

D
ma
e d
pos
chi
alc
di
rin
cur
si
no
bli
ro
cip
il
la
tr
na
ve
st
st
c

IL GIUOCO

DOPPIA VISTA

Dietro l'incontro che ha ottenuto nella nostra Roma questo Giuoco di memoria, dietro la molteplicità e diversità delle opinioni che si sono elevate in proposito, noi crediamo far cosa grata il pubblicare la chiave che di questo Giuoco sono riusciti a trovare alcuni Giovani. La chiave che pubblichiamo è la stessa di cui si servivano i coniugi Pisenti nei loro esperimenti al Teatro Valle il *gergo* non possiamo assicurare che fosse lo stesso giacchè come meglio anche si potrà riscontrare dall'esame della soluzione che noi diamo di questo Giuoco e dai quadri che pubblichiamo è ben facile il mutare le parole che servono alle domande e che ne sono la chiave principale: di modo che fra dieci coppie che eseguiscano il medesimo Giuoco, mentre gli effetti sono gli stessi, la chiave stessa, il *gergo* può variare dall'una all'altra coppia. Trattandosi di un linguaggio convenzionale e ben facile crediamo il comprendere quest'avvertenza che facciamo. Quello per altro che era nostro scopo lo stabilire si era; che nella *Doppia Vista* trattasi semplicemente di un Giuoco, di cui la chiave se può sembrare impossibile sulle prime, non

può per altro sfuggire allo studio e alle ricerche di chi attentamente l'osservi.

Premesse queste poche osservazioni, passiamo alla spiegazione del Giuoco.



Il Giuoco di *Doppia Vista* bisogna sia eseguito da due persone, perfettamente intese fra loro, a mezzo di domande e risposte. Per dare una maggior illusione all'esperimento, e un maggior apparato di difficoltà e di straordinario la persona incaricata della risposta sarà bendata; circostanza per altro che ridonda a maggior vantaggio dell'esecutore essendo con questo mezzo più concentrato nella sua operazione.

Le domande hanno un gergo loro proprio, e a seconda delle parole adoperate hanno un numero corrispondente ad un oggetto: cosicchè quando uno degli esecutori del Giuoco fa una domanda, è lo stesso che dicesse: io ho in mano l'oggetto che nella nostra convenzione corrisponde al numero tale: il mio oggetto è di quel colore che nel nostro linguaggio corrisponde al colore tale; il mio oggetto ha quella forma che nel nostro prospetto corrisponde al numero tale: e così via discorrendo

Le varietà delle domande può estendersi a seconda del numero degli oggetti classati nelle diverse categorie. Immaginiamo che la categoria degli oggetti generici si estenda fino a cento; e su questa base procediamo a stabilire la chiave del Giuoco.

Se gli oggetti sono cento le domande devono variare fino a 19: se duecento fino a 20; e così di seguito.

DOMANDE

- | | |
|---------------|-----------------|
| 1. Da bravo | 20. A voi |
| 2. Coraggio | 30. Vedete |
| 3. Dite | 40. Rispondete |
| 4. Cercate | 50. Fate grazia |
| 5. Indovinate | 60. Attendo |
| 6. Immaginate | 70. Sbrigatevi |
| 7. Pensate | 80. Animo |
| 8. Adesso | 90. Sentiamene |
| 9. Presto | 100. Ditemi |
| 10. Ancora | |

Dal numero 10 si salta al numero 20; perchè come anche meglio si vedrà nelle diverse categorie di domande e risposte, per comporre il numero 11 si adopera la parola del numero 10 e quella del numero 1: così per comporre il numero 78 si adopera la parola che segna il numero 70 più quella che segna il numero 8.

Per esempio; mi vien dato un orologio che nella prima Categoria è segnato alla domanda N. 22; io domanderò al mio compagno: *a voi coraggio* cosa ho in mano? e il mio compagno calcolando che la parola *a voi* esprime il numero 20 più aggiungendovi l'altra *coraggio* che corrisponde al numero 2. troverà con la sua memoria ben facilmente che si tratta di un orologio.

Seguiamo l'esempio dell'orologio.

Indovinato l'oggetto, vedo che all'orologio che ho in mano sono le ore 10 e per farlo capire al mio compagno onde lo possa dire gli farò questa domanda: *ancora* le ore, e il mio compagno conoscendo che la parola *ancora* corrisponde al numero 10 senza nessuna esitazione risponderà le ore 10.

Di più; Sono le 10 e 18 minuti: io domanderò; *ancora, adesso* voglio sapere i minuti, e con lo stesso calcolo egli mi risponderà i minuti precisi.

Per dare maggiore illusione dovrà quello che domanda mascherare destramente le *parole convenzionali* con altre che non lo siano, onde possano meglio le prime fuggire all'attenzione e all'osservazione dell'uditorio; non occorre quindi sieno subito pronunziate, bastando che sieno anche interpolate nel discorso.

Per eseguire il Giuoco della Doppia Vista non basta conoscere le domande, bisogna conoscere anche le risposte, e far quindi delle categorie di oggetti; nella prima noi poniamo gl'oggetti più generici, avvertendo che la detta categoria può estendersi col solito metodo anche più aggiungendo soltanto di centinaio in centinaio una parola convenzionale che stia a rappresentarlo; nella seconda poniamo le qualità e forma dell'oggetto: nella terza i colori; nella quarta i paesi per quel che più riguarda le monete; nella quinta il valore delle monete; facendo osservare che l'avvertenza sull'estendere la prima categoria è applicabile a tutte le altre categorie.

PRIMA CATEGORIA

DI DOMANDE E RISPOSTE GENERICHE

- | | | | |
|----|-------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1 | Da bravo | <i>cosa ho in mano?</i> | Un mazzo di fiori |
| 2 | Coraggio | idem | Un cappello |
| 3 | Dite. | idem | Un fazzoletto |
| 4 | Cercate | idem | Un bastone |
| 5 | Indovinate, | idem | Una s'ggiola |
| 6 | Immaginate, | idem | Un campanello |
| 7 | Pensate, | idem | Un canocchiale |
| 8 | Adesso, | idem | Un quadro |
| 9 | Presto, | idem | Un ventaglio |
| 10 | Ancora, | idem | Un paio di pautofole |
| 11 | Ancora da bravo | idem | Un paio di bilancie |
| 12 | Ancora, coraggio | idem | Un frustino |
| 13 | Ancora, dite, | idem | Una mano |
| 14 | Ancora, cercate | idem | Un diio |
| 15 | Ancora indovinate | idem | Una lente |
| 16 | Ancora immaginate | idem | Una pentola |
| 17 | Ancora pensate | idem | Uno scaldino |
| 18 | Ancora adesso, | idem | Un bricco da caffè |
| 19 | Ancora, presto | idem | Un bicchiere |
| 20 | A voi! | idem | Un violino |
| 21 | A voi da bravo | idem | Un nastro |
| 22 | A voi coraggio | idem | Un oriole |
| 23 | A voi, dite | idem | Un ferro da calza |
| 24 | A voi, cercate | idem | Una moneta |
| 25 | A voi indovinate | idem | Un libro |
| 26 | A voi immaginate | idem | Una carta |
| 27 | A voi pensate | idem | Un biglietto da visita |
| 28 | A voi adesso | idem | Una lettera |
| 29 | A voi presto | idem | Una scatola |
| 30 | Vedete | idem | Una scatola a due fondi |
| 31 | Vedete da bravo | idem | Un ritratto |
| 32 | Vedete coraggio | idem | Una bottiglia d'acque |

33 Vedete dite	idem	Una boccia d'acqua d'odore
34 Vedete, cercate	idem	Un anello
35 Vedete, indovinate	idem	Uno spillo
36 Vedete, immaginate	idem	Un paio di forbici
37 Vedete, pensate	idem	Un coltello
38 Vedete adesso	idem	Un bisturi
39 Vedete presto	idem	Una lancetta
40 Rispondete	idem	Un ago
41 Rispondete da bravo	idem	Un pettine
42 Rispondete, coraggio	idem	Una parrucca
43 Rispondete, dite	idem	Un candeliere
44 Rispondete, cercate	idem	Una candela
45 Rispondete, indovinate	idem	Una catena
46 Rispondete, immaginate	idem	Un guanto
47 Rispondete, pensate	idem	Un paio di guanti
48 Rispondete, adesso	idem	Un nocciolo di pesca
49 Rispondete, presto	idem	Un ombrellino
50 Fate grazia	idem	Un ombrello
51 Fate grazia da bravo	idem	Una granata
52 Fate grazia coraggio	idem	Un sigillo
53 Fate grazia, dite	idem	Un portamonete
54 Fate grazia, cercate	idem	Un giornale
55 Fate grazia, indovinate	idem	Una chiave
56 Fate grazia, immaginate	idem	Più chiavi
57 Fate grazia pensate	idem	Una carta geografica
58 Fate grazia, adesso	idem	Uno strumento a fiato
59 Fate grazia, presto	idem	Un zigarò
60 Attendo	idem	Un paio d'occhiali
61 Attendo da bravo	idem	Un calcalettere
62 Attendo, coraggio	idem	Un osso
63 Attendo, dite	idem	Una mosca
64 Attendo, cercate	idem	Un piatto
65 Attendo, indovinate	idem	Un ovo
66 Attendo, immaginate	idem	Un pollo
67 Attendo, pensate	idem	Un uccello
68 Attendo, adesso	idem	Una pera
69 Attendo, presto	idem	Una calza
70 Sbrigatevi	idem	Un carciofo
Ecc. Ecc.		

SECONDA CATEGORIA

9

QUALITÀ E FORMA DEGLI OGGETTI .

-
- | | |
|---|-------------------|
| 1 Da bravo <i>la forma:</i> oppure <i>la qualità?</i> | Rotondo |
| 2 Coraggio | idem Cotto |
| 3 Dite | idem Ottagono |
| 4 Cercate | idem Triangolare |
| 5 Indovinate | idem Curvo |
| 6 Immaginate | idem Piccolo |
| 7 Pensate | idem Grande |
| 8 Adesso | idem Rotto |
| 9 Presto | idem Usato |
| 10 Ancora | idem Nuovo |
| 11 Ancora da bravo | idem A punta |
| 12 Ancora, coraggio | idem Piano |
| 13 Ancora dite | idem Di ferro |
| 14 Ancora cercate | idem Di bronzo |
| 15 Ancora indovinate | idem D'oro |
| 16 Ancora immaginate | idem D'argento |
| 17 Ancora pensate | idem D'acciaio |
| 18 Ancora adesso | idem Di piombo |
| 19 Ancora, presto | idem Di oro falso |
| 20 A voi | idem Cesellato |
- Ecc. Ecc.

TERZA CATEGORIA

DEI COLORI DEGLI OGGETTI

-
- | | |
|-----------------------------------|------------|
| 1 Da bravo <i>qual colore ha?</i> | Bianco |
| 2 Coraggio | idem Verde |
| 3 Dite | idem Rosso |

4 Cercate	idem	Giallo
5 Indovinate	idem	Violetto
6 Immaginate	idem	Ceruleo
7 Pensate	idem	Bosa
8 Adesso	idem	Bleu
9 Presto	idem	Nero
10 Ancora	idem	Amarante
11 Ancora da bravo	idem	Più colori
12 Ancora coraggio	idem	Due colori
13 Ancora dite	idem	Scuo
14 Ancora cercate	idem	Castagno
15 Ancora indovinate	idem	Bigio
16 Ancora immaginate	idem	Azzurro
17 Ancora pensate	idem	Sbiadito
18 Ancora adesso	idem	Lilla
19 Ancora presto	idem	Rosso con cerchio nero
20 A voi	idem	Verde mare
Ecc. Ecc.		

QUARTA CATEGORIA

DEI NOMI DEI PAESI



1 Da bravo	<i>di qual paese?</i>	Inghilterra
2 Coraggio	idem	Francia
3 Dite	idem	Roma
4 Cercate	idem	Stati Uniti
5 Indovinate	idem	America
6 Immaginate	idem	America Settentrionale
7 Pensate	idem	Portogallo
8 Adesso	idem	Spagna
9 Presto	idem	Avana
10 Ancora	idem	Svizzera
11 Ancora da bravo	idem	Firenze
12 Ancora coraggio	idem	Livorno
13 Ancora dite	idem	Parigi
14 Ancora cercate	idem	Bologna

15 Ancora indovinate	idem	Torino
16 Ancora immaginate	idem	Roma
17 Ancora pensate	idem	Pompei
18 Ancora adesso	idem	Napoli
19 Ancora presto	idem	Genova
20 A voi	idem	Londra
21 A voi da bravo	idem	Padova
22 A voi coraggio	idem	Vienna
23 A voi dite	idem	Austria
24 A voi cercate	idem	Germania
25 A voi indovinate	idem	Russia
26 A voi immaginate	idem	China
27 A voi pensate	idem	Siena
Ecc. Ecc.		

QUINTA CATEGORIA

DEL VALORE DELLE MONETE

1 Da bravo	<i>che valore ha?</i>	Venti Franchi
2 Coraggio	idem	Dieci Paoli
3 Dite	idem	Un paolo
4 Cercate	idem	Mezzo paolo
5 Indovinate	idem	Una crazia
6 Immaginate	idem	Lire
7 Pensate	idem	Paoli
8 Adesso	idem	Franchi
9 Presto	idem	Lira Sterlina
10 Ancora	idem	Doblone
11 Ancora da bravo	idem	Luigi
12 Ancora coraggio	idem	Ruspone
13 Ancora dite	idem	Cinque Baiocchi
14 Ancora cercate	idem	Un Soldo
15 Ancora indovinate	idem	Un Centesimo
16 Ancora immaginate	idem	Carta Moneta
Ecc. Ecc.		

SESTA CATEGORIA

DEI NOMI DELLE PERSONE E DELLE EFFIGIE SULLE MONETE

1	Da bravo <i>il nome</i> oppure <i>sotto</i> <i>qual regno?</i>	Il mio
2	Coraggio	idem Il tuo
3	Dite	idem Repubblica Francese
4	Cercate	idem Luigi Filippo
5	Indovinate	idem Leopoldo Primo
6	Immagine	idem Leopoldo Secondo
7	Pensate	idem Carlo Lodovico
8	Adesso	idem Vittorio Emanuele
9	Presto	idem Giulio Cesare
10	Ancora	idem Napoleone
11	Ancora da bravo	idem Maria
12	Ancora, coraggio	idem Carlo
13	Ancora dite	idem Carlo Decimo
14	Ancora cercate	idem Pio Nono
15	Ancora indovinate	idem Carlo Ottavo
16	Ancora immagine	idem Governo Provvisorio
17	Ancora pensate	idem Ferdinando Borbone
18	Ancora adesso	idem Repubblica degli Stati Uniti
19	Ancora presto	idem Luigi Decimo ottavo
20	A voi	idem Regina Vittoria
	Ecc. Ecc.	

SETTIMA CATEGORIA

13

DELLA QUALITÀ DELLE BEVANDE E LIQUIDI

1	Da bravo	<i>cosa avete bevuto?</i>	Aceto
2	Coraggio		idem Vino Toscano
3	Dite		idem Olio
4	Cercate		idem Giulebbe
5	Indovinate		idem Bordeaux
6	Immaginate		idem Sciampagna
7	Pensate		idem Malaga
8	Adesso		idem Cipro
9	Presto		idem Marsalla
10	Ancora		idem Lacrima Cristi
11	Ancora da bravo		idem Rosolio
12	Ancora coraggio		idem Brodo
13	Ancora dite		idem Inchiostro
14	Ancora cercate		idem Veleno

N. B. Il Giuoco della bevanda si può eseguire anche senza apparente corrispondenza fra i due esecutori; alle parole convenzionali che servono di base, si sostituiscono altre corrispondenti con le quali a voce piuttosto bassa s'invita il terzo interlocutore a fare la sua domanda.

Per esempio: Quello che fa il Giuoco dopo che un terzo ha pensato alla bevanda lo invita a fare la sua interrogazione con la parola *interroghi*, la qual parola ammesso che corrisponda alla sesta domanda *immaginate* il compagno bendato ha già com-

preso che si tratta di vino di Sciampagna ; e così di seguito. Tutta l'operazione consiste quindi nel sostituire alcune parole che si rivolgono allo spettatore piuttosto che all'esecutore.

Questi cenni sul Giuoco di *Doppia Vista* sono sufficienti per dimostrarci che attribuire gli effetti che si riscontrano a tutt'altra causa che non fosse un sistema convenzionale sarebbe assurdità : e il lettore dividerà l'opinione da noi emessa in principio che la *chiave* è comune a tutti gli esecutori; che il *gergo* può sempre variare.

