto avere tra le mani (dieci, in tutto) per tutte le altre sono date indicazioni bibliografiche complete.

Ho tuttavia pensato che una Bibliografia limitata alle opere italiane, che, come ho detto, mancano quasi del tutto anche nella bibliografia di Clarke e Blind, potesse meritare di uscire dalla stretta cerchia dei Prestigiatori, cui è forzatamente indirizzata la mia *Magia delle Carte*, per essere presentata al più vasto e colto pubblico dei bibliografi italiani. Così solo posso sperare, per le segnalazioni che invoco dalla cortesia loro, di poter portare a compimento una vera *Bibliografia italiana della Prestigiazione*, completa per quanto possibile, in ogni parte.

BIBLIOGRAFIA

(Anonimo) - *Bellissimo e virtuoso libretto di Giuochi di Mano, di carte, di monete, di anelli ed altri*. Napoli, circa 1820, 8 pag.

— *Giuochi onesti per la gioventù ovvero il Saputello in Conversazione*. Seconda edizione con rami, Livorno, 1838, F.lli Vignozzi e Nipote.

Le prime 282 pagine contengono una lunga serie di cosiddetti *Giuochi di Società*. Quindi da pag. 283 a pag. 434, in un capitolo intitolato *Il Mago senza Magia*, sono elencati i soliti giuochi di prestigio elementari. Molte altre ristampe, anche col titolo invertito, come questa:

— *Il Saputello in conversazione e il Mago senza Magia*. Giuochi onesti per la gioventù. Quinta edizione arricchita dei Giuochi Destro-Fisici del Cav. Bosco, Livorno, Vignozzi, 1853.

— *Giuochi piacevoli di Prestigio e destrezza*. Fisica dilettevole. Milano, Ranzini, 1910.

— *Il Giuocolatore nelle serate invernali che diverte le conversazioni*. Milano, Silvestri, 1835.

— *Il Saputello in conversazione ovvero Giuochi di sala*. Firenze, Salani, 1889, in-16, pagg. 350.

— *Il nuovo Bosco ossia Il Diavolo color di rosa*. Tesoro di nuovi e straordinari giuochi di prestigio coll'aggiunta delle meraviglie di B. BOSCO, Venezia, 1870, in-32, 225 pag.

È evidentemente una traduzione dal francese, piena di errori non solo di stampa, ma anche di lingua e di grammatica. Contiene tuttavia notizie interessanti, che non ho trovato altrove, sulla vita di Bartolomeo Bosco. Di questo libretto esistono numerose ristampe, sia complete che parziali, presso stamperie ed editori diversi. L'ultima in ordine di tempo, che conosco è stampata a Milano, 1942. Casa Editrice Bietti. Nel frontespizio le « Meraviglie Magiche » vi sono attribuite a E. Bosco!

— *Il Giuocatore di Magia ovvero Manuale dei Giuochi di Prestigio e di Destrezza i più facili ed i più sorprendenti messi alla portata di tutti per Illensub Oirealy, Africano*. Napoli, 1880, Regina, in-32, pag. 120.

Una delle solite traduzioni di Décremps, non solo in forma popolare, ma anche piena di strafalcioni.

- *Magia, Prestigio e Giuochi di Famiglia*. Firenze, Salani, 1893, pag. 256, ill. 237. Molte ristampe.

Il compilatore, C. Causa, per quanto dichiara di aver voluto presentare un lavoro « veramente nuovo », si limita alla traduzione di buona parte del classico libro di Robert-Houdin, *Comment od devient sorcier* e di altri lavori francesi.

- *Il Libro dei Giuochi*. Prestidigitazione, Magia, Giuochi di Abilità, di Calcolo, d'Azzardo e di Conversazione. Firenze, Salani, 1932, 495 pag., con 200 illustrazioni.

La parte relativa alla prestigiazione è (pag. 1-226) la ristampa *verbatim* dell'altro libro del medesimo Editore, *Magia, Prestigio e Giuochi di Famiglia*.

- *Il nuovo giuocatore di Magia ovvero Manuale di giuochi di prestigio e di destrezza*. Milano, Cioffi, 1885, pag. 128.

Traduzione anonima di brani diversi delle note opere di Décremps.

- *Libretto Magico ovvero Modo facile per imparare una quantità di esperimenti di fisica e di prestigio*. Milano, Ranzini, 1905.

- *Libretto Magico del Cavaliere Bosco*. Firenze, Salani, 1929.

- *Giuochi di Sala per divertirsi nelle Conversazioni*, coll'aggiunta delle Penitenze per quelli che non eseguono bene i giuochi. Firenze, 1888, Salani, in-32, pag. 128.

Contiene anche un capitolo intitolato *Giuochi di Carte e di Calcolo*, contenente una trentina di giuochi di prestigio semplici e conosciuti.

- *Magia, Prestigio e Fisica dilettevole*. Milano, Croci, 1878, in-16, 325 pag.

L'anonimo compilatore, che firma G. B. dichiara bensì anche lui di aver voluto dare alla luce un libro « veramente nuovo », ma poi il suo lavoro si riduce: dalla pag. 9 alla pag. 217, alla traduzione integrale di estratti dalla consueta opera di Robert-Houdin, *Comment on devient sorcier* (1), dalla pagina 218 a pag. 278 alla traduzione di altri brani della *Magia et Physique amusante* (2), dello stesso Robert-Houdin; infine dalla pag. 279 alla fine del volume, alla traduzione di cose pescate in altri libri francesi.

- *Rivelazioni segrete del giuoco delle carte*.

- *Tutti i segreti della Magia bianca svelati*. Giuochi di Prestigiazione. Napoli, Rocco, 1931, in-16, pag. 230.

- *Veglie Magiche*.

(1) ROBERT-HOUDIN: *Le secretes de la prestidigitation et de la magie. Comment on devient sorcier*. Paris, Calmann-Levy, 1868, in-12, X-412 pag. 47 illustrazioni.

(2) ROBERT-HOUDIN: *Magie et physique amusante* (opera postuma). Paris, 1877, in-12, 297 pag., 25 illustrazioni. Altre ediz. 1882 (Paris, Calmann-Levy), 1892-1898.

ALBERTI, Giuseppe Antonio - *I giuochi numerici*. Fatti Arcani Palesati. Venezia, Orlandelli, 1795 (IV edizione), pag. 154 con varie tavole fuori testo.

Compilazione che, a giudicare dal numero delle edizioni, dovette avere ai suoi tempi una certa voga. La I ediz. è di Venezia, 1745; altre Bologna, 1747; Venezia, 1780; Napoli, 1814. Oltre a curiosità numeriche, contiene una traduzione dell'ultima parte del volume della nota opera dell'Osanam relativa « ai giuochi dei bussolotti, delle carte, di mano e di tasca, che sogliono fare i Circolatori ». Le tavole sono le medesime dell'Osanam.

ANTER, Enrico - *Giuochi di Prestigiazione e di Illusionismo*. Firenze, Nerbini, 1940, in-16, pag. 100.

BALDERI E. - *Almanacco Strenna del Prestigiatoe Moderno*. Roma, Perino, 1895.

BARBA PERO (P. Amour?) - *Ricreazioni familiari*. Torino, Giornale « Il Pubblico », 1889, pag. 120.

È una piccola raccolta di giuochi elementari presentati da Barba Pero, che era il redattore che nel giornale *Il Pubblico*, curò per molti anni la rubrica dei Giuochi di prestigio.

— *Seduta Magica di Barba Pero*. Dono ai Sigg. Associati (del Giornale « Il Pubblico »). Torino, s. d., pag. 23.

BELTRAMI A. - *Giuochi di Prestigio*. III Ediz., Milano, Maiocchi, 1932, in-16, pag. 87.

BONÈMAIN, Albino - *Il Moderno Prestigiatoe*. Raccolta di giuochi di bussolotti, di carte, colle uova, preparati, di destrezza e scientifici; con molte novità e con figure per facilitare la spiegazione dei giuochi. Milano, Cioffi (s. d.), in-16, pag. 128.

Bosco, Bartolomeo - *Gabinetto Magico del Cavaliere Bartolomeo Bosco*, ossia *Il Complesso dell'Arte di Prestigio*. Traduzione del Prof. Antonio Rosental dietro la VI edizione tedesca. Milano, Silvestri, 1854, pag. 334, tav. f. t.

Di questa operetta, attribuita al grande Bosco, si sono avute moltissime edizioni a Milano, Torino, Firenze, Napoli, ecc., ma questa citata è la sola che io mi conosca in cui si accenni a traduzioni dal tedesco. Nella prefazione si accenna al Prof. Kerndorffer come autore di questo lavoro.

Bosco, Bartolomeo - *Satana*. Raccolta Europea. Passatempo nell'intermezzo delle sedute di Magia Egiziana del Cavaliere Bartolomeo Bosco di Torino, libera versione dal francese del Prof. F. A. Rosental. Milano, Silvestri, 1854.

Trovo l'edizione originale francese citata all'articolo Bossco nella « Grande Encyclopédie Française » senz'altra indicazione che « Satanas, (Marseilles) ».

- *Curiose avventure*. Napoli, 1837, 39 pag.
 — *Il Cavaliere Bosco, giuocatore di magia*. Firenze, 1876, 112 pag.

BRANCALEONE, Natale - *Giuochi piacevoli di prestigio e destrezza*.
 Genova, 1907.

BROCKMANN V. - *Come si diventa prestigiatore*. Milano, Bietti,
 pag. 111.

BRUGNATELLI, Ing. L. - *Matematica Allegra*, con appendice, non
 matematica, ma abbastanza allegra. Milano, 1912, la Gu-
 tenberg, in-8, pag. 92.

Libretto originale contenente parecchi giuochi matematici fra i più
 conosciuti. L'appendice non matematica consiste in un elenco di pa-
 role ignote o generalmente mal conosciute.

CAUSA, Cesare - *Magia, Prestigio e giuochi di famiglia*. Firenze,
 Salani, 1933.

D'AMORA, F. - *Il Libro dei Giuochi*. Milano. Ist. Edit. Ital.,
 s. d., in-16, pag. 188.

DECREMPS - *I Segreti disvelati della Magia Bianca*, ossia *Spiega-
 zione dei Giuochi Sorprendenti* che formano da qualche tempo
 l'ammirazione delle capitali e delle più illustri città. Padova,
 Conzatti, 1788, 118 pag.

— *Cinque Sessioni* nelle quali si accennano Macchine meravi-
 gliose e Giuochi assai più sorprendenti di quelli che formano
 da qualche tempo l'ammirazione delle capitali e delle più
 illustri città; oltre un Trattato della Bacchetta Magica di
 Mr. Decremps. Padova, Gonzatti, 1788, 120 pag.

— *La Magia Bianca svelata, o Spiegazione dei giuochi di mano
 Sorprendenti* che nei nostri tempi si ha tirata l'ammirazione
 dell'Europa. Messina, Stamp. del Grande Ospedale, 1793,
 76 pagine.

In alcune note a piè di pagina sono raccolte osservazioni desunte
 dalle rappresentazioni date in Messina dal celebre Pinetti, nel Teatro
 della Monizione, i giorni 5, 6, 7 e 9 maggio 1793.

— *I Segreti della Magia Bianca, ossia Spiegazione dei sorpren-
 denti giuochi di mano* del cav. Pinetti fatta da M. Decremps,
 Professore di Fisica. Milano, Silvestri, 1854.

Edizione che si annunzia come « eseguita sulle due degli anni 1830-
 1851 ». Di questo e degli altri libri di Décremps precedentemente elen-
 cati esistono molte altre traduzioni italiane. Fra le altre, ne possiedo
 una in due volumi in-32 stampata in Roma, 1827, nella Tipografia di
 Domenico Ercole.

- DE FRANK, Ph. - *Le Carte Magiche*. Manuale pei dilettanti di giuochi di destrezza e di calcolo. Milano, Hoepli, II Ediz., 1921, 157 pag., 22 illustr.
- DELLA PORTA, Giovanni Battista - *Magiae Naturalis*. Libri viginti, Lugduni, 1561, in-18, picc., pag. 622.
- Fra i più antichi libri di un italiano che tratti di Arte Magica e che ebbe l'onore di molte ristampe e traduzioni (Londra, 1658; Rouen, 1668; Nurnberg, 1713, ecc.). L'Autore, fisico, filosofo e letterato napoletano (1535-1615), nei XX libri di cui si compone quest'opera ha più inteso esporre tutta una serie di fatti ed esperienze che il volgo può ritenere straordinari, e che sono dovuti a leggi naturali di fisica, chimica, biologia, ecc., che non esporre i trucchi o le mistificazioni dei seguaci dell'Arte Magica. In definitiva si riducono a non molta cosa, per dirla con le parole stesse dell'Autore, i « *dolos quibus impostores naturaliter operantes eos a Magia provenire mentiununtur* ». Tuttavia, per l'importanza dell'Autore e la larga diffusione dell'opera, questa meritava di essere qui citata, anche perchè non è ricordata nella diffusa bibliografia, di redazione inglese, che fa seguito alla voce *Illusionismo* (intendi, Prestigiazione) nella Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani.
- DRAMMIS DEI DRAMMIS, P. - *I segreti d'un prestigiatore svelati*, due vol. tasc. di 110 pag. ognuno. Milano, Mangoni, s. d.
- FANÒ-VRAI, A. - *Il Mago a Vapore*. Milano, Ranzini, 1905.
- FRANCESE Alberto - *Rari e mirabili giuochi di carte*. Bologna, 1622.
- FRIZZO, Enrico (dott. Enrico Longone) - *Frizzi Mefistofelici*. Milano, Tipografia Sociale, 1881, in-16, 78 pag.
- Contiene un piccolo numero di giuochi di carte per lo più basati su artifici di mnemotecnica. A pag. 69 accenna brevemente al modo di mandare a memoria un mazzo di carte.
- FULGI ZAINO, R. - *Giuochi di carte*. Milano, 1943, Corticelli in-32, pag. 135.
- Trattatello elementare dei più comuni giuochi di carte, come Tressette, Terziglio, Scopa, Briscola, Tarocchi, ecc. Vi è aggiunto un capitoletto con la spiegazione di una diecina di giuochi di prestigio con le carte, molto elementari.
- GALASSO, Horatio - *Giuochi di carte e di memoria*. Venezia, 1593.
- GARZONI, Tomaso - *Il Serraglio degli Stupori del Mondo*, di Tomaso Garzoni da Bagnocavallo, Diviso in Dieci appartamenti, secondo i vari et ammirabili oggetti, cioè di Mostri, Prodigj, Prestigi, Sorti, Oracoli, Sibille, Sogni, Curiosità, Astrologica. Miracoli in genere e Meraviglia in specie... opera non meno dotta che curiosa, così per Theologi, Predicatori, Scritturisti e Leggisti, come Filosofi, Accademici, Astrologi,

Historici, Poeti ed altri. Arricchita di varie annotazioni del M. R. P. D. Bartolomeo Garzoni suo fratello, Prelato di S. Uboldo d'Ugubbio e Teologo Privilegiato della Congregazione Lateranense. Con tre copiosissime tavole. Venezia, Dei, 1613, pagine 737.

Dalla pag. 224 a 240, contiene interessanti notizie sul Prestigiatori del tempo e sull'arte loro, oltre alla « *regola certa per discernere l'effetto prestigioso naturale dal diabolico* ».

- *La Piazza Universale di tutte le Professioni del Mondo*. Nuovamente ristampata e posta in luce da Thomaso Garzoni da Bagnocavallo. Aggiuntovi in questa nuova Impressione alcune bellissime Annotazioni a discorso per discorso. Seravalle di Venezia, Appresso Nicolò Moretti, 1605 (ma nel colophon, 1601), pag. 958.

Dalla pag. 417 a 431 è un capitolo intitolato « *De' Maghi Incantatori, o Venefici o Malefici, o Negromanti largamente presi, e Prestigiatori, e Superstitiosi, e Strie* ». Tanto di questa, come dell'opera precedente si conoscono parecchie ristampe. Una in mio possesso risulta stampata a Venezia, appresso Michel Miloco, 1665.

- GRANDPRÈ, Giulio - *Il Negromante Moderno*. Trattato di Fisica sperimentale. Ricreazioni istruttive e dilettevoli di fisica, chimica, matematica, prestidigitazione, magia bianca e spiritica. Milano, Sonzogno, s. d., 546 pag.

È la traduzione dal francese dell'opera del Grandprè (1) e si distingue dalle altre traduzioni per una maggiore italianità di terminologia.

- GRAUS, F. - *Trattato teorico-pratico di Magia Moderna*. Napoli, Chiurazzi, s. d., in-16, pag. 127.

- LULLO, Raimondo - *Enciclopedia delle Meraviglie - Le Mani che imbrogliano* (I Prestigiatori). Con figure e spiegazioni di giuochi. Roma, 1942. Studio Editoriale Romano, in-16, 64.

Piacevole libretto messo insieme con brani ed illustrazioni raccolte, senza però mai citarne la fonte, da varii libri magici, i quali non mancano quelle tolte dai libri dell'Autore del presente volume. All'onore così fattogli, avrebbe almeno potuto aggiungere quello di includerne il nome nell'elenco degli scrittori dilettanti, tolto di peso e con le stesse parole da questo volume.

- MAUCCI, Carlos - *L'ultima parola della Magia e dell'Occultismo*. Genova, Maucci, s. d., in-16, pag. 473.

(1) GRANDPRÈ, Jules de: *Le Magicien Moderne*. Récitations amusantes et instructives de physique et de chimie suivies d'un recueil d'expériences de prestidigitation, de tours de cartes, d'escamotage, d'amusements de société, etc. Paris, Fayard, 1879, in-8, 583 pag., 224 ill.

Questo lavoro costituisce a sua volta uno dei più stupefacenti esempi di plagio integrale, essendo in massima parte la copia esatta dell'opera di Santini, *Le Magicien Moderne*, A B C de la Physique et de la Chimie, Paris, Fayard, 1879, in-4, 433 pag., 210 ill.

MEDICI, G. B. - *Il Gabinetto degli Incanti, ossia La Negromazia svelata dal Prestigiatore*. (Così citato, senz'altre indicazioni, da Clarke e Blind).

MILANO, FRANCISCO di - *Nuovi giuochi di mano*. Milano, circa 1550.

NAPOLITANA, HORATIO - *Secreti Nobilissimi*, Milano, 1585.

NARI, Colombo - *Giuochi di prestigio o di calcolo con le carte*. Milano, Bietti, s. d.

PEANO, G. - *Giuochi di Aritmetica e Problemi interessanti*. Torino, 1921, Paravia, in-16, pag. 64.

L'autore di questo libretto fu professore di Calcolo infinitesimale nell'Università di Torino. Contiene operazioni curiose, indovinelli aritmetici, ecc.

PINETTI, Jean-Joseph de Willeddal - *Amusemens physiques et différentes expériences divertissantes, composées et exécutées tant à Paris que dans les diverscs Cours d'Europe*. Paris, Gattey, 1791, in-8, VIII-84 pag.

Questa da me posseduta è la terza edizione. La prima sarebbe del 1784, la seconda del 1785. Esistono anche tre edizioni inglesi dal titolo di *Physical Amusements and Diverting Experiments*, rispettivamente pubblicate negli anni 1784, 1785 e 1797. È una povera cosa con la quale il Pinetti volle, più che non svelare i propri giuochi, distogliere il pubblico dall'acquistare i noti libri del Decremps.

ROMANO, G. B. - *Magia tascabile dell'illusionista Romanoff* (l'autore dell'Emulo di Bosco). Piacevolissimi giuochi di prestigio da eseguirsi senza apparecchi e senza alcuna abilità. Palermo, Studio Magico Romanoff (s. d.), in-16, pag. 48.

ROMANOFF (G. B. Romano) - *Confidenze di un Prestigiatore*. Palermo, Domino, 1933, 191 pag. ill.

Ne esiste una ristampa (1936, stesso Editore) avente per titolo l'*Emulo di Bosco, confidenze d'un prestigiatore*. Libro originale e scritto con garbo, raccomandabile a chi voglia iniziarsi ai misteri della prestigiazione generale. L'Autore, noto professionista di buona fama, ha anche dato inizio in Palermo (via Sannmartino, 12) ad uno Studio Magico per la fabbricazione e la vendita di giuochi di prestigio.

ROSSETTI, Carlo - *Magia delle Carte*. Milano, Hoepli (I ed., 1935; II ed., 1940; III ed., 1943; IV ed., 1946, pag. xvi-575; V ed., 1958 pag. 598).

— *Il Trucco c'è... ma non si vede*. Milano, Hoepli (I ed., 1941; II ed., 1943); III ed., 1946, pag. 444.

— *Mago in due minuti*. Manualetto di prestigiazione spicciola. Roma, Edizioni Polilibreria (O.E.T.), 1943, pag. 114.

RUSCA, Pietro - *Il Maestro dei Giochi piacevoli*, per uso delle civili conversazioni. Milano, Cetti, 1743, 148 pag., con varie tavole fuori testo.

SARDAGNA, Anselmo - *Illusionismo e Giochi di prestigio*. Milano, Vallardi 1952, 126 pag. 42 illustrazioni.

Simpatico volumetto che, senza avere la pretesa di essere un trattato completo di manipolazione, ne spiega con facilità e precisione alcuni elementari principi.

SCOLARI, Ovidio (1) - *Magia facile per tutti*. Milano, Scolari, 1930, 50 pag. ill.

— *Nel regno dei misteri*. Milano, Scolari, 1930, 100 pag. ill.

SUTEKEN, Rotoff - *Segreti della Magia Bianca* (mancano la più parte delle indicazioni bibliografiche. È probabilmente, una delle tante traduzioni del Decremps), pag. 216, escluso l'indice, in-16.

TOSATTA, canonico P. - *L'amico delle conversazioni*. Saggio di una raccolta di quattrocento e più giochi piacevoli ed istruttivi con problemi e curiosità numeriche ecc. ecc. Modena, 1878, Tip. Pont. ed Arcivescovile, in-16.

Libretto di giochi di società, contenente un certo numero di giochi matematici e di curiosità numeriche.

WILLMAN, Antonio - Parte prima (sola pubblicata): *Manuale del Prestigiatore*. Moderna Magia da sala. Prima traduzione Italiana di Antonio Molini. Roma, Perino, 1896.

È la traduzione dal tedesco di WILLMAN Carl: *Die Moderne Salon Magie*, 460 pag., ill., Leipzig, 1891.

(1) Oltre che prestigiatore e fabbricante di attrezzi magici, Ovidio Scolari fu anche un distinto bibliofilo. Morto in Milano, ha legato la sua interessante raccolta di libri magici alla Biblioteca di Brera.

PERIODICI

Il Pubblico, periodico mensile. Torino, 1885-1893 (?), in-8.

Questo giornale pare sia stato il primo ad occuparsi in Italia di giochi di prestigio, ai quali dedicava una rubrica speciale a firma di *Barba Pero*, al secolo Pietro Amour, figlio dello stesso direttore del giornale, il quale a sua volta era fratello del Comm. Alessandro Amour, morto Prefetto del Regno a Bologna nel gennaio 1893. Annessa alla redazione del giornale, che pubblicò anche alcuni libretti di giochi elementari, era un deposito di giochi ed apparecchi magici.

L'Illusionista. Genova, 1890-91, in-8; 1892-93, in-32.

Questo giornaletto, diretto da R. Ardito, è stato sì il primo giornale italiano dedito alla prestigiazione, ma era più ancora che non i suoi vari confratelli, ben povera cosa, e sia nelle 64 pagine che formano la Prima serie, sia nelle 96 paginette della Seconda serie, non vi è veramente nulla all'infuori di qualche giuochetto elementare, per lo più riprodotto da altri periodici, specialmente da *Il Pubblico*, precitato, molte sgrammaticature, qualche pettegolezzo e svariate sciocchezze.

Il Prestigiatore Moderno. Roma, Perino, 1893 e 1894, settimanale, in-4.

Era uno dei tanti giornali popolari che pubblicava in Roma il noto editore Edoardo Perino e, interamente dedicato alla prestigiazione, uscì per due anni quale supplemento all'altro notissimo giornale dello stesso editore *Il Rugantino*. Era diretto da Enrico Balderi. Pubblicò anche un *Almanacco-Strenna del Prestigiatore Moderno* ed una traduzione in italiano della *Moderne Salon-Magie* del Willman.

La Sfinge. Milano, 1906 (un solo numero uscito).

Il Mago Italiano. Milano, 1907 (anche di questo, sembra non sia uscito che un solo numero).

Il Vade-Mecum del Prestigiatore. Milano, Scolari, 1929-1933, in-16.

Giornale diretto dal compianto Ovidio Scolari ed uscito durante gli anni 1929, 1930 e 1931 come fascicolo trimestrale a stampa, e quindi negli anni 1931, 1932 e 1933 come fascicolo bimestrale roneografato. Lo Scolari, venuto a mancare poco appresso, dirigeva anche una buona azienda per la fabbricazione e la vendita di giochi e di apparecchi magici, con lui scomparsa.

Foglio di Informazioni sull'Arte Magica. Milano.

Uscito poco dopo la scomparsa del *Vade-Mecum del Prestigiatore* e del suo fondatore Ovidio Scolari, questo foglio cominciò nel 1937 a cura del gruppo *Seguaci Italiani Arte Magica*. Continuò così (dattilografato) per il 1938; quindi, essendosi nell'aprile 1938 costituita l'associazione denominata *SIAM Sodalizio Italiano Arte Magica*, il foglio continuò a cura dello stesso Sodalizio e dal 1939 venne pubblicato in

fascioletti bimestrali a stampa (Milano, via Monte Bianco, 34) fino allo scoppio del conflitto mondiale. In ogni numero si contengono notizie di interesse professionale e la spiegazione di qualche giuoco.

Magia, foglio d'informazioni magiche pubblicato saltuariamente per qualche mese (1936?) dallo Studio Magico Romanoff (Palermo, via Sammartino 22).

Magia Moderna, rivista trimestrale del C.M.I. (Club Magico Italiano) via delle Lame 160, Bologna.

È l'unico periodico illustrato che si pubblica attualmente in Italia. Ha bellissima veste tipografica, è ricco di informazioni varie concernenti l'Arte Magica, e di giuochi interessantissimi. La redazione è diretta ammirevolmente dal Prof. Alberto Sitta Presidente del C.M.I. e noto ed apprezzato professionista nel campo magico internazionale.

Alcuni giudizi della stampa Italiana e Estera e dei Circoli Magici su CARLO ROSSETTI: "Magia delle Carte" (1ª edizione)

ITALIA:

Carlo Rossetti... è scrittore chiaro e preciso in italiano e in francese pure trattando gli argomenti più ardui e diversi. Così è che quando egli scrive è sempre in armonia con l'ambiente e con le circostanze, pur attenendosi sempre all'oggetto di cui particolarmente intende trattare, lontano dal pari da ogni diletterismo, come da ogni forma di pedanteria.

Di questo senso profondo di compiutezza e di armonia offre un chiaro esempio la « Magia delle Carte » che ho sott'occhio e che, cominciando dal presentarsi simpaticamente con l'elegante e ricca veste tipografica, appena si prende a leggerla, ferma l'attenzione per la chiarezza e la vivacità dello stile, non disgiunte mai dalla proprietà della lingua e dalla precisione dell'espressione.

Con tali qualità di scrittore è facile comprendere come un trattato che parrebbe riservato a pochi specialisti, possa vivamente interessare ogni persona mediamente colta, perchè data la grande esperienza della vita e la vasta sfera di cognizioni e di erudizione, le considerazioni che l'Autore fa sono di interesse per tutti...

...La « Magia delle Carte » se interessa alcuni specialisti, la magia dell'arte dello scrittore interessa tutti.

Senatore G. B. MILIANI, in *Corriere Adriatico*, Ancona

...libro completo sotto ogni riguardo, sorretto da una vasta conoscenza della materia e da una cultura che si indovina estesa anche in altri campi di ben più grave momento. Lo stile fluido e chiaro, la lingua sempre accuratamente corretta, l'abbondanza di particolari aneddotici e di notizie peregrine, ne fanno un libro di assai piacevole lettura anche per chi, totalmente profano dell'Arte magica, nè intendendo dedicarvisi, sia solo spinto dalla curiosità di scoprire i misteri.

Giornale d'Italia, Roma 10 maggio 1935.

...libro divertente ed interessante, che ha lo scopo di svelare i trucchi dei prestigiatori, di quei ...maghi che dal palcoscenico fanno vedere bianco per nero, ti cambiano le carte sotto il naso e non te ne accorgi, di quei buontemponi, insomma, che prendono bonariamente in giro il prossimo con un colpetto di mano, oplà, e il giuoco è fatto.

L'Autore... ha trasfuso nei suoi esperimenti la sua passione di Artista della magia bianca, passione che trapela dal modo con cui sono descritti nel trattato in questione.

Gazzetta del Popolo della Sera, Torino 15 giugno 1935.

...volume che oltre a costituire un quadro esauriente della prestigiazione attraverso i secoli, e specialmente attraverso le sue ultime fasi offre abbondanti notizie intorno ai giuochi delle carte, facendo sorgere nel lettore... una voglia matta d'incamminarsi egli pure nella pratica di quest'arte misteriosa e bizzarra quanto onesta e simpatica.

Giornale di Sicilia, 20 giugno 1935

Carlo Rossetti, autore del recentissimo volume hoepliano sulla *Magia delle Carte*, è a tutti noto per la versatile e precisa cultura, per la perizia e il garbo di scrittore. Nessuno meglio di lui avrebbe potuto trattare così avvedutamente questa singolare materia...

Sapere, 30 giugno 1935.

Poche pagine di questo lieto e dilettevole libro bastano a persuadere che l'Artista è uomo di vivo ingegno, di lunghi studi, di varia e vasta dottrina... Il libro di Carlo Rossetti è anche un notevole esempio di grazia, di eleganza e di probità linguistica... Fortunatamente per chi legge, le molte parole distribuite in quasi 500 pagine in-8° (1) sono vivificate, anche nella parte più specialmente tecnica, da continui spunti aneddotici o polemici, da freschi e vivaci richiami ai modi, agli atteggiamenti, alle battute celebri od ignorate dei maghi delle carte, dei giocolieri insigni forestieri o nostrani, attraverso i secoli.

Nero su Bianco, 25 giugno, 1935.

...Proprio non sapevamo e non immaginavamo... che cento e cento scrittori di ogni tempo e di nazioni diverse si fossero occupati del magico argomento, con piccoli o grandi trattati, con poche o con molte pazienti ricerche.

Carlo Rossetti e la sua « *Magia delle Carte* » ci ha messi in questa salutare umiliazione. Ma all'uno e all'altra siamo, tuttavia, grati, come d'un dono lungamente atteso.

Il libro consta di 480 pagine precise (1). Un romanzo di altrettante sarebbe, forse, riuscito o prolisso o noioso. Un trattato di economia o di altra materia, dello stesso peso e dello stesso volume, avrebbe fatto rizzare i capelli agli studenti. Questo, invece, di Carlo Rossetti, che non è un romanzo, si fa divorare come la più ghiotta delle leccornie.

...Ma la sorpresa più grande ve la dà lo stesso autore che non essendo nè un prestigiatore, nè un dilettante, nè un trattatista, è riuscito a scrivere con perizia maestra, con grazia e con gusto questo curioso e dotto manuale, unico e necessario nella nostra letteratura.

Tommaso MARTELLA, in *L'Eco del Mondo*, Roma.

...libro di piacevole lettura anche per chi sia del tutto profano dell'arte magica, nè intenda di questa fare uno studio particolare. Per coloro poi che volessero invece addentrarsi seriamente in tale studio, il libro del Rossetti, oltre che piacevole, si rivela di indi-

(1) La V edizione è di pag. 508 in-16°.

scussa utilità, chè tutti gli accorgimenti, tutti i trucchi, tutti i prestigi che si possono compiere con le carte da giuoco sono qui distesamente e lucidamente dichiarati...

Gazzetta del Mezzogiorno, Bari.

...dell'Autore di questa « Magia delle Carte » non si riesce a capire con precisione quale sia stata la particolare preparazione intellettuale, che appare piuttosto enciclopedica. Altre cose ci è occorso leggere di lui e ogni volta di diversa materia, dai viaggi alla storia, dalla tecnica alla politica, ogni argomento però sempre trattato a fondo. Ed è forse questa principale caratteristica di questo scrittore, di non abordar mai alcun soggetto senza una solida preparazione che gli consenta poi di svolgerlo sotto tutti gli aspetti.

Gazzetta di Venezia, Venezia.

...Nulla qui manca di quanto occorra a dare ad un libro la classica forma del trattato: logica partizione della materia, largo apparato bibliografico, diffuse note erudite, il tutto illegiadrito da uno stile piano e scorrevole, sorretto da una lingua sempre attentamente curata...

Il Secolo XIX, Genova.

...la prima edizione, posta in vendita da neppure un mese, ha avuto un fulmineo successo e si esaurirà prestissimo. Una seconda edizione non è certa (1) chè, dato il costume dell'Autore, è assai probabile che egli a quest'ora già abbia volte le vele ad altri lidi e chi sa quale altro bizzarro lavoro quest'anima inquieta di studioso ci starà preparando.

Popolo di Brescia, Brescia.

Giornali italiani all'Estero:

...Ecco, in sintesi, alcune delle notizie che vengono fornite in linea preliminare da Carlo Rossetti, nel suo denso e interessante volume « Magia delle Carte », che viene pubblicato in questi giorni, in bella veste e con gran numero di illustrazioni dalla Casa Hoepli; volume che oltre a costituire un quadro esauriente della Prestigiatura attraverso i secoli e specialmente attraverso le sue ultime fasi, offre abbondanti notizie intorno ai giuochi delle carte, facendo sorgere nel lettore... una voglia matta di incamminarsi egli pure nella pratica di quest'arte tanto misteriosa e bizzarra, quanto onesta e simpatica...

Giornale d'Oriente, Cairo (Egitto).

Un libro originalissimo, forse unico nella letteratura nazionale e internazionale nel quale un argomento, per sua natura assai lieve, è trattato con tutta la compiutezza che spesso si ricerca invano nella trattazione di ben più gravi problemi e ponderosi argomenti...

Italia Nuova, Lima (Perù).

(1) Siamo invece già alla V edizione.

BELGIO:

...Je viens de terminer la lecture de votre oeuvre « Magia delle Carte » que j'avais achetée à Florence il y a trois semaines. Je suis étonné de cette oeuvre qui me paraît la meilleure dans le domaine des cartes. Je vous en félicite.

MONARQUE, Prestidigitateur et Libraire magique. Herstal, Liège.

FRANCIA:

...on lira avec fruit ce livre de près de 500 pages, magnifiquement édité, où les explications sont claires, complètes, et où se révèle un auteur très cultivé qui doit être un praticien de premier ordre: Professionnel? peut-être! Amateur? c'est possible; mais alors, c'est à lui que devrait s'appliquer intégralement le qualificatif, un peu trop libéralement donné d'habitude, de *distingué*; lui le mériterait vraiment!

Dr. DHOTEL, in *Le Journal de la Prestidigitation*,
Organe officiel de l'Association Syndicale des Artistes Prestidigitateurs, Paris.

Votre ouvrage est écrit de la seule façon que j'admets... Vous en avez fait ce que doit être un livre de culture générale, au même titre que doit l'être un traité important de médecine ou de mathématiques... Il y a une grande rééducation à refaire dans la corporation et aussi dans les sentiments du public envers elle, qui l'a éloigné bien par sa faute.

Je suis persuadé que votre livre y contribuera beaucoup, et formera toute une génération d'artistes.

Rémi CEILLIER, Docteur ès sciences, Professeur au Collège Stanislas
Membre de l'Association Syndicale des artistes Prestidigitateurs.

AUSTRIA:

...möchte ich Sie vorest zu der Publikation Ihres Werkes wärmstens beglückwünschen. Schon bei flüchtiger Durchsicht ersehe ich, dass Sie der Magischen Welt im allgemeinen, den Liebhabern und Schätzern von Kartenkünsten aber im besonderen, ein Spezialwerk geschenkt haben, wie es Ihrer in Bezug auf dem Umfang der behandelten Materie in der ganzen magischen Weltliteratur nur ganz wenige gibt. Ebenso ist die Gründlichkeit mit der Sie Ihre Aufgabe gelöst haben, in höchsten Grade anzuerkennen.

Ottokar FISCHER, Presidente del Magischer Zirkel di Vienna.

GERMANIA:

...muss ich Ihnen sagen, wie sehr mir Ihr Buch « Magia delle Carte » immer wieder gefällt und dass ich es für eins der besten Kartenbücher überhaupt bezeichnen muss.

Ich bitte Sie nun, mir mitzuteilen, ob Sie eventuell bereit sind, im Interesse der magischen Kunst die Erlaubnis zur deutschen Übersetzung des Buches zu geben (1).

(1) Questo permesso essendo stato accordato, il *Magischer Zirkel* affidò l'incarico di eseguire la traduzione in tedesco di questo volume al proprio socio prof. Hans TREINAT. La traduzione venne ultimata ed è ora conservata presso detto *Magischer Zirkel*, le circostanze belliche avendone impedita la pubblicazione.

Ich würde dann eine Möglichkeit finden, Ihr Buch von einem begeisterten Freund unserer Kunst hier in Deutschland übersetzen zu lassen und als Subskriptions-Werk, also nur in einer beschränkten Auflage innerhalb des Magischen Zirkels zu vertreiben.
Helmut SCHREIBER (Berlin) Präsident des Magischen Zirkel.

Der Verfasser erscheint mit einem in jeder Hinsicht gross angelegten Spezialwerk auf den Plan, das ausschliesslich der Kartenkunst gewidmet ist. Es ist tatsächlich ein « trattato completo », eine vollständige Abhandlung über diese Materie, wie sie in diesem Umfang (es umfasst 480 Seiten in Grossoktav) in keiner anderen Sprache besteht.

Carlo Rossetti, sichtlich ein gründlicher Kenner der einschlägigen Fachliteratur des Auslandes, hat aus Büchern und Zeitschriften, wie aus eigener Praxis mit grossem Fleiss und ebensolchen Verständnis alles Wichtige und Wissenswerte sammelgetragen um so eine Art Enzyklopädie der Kartenkunst geschaffen, die er mit 141 guten Illustrationen belebt. ...Mit seinem Buche « Magia delle Carte » hat Carlo Rossetti ein prachtvolles Lehr- und Nachschlagwerk geschaffen, zu dem man ihn ohne Einschränkung beglückwünschen kann. Es dürfte schwer sein, es inhaltlich überbieten zu wollen.

Magie, Offizielle Zeitschrift des Deutschen Magischen Zirkels, Berlin.

...Man erkennt sofort daraus das der Autor nicht aus Geschäftsgewinn das Werk verfasste, sondern man sieht schon beim Lesen einiger Zeilen mit welchem Idealismus das Werk verfasst wurde.

Alle Tricks und Handgriffe sind derart genau, bis in die kleinsten Details, sowie allgemein verständlich und fachmännisch beschrieben dass es ein Vergnügen ist, an Hand des Werkes die Griffe und Tricks auszuführen.

Jedes Wort ist von magischer Bedeutung und nicht wie in anderen derartigen Büchern, oft viele Seiten verlorer Text enthalten ist. Auch enthält das Werk nicht nur Handfertigkeits-Griffe und Kunststücke, sondern auch vieles wissenwertes für Magier, mit einem Wort ein « Magisches Werk » dass jeder der die Sprache beherrscht in seiner Bibliothek haben muss. Schade dass das Werk nicht auch in deutscher Sprache erschien...

Sigmund KLINGL, Inhaber der Firma *Zauber-Klingl*, Erste Wiener Zauber-Apparate-Niederlage.

Auf einer Urlaubreise sah ich in Padua Ihr neues Buch über Kartenkunstestücke, das ich mir gekauft habe. Ich habe es inzwischen durchgesehen und möchte Ihnen für Ihre sorgfältige Arbeit meine Anerkennung aussprechen. Seit Gaultiers Buch wüsste ich kein Werk, das die Kartenkunst mit gleicher Gründlichkeit behandelt...

Dr. Kurt VOLKMANN, Düsseldorf.

INGHILTERRA:

Gaily decorated in colour, as befits the sunny land of Italy, comes « Magia delle Carte », a wonderful book... The tricks appear to cover all that is best in magic. There are what may be described as complete card acts together with moves, sleights and general

presentation... Splendidly printed, with its large illustrations and useful appendices (including a bibliography), the work will undoubtedly be regarded as a classic not only in the land of its origin, but far beyond.

The Magic Wand (London), June 1935.

...It is certainly a work which should be regarded as a classic both in the land of publication and elsewhere...

George JOHNSON, Editor of the *Magic Wand*, London.

...It is indeed a wonderful book... In my opinion, this is the « chef-d'oeuvre » of Italian magical literature. Certainly a better production has not appeared up to the present... it may be classed among the classics of modern conjuring.

A. MARGERY, Antiquarian and Magical Bookseller.

I feel that I must write to let you know how delighted I am with your beautiful work « Magia delle Carte ». I can safely state that your book is one of the very best ever published on cards in any language.

Victor FARELLI, Magician.

STATI UNITI D'AMERICA:

I have been looking through your wonderful book « Magia delle Carte » and I can't tell you how much I appreciate this... This ought to be translated into English, because we have so many, many Magicians over here and in England, Australia, India and other English speaking countries that would be glad to have a book of this kind if it was printed in English.

Colonel W. W. DURBIN, President of the International Brotherhood of Magicians, Kenton, Ohio, U.S.A.

Carlo Rossetti has written a thorough and comprehensive treatise of 480 pages on card magic... It is a superb book...

The SPINX, An Independent Magazine for Magicians.

New York City, N. Y.

It is a wonderful book and one of the greatest books on Cards ever printed, with a complete study on every angle of card tricks and sleights. Congratulations. It is the greatest book on Cards not only in Italy but in the world.

Max HOLDEN, Magic Shop, New York.

ELENCO DELLE PRINCIPALI CASE MAGICHE NAZIONALI

Comm. Ranieri Bustelli - via G. Pepe 3, Firenze.

Comm. Romano - via Sammartino 12, Palermo.

