



Mesmer

Il MENTALISMO è un'arte complessa e sofisticata. Il progetto *Mesmer* offre, a chi diffida delle scorciatoie, una collezione di risorse che lo affrontano con un approccio multidisciplinare. Gli appunti raccolti in queste pagine sono parte del materiale didattico concepito e messo a disposizione di amatori e professionisti nell'ambito di tale progetto.

REDATTORE : Mariano Tomatis. SEDE DEL CORSO : Circolo Amici della Magia di Torino.

COPIA GRATUITA

Trattandosi di una raccolta aperiodica di appunti di lavoro fuori commercio, questa circolare informativa non rappresenta una testata giornalistica. Non può pertanto considerarsi un prodotto editoriale ai sensi della legge n° 62 del 7 marzo 2001.

GUSTAVO ROL (1903-1994) Doti di chiaroveggenza "fuori da questo mondo"

Nel 1952 Dino Segre "Pitigrilli" chiede a Gustavo Rol come abbia scoperto di essere un sensitivo; l'uomo si confida: «È andata così: a Marsiglia prendevo i pasti in una pensione di famiglia, dove era mio vicino di tavola un signore taciturno, che non rivolgeva la parola a nessuno, non rispondeva, salutava appena; leggeva giornali e libri polacchi e non si sapeva che mestiere facesse. Un bicchiere rovesciato mi diede l'occasione di dirgli finalmente qualche parola. Uscimmo insieme. Gli parlai delle mie letture di contenuto spirituale, religioso. Rise: "Dio non esiste", mi disse. [...] Tornati a casa, mi fece assistere ad alcuni esperimenti per mezzo delle carte. [...] Mi insegnò a riconoscere, col semplice passaggio delle mani, il colore di tutto un mazzo di carte rovesciate» (Gusto per il mistero, pp. 87-8). Volendo che anche Pitigrilli sviluppi la stessa abilità, Rol gli spiega che la chiave è «immaginare un piano tutto verde, come un prato senza alberi, senza particolari che turbino l'uniformità del verde; immagina di essere sommerso in un'immensità di vernice verde» (p. 89). Lo scrittore ci prova e inizia a indovinare i colori, ma a condizione che Rol sia presente; più tardi confesserà: "Come apprendisti stregoni non valgo niente. Quando ero assistito da Rol ho fatto anch'io delle cose spettacolose, ma da solo nulla mi riuscì. [...] Le formule ripetute in presenza di Rol e da-



vanti a testimoni mi fecero realizzare dei prodigi. Ma quando ero solo, in casa mia, il risultato fu totalmente negativo. Le formule di Rol, senza Rol lasciano le cose come sono" (pp. 89-90). Il punto è che il verde non basta; per indovinare (e far indovinare) il colore di tutte le carte serve la formula di Paul Curry. L'illusionista l'ha messa a punto dieci anni prima e in pochi la conoscono; gli altri, esterrefatti, ragionano

come Pitigrilli: "Indovinare il colore di una carta [...] può essere una fortunata combinazione [...] [e] non ha nulla di soprannaturale. [...] La probabilità di indovinare il colore delle 52 carte di Rol è rappresentata da 1 : 499 seguito da tredici zeri. [...] Disponete due carte, una rossa e una nera, capovolte sulla tavola, e passateci sopra la mano, alla distanza di quattro centimetri circa, e cercate di indovinare il colore; se vi riesce una volta su due, se ne indovinate 26 su 52, la cosa non è strana. È normale. Ma se ne indovinate 27, 28, 29... continuate. Siete sulla via di indovinarle tutte 52. E allora vedrete che il verbo indovinare è improprio e disadatto" (pp. 93 e 97). Pochi mentalisti ricevono feedback dettagliati da parte di chi ha assistito ai loro esperimenti. Rol fa eccezione, perché milioni di parole

sono state spese per raccontarne i prodigi; quelle di Pitigrilli, in particolare, rivelano con efficacia il senso di onnipotenza che un grande effetto di mentalismo può produrre: "Non so se faccio bene a dirlo, ma la fiducia nei primi successi vi infonderà la fede che, se si fissa il dente di un cane e si vuole intensamente che diventi un diamante..." (p. 97).

MIRASKILL

STEWART JAMES

I più potenti effetti di mentalismo con le carte consentono al performer di starsene con le braccia conserte, senza toccare nulla; la carriera di Gustavo Rol insegna che qualche tocco qua e là può essere nascosto efficacemente. In questo effetto il mentalista tocca il mazzo solo quando il gioco sembra concluso, disponendo le cose per un secondo colpo di scena.

EFFETTO Dopo aver mescolato un mazzo di carte, uno spettatore sceglie un colore tra il rosso e il nero. Il mentalista scrive due previsioni su un foglietto che appoggia sul tavolo. Supponiamo che lo spettatore abbia scelto il rosso; a partire dalla cima del mazzo, egli capovolge le prime due carte: se sono entrambe rosse, le mette di fronte a sé; se sono entrambe nere, le mette di fronte al mentalista; se sono di colore diverso, le mette da parte per scartarle. Poi ripete la stessa mossa con tutte le coppie successive, fino a esaurimento del mazzo. Tra una coppia e l'altra può sempre mescolare il mazzo. Al termine della distribuzione lo spettatore legge il testo della prima previsione ("Il tuo mazzetto conterrà quattro carte più del mio. Firmato: il mentalista") conta le proprie carte (*rosse*) e quelle del mentalista (*nere*), ignorando quelle scartate: come previsto, il suo mazzetto contiene esattamente quattro carte più dell'altro. Durante l'esecuzione dell'effetto, il mentalista non ha mai toccato le carte. Egli ripete l'effetto con un secondo spettatore: anche la seconda previsione ("I nostri due mazzetti conterranno lo stesso numero di carte") si rivelerà corretta.

METODO Prima di iniziare il mentalista ha tolto dal mazzo quattro carte nere. Se lo spettatore sceglie il nero, la prima previsione dovrà recitare: "Il mio mazzetto conterrà quattro carte più del tuo"; se sceglie il rosso, la prima previsione dovrà recitare: "Il tuo mazzetto conterrà quattro carte più del mio". Da qui in avanti l'effetto funzionerà in automatico. Per ripeterlo con un secondo spettatore è sufficiente aggiungere segretamente le quattro carte nere messe da parte all'inizio: con un mazzo completo di 52 carte, la seconda previsione ("I nostri due mazzetti conterranno lo stesso numero di carte") sarà sempre rispettata.

RIFERIMENTI Quando Stewart James descrive l'effetto in *The Jinx*, N. 24, settembre 1936, p. 147 ("Miraskill"), Rol ha 33 anni.

APPROFONDIMENTI

Theo Annemann definisce *Miraskill* "uno dei migliori effetti con le carte degli ultimi anni", scrivendo che da tempo "non viene concepito un numero che abbia un effetto sul pubblico così originale. Da quando [James] me l'ha insegnato l'ho presentato innumerevoli volte e devo ancora incontrare qualcuno che non reagisca stupefatto".

IL RE DELLE CARAMELLE Nello stesso numero di *The Jinx* Stewart James ne propone una variante per bambini. L'effetto sfrutta due dozzine di caramelle rosse e altrettante blu (nella versione torinese vanno bene le pasticche Leone; altrove si possono usare le M&M's) e tre sacchetti di carta colorati – il primo rosso, il secondo blu e il terzo rosso-e-

blu. All'inizio ciascuna caramella è nel sacchetto del proprio colore e il terzo è vuoto. Un bambino le versa tutte in una ciotola, le mescola e ne tira fuori due alla volta. Se sono dello stesso colore, le mette nel sacchetto corrispondente; se sono di colori diversi, le mette nel sacchetto rosso-e-blu. Lo sbilanciamento iniziale tra rosse e blu determina il testo della prima previsione; se ci sono quattro caramelle rosse in più, il mentalista scriverà: "Il sacchetto rosso conterrà quattro caramelle in più rispetto al sacchetto blu: le quattro caramelle extra sono un premio per te!" → Stewart James, "The Candy King" in *The Jinx*, n. 24, settembre 1936, p. 151.

LA TERZA FASE Nel 1958 Rol ha 55 anni e Norman Gilbreath pubblica "Magnetic Colors": l'effetto impiega uno dei più versatili principi della cartomagia, noto appunto come "principio di Gilbreath". Nel 1965 Allan Slaight lo sfrutta per aggiungere una terza fase a "Miraskill". Dopo aver raccolto i tre mazzetti dopo la seconda previsione, il mentalista alterna i colori di tutte le carte (*rossa-nera-rossa-nera...*) e taglia approssimativamente al centro (assicurandosi che la carta in fondo al mazzetto alzato sia di colore opposto alla prima in alto). Uno spettatore esegue un singolo miscuglio all'americana e procede per la terza volta a distribuirne le coppie; con sua grande sorpresa, tutte vanno a finire nel mazzetto di scarto e alla fine la previsione recita: "Non ci sarà alcuna carta né nel mazzetto rosso, né nel mazzetto nero". Dopo il singolo miscuglio all'americana eseguito all'inizio, in questa terza fase lo spettatore non può più mescolare ulteriormente il mazzo → Allan Slaight, "Magnetic Miraskill" in *Ibidem*, N. 31, dicembre 1965, pp. 739-40.

LA SFIDA A DUE Nel 1992 Rol ha 89 anni e Phil Goldstein (Max Maven) trasforma l'effetto in un gioco tra due contendenti. Invece di far pescare le carte a coppie, le distribuisce in due mazzetti – uno per sé, uno per lo spettatore. Dopo essersi accordati su chi prenderà un colore e chi l'altro, i due girano la prima carta della propria metà: se sono dello stesso colore, le vince la persona che l'ha scelto; se sono diverse, vengono scartate. Sebbene le due carte da capovolgere vengano prese da due mazzetti, il principio in gioco è sempre lo stesso e l'effetto si conclude con la previsione di chi, alla fine, avrà un numero maggiore di carte. Goldstein salta la seconda fase e passa direttamente a quella di "Magnetic Miraskill", preparandola durante ciascuno scarto: mettendo da parte le coppie miste, infatti, si assicura che la carta rossa si trovi sempre sotto; così facendo, alla fine il mazzetto di scarto sarà composto da carte di colori alternati. Per introdurre la seconda distribuzione, il mentalista spiega che si utilizzeranno solo le carte scartate fino a quel momento e si procede come in "Magnetic Miraskill", fino alla rivelazione finale → Phil Goldstein, "Miraskull" in Allan Slaight, *The James File*, Hermetic Press, 2000, pp. 1915-7.

IL TERRIBILE SEGRETO DI ZIA MARY Nel centenario della nascita di Rol, David Williamson riprende l'idea della sfida a due (Goldstein) ripristinando le tre fasi del gioco (Slaight). Il libro interamente dedicato alla routine contiene la più approfondita analisi dell'effetto mai proposta ed è impreziosito da un racconto curato nei minimi dettagli. Impossibile non innamorarsi della vecchia zia Mary! → David Williamson, *Aunt Mary's Terrible Secret*, The Conjuror Arts Research Center, New York 2003.

JOHN BANNON DICE LE BUGIE Nel 2008 John Bannon unisce alle due fasi della prima versione (James) l'idea della sfida a due (Goldstein) rendendolo completamente *impromptu*. A differenza di *Miraskull*, lo spettatore divide in due il mazzo in maniera del tutto casuale, e se uno dei due partecipanti finisce le carte, l'altro gliene dà qualcuna delle proprie in modo del tutto casuale; tale noncuranza contribuisce all'impressione che l'andamento del gioco sia completamente arbitrario. L'effetto sfrutta un mazzo completo di 52 carte quindi, dopo le due distribuzioni, mentalista e spettatore ne hanno lo stesso numero; dopo la prima distribuzione, contando le proprie in contemporanea allo spettatore, Bannon non dice nulla fino alla terza carta, poi appoggiando la quarta dice "sei..." e prosegue a bassa voce con le successive ("sette... otto... nove..."): in questo modo fingerà di avere due carte in più dello spettatore (e la prima previsione recita "Il mentalista vincerà con due carte in più"). Se il mentalista annuncia il proprio totale prima dello spettatore, la bugia risulta più credibile e si evita l'impressione che egli abbia aspettato di sentire il numero dello spettatore per annunciare il proprio. La seconda fase si conclude in parità (come nel *Miraskill* originale) perché questa volta il mentalista conta sinceramente le proprie carte → John Bannon, *View to a 'skill*, Trick Shot, 2008.

LA GUERRA DEI COLORI Nel 2009 Adam Rubin riparte da "View to a 'skill" (Bannon) ripristinando le tre fasi di "Magnetic Miraskill" (Slaight) → Adam Rubin, "Color War", *Magic*, marzo 2009, pp. 82-3.

IL RITUALE D'ARMONIA (ANDY "THE JERX")

"*Miraskill*" è un effetto abbastanza freddo: parla di carte e di quantità numeriche, senza coinvolgere la sfera emotiva dello spettatore; la proposta di Andy non si concentra sui risvolti tecnici ma sulle questioni narrative, trasformando l'effetto di Stewart James in un rituale perfetto per una sessione di mentalismo a tu per tu.

EFFETTO «Quello che stai per vedere l'ho imparato da un'amica di mia zia, un'anziana rom nota per le sue doti psichiche. Come Mesmer, era molto brava a individuare e risolvere gli squilibri nel magnetismo animale. Mi sono scritto qui le istruzioni del suo "Rituale d'Armonia", una procedura con cui scoprire gli aspetti della tua vita che hanno bisogno di essere riarmonizzati». A partire da questa premessa, il mentalista coinvolge lo spettatore nel *Miraskill* originale in due fasi: la prima servirà per diagnosticare la fonte di sbilanciamento, la seconda dimostrerà che tale squilibrio è stato risolto.

METODO Il mentalista invita lo spettatore a dividere il mazzo in quattro parti più o meno uguali e disporle a forma di diamante. Un mazzetto va appoggiato per qualche secondo sulla testa, luogo fisico dell'intelletto e della razionalità; un secondo mazzetto sul cuore, luogo simbolico della compassione e dei sentimenti; un terzo sullo stomaco, luogo degli appetiti e delle necessità fisiche; il quarto e ultimo in grembo, nell'area della sessualità e della passione. Poi lo spettatore mescola due a due i mazzetti, intrecciando così gli elementi che compongono la vita di tutti i giorni, fino a ricomporre l'intero mazzo. A questo punto procede alla distribuzione delle coppie come nella versione originale di *Miraskill*. Alla fine, contando le carte nei mazzetti rosso e quello nero, il mentalista confronta i due numeri e cerca sui propri appunti il significato della differenza rilevata:

- +2 ROSSE = Sbilanciamento sulle questioni familiari
- +4 ROSSE = Sbilanciamento sugli aspetti lavorativi
- +6 ROSSE = Sbilanciamento nell'area dell'amicizia
- +2 NERE = Sbilanciamento nell'ambito della salute
- +4 NERE = Sbilanciamento nelle questioni affettive
- +6 NERE = Sbilanciamento nell'ambito economico

«Ci sono quattro carte nere in più rispetto alle rosse: forse sei preoccupato per qualcosa che riguarda le questioni affettive». Se il mentalista conosce lo spettatore, può preparare il mazzo in modo che lo squilibrio rispecchi una difficoltà nota; in alternativa può cavarsela commentando: «Non c'è bisogno che tu mi descriva esattamente il problema: questo rituale serve solo a ricreare – nella tua mente – le migliori condizioni perché tu possa ritrovare l'armonia». Con questo tipo di presentazione, la prima rivelazione scompare completamente perché non c'è alcuna previsione che si rivela corretta. Il mentalista consegna allo spettatore una piccola calamita, chiedendogli di farla scorrere su e giù (magari a occhi chiusi) dalla testa all'inguine, passando per il cuore e lo stomaco, in modo da ristabilire l'equilibrio magnetico; il rituale serve a distrarre lo spettatore e consentire al mentalista di aggiungere al mazzo le carte mancanti. Ripetendo la divisione del mazzetto in quattro, il miscuglio e la distribuzione in coppie, alla fine i due mazzetti saranno perfettamente bilanciati, dimostrando l'efficacia del "rituale d'Armonia".

RIFERIMENTI Andy propone l'effetto nel suo post "The Harmony Ritual AKA (I've Had) The Time of My Life" pubblicato sul blog *The Jerx*, 27.6.2018. Nel suo racconto, il rituale sfrutta un cristallo ma... ehi, queste pagine nascono nell'ambito del progetto *Mesmer* e si rivolgono ai magnetizzatori, mica ai seguaci del New Age!

SINOSSI DELLE SETTE VERSIONI DI MIRASKILL DESCRITTE

		DISTRIBUZIONE	FASE 1	FASE 2	FASE 3	PREPARAZIONE
1936	Stewart James	Coppie dalla cima	1) N in più	2) Uguali		N carte in meno all'inizio
1965	Allan Slaight	Coppie dalla cima	1) N in più	2) Uguali	3) Gilbreath	N carte in meno all'inizio
1992	Phil Goldstein	Una carta a testa	1) N in più		3) Gilbreath	N carte in meno all'inizio
2003	David Williamson	Una carta a testa	1) N in più	2) Uguali	3) Gilbreath	N carte in meno all'inizio
2008	John Bannon	Una carta a testa	1) N in più	2) Uguali		<i>Impromptu</i> grazie a bugia
2009	Adam Rubin	Una carta a testa	1) N in più	2) Uguali	3) Gilbreath	<i>Impromptu</i> grazie a bugia
2018	Andy "The Jerx"	Coppie dalla cima	1) N in più	2) Uguali		N carte in meno all'inizio



L'effetto di Stewart James diventa impromptu nel 2008 ma nel 1942 c'è già chi lavora sul tema, dando vita a "Pay Off", una performance analoga che non richiede alcuna preparazione; involontariamente il numero entrerà nella storia, e non perché sia particolarmente interessante ma perché fungerà da ponte tra "Miraskill" e l'intramontabile "Out of this world".

EFFETTO Uno spettatore mescola un mazzo di carte, lo divide in due parti più o meno uguali e tiene per sé la più piccola, lasciando al mentalista quella più grande. Poi ne distribuisce le carte sul tavolo una alla volta, formando un mazzo a dorso in alto; prima di appoggiare ciascuna carta, cerca di indovinarne il colore, dicendo ad alta voce «rossa» o «nera». Al termine della distribuzione, il mentalista dice: «Ci hai azzeccato quasi sempre, ma hai un po' esagerato con le rosse: il mio mazzo, infatti, ha 4 carte rosse più di quante il tuo ne abbia nere». Il mentalista conta le sue carte rosse mentre lo spettatore conta le proprie nere: al termine le rosse risultano essere quattro più delle nere. Poi i due si scambiano i rispettivi mazzi e li mescolano. Prendendole una alla volta dal proprio mazzo, lo spettatore trasferisce alcune carte in quello tenuto a ventaglio dal mentalista; infilando ciascuna carta, cerca di indovinarne il colore e lo dice ad alta voce. Al termine del trasferimento, il mentalista dice: «In realtà quasi tutte le carte che mi hai dato erano nere. Per questo ora ho 3 carte nere più di quante tu ne abbia rosse». Anche questa volta, la stima si rivela corretta.



OUT OF THIS WORLD DI PAUL CURRY

In "Pay Off" lo spettatore cerca di indovinare il colore delle carte ma non sa mai se ci ha azzeccato o meno. I tentativi servono a tenerlo occupato mentre il mentalista conta segretamente le carte, ma la sua curiosità ("Avrò indovinato o meno?") non viene soddisfatta nel corso dell'effetto. Nel 1942 Paul Curry lo vede eseguito da Audley Walsh e resta colpito dall'idea che lo spettatore possa indovinare i colori delle carte. Il metodo per farlo gli si presenta alla mente meno di una settimana dopo: nasce "Out of this world", un effetto che Gustavo Rol trasformerà in un reputation maker.

EFFETTO Il mentalista mette sul tavolo una carta nera e una rossa a faccia in alto: serviranno come indicatori. Lasciandosi guidare dall'istinto, uno spettatore dovrà distribuire una alla volta le carte, prendendole dalla cima del mazzo e senza mai girarle: se crede che la carta sia nera, la mette sull'indicatore nero; se viceversa crede sia rossa, la mette sull'indicatore rosso. A un certo punto il mentalista lo fer-

METODO Il gioco non richiede alcuna preparazione ma deve essere presentato usando un mazzo che contenga tutte le 52 carte. Se il mazzo fosse diviso esattamente a metà, mentalista e spettatore avrebbero 26 carte a testa. Per effettuare la prima stima, il mentalista deve semplicemente contare le carte dello spettatore mentre costui le distribuisce sul tavolo, calcolando quante carte gli mancano per arrivare a 26. Nell'esempio, lo spettatore ha distribuito 22 carte, e poiché $26 - 22 = 4$, gli mancano 4 carte per arrivare a 26; il mentalista può dunque scegliere se dire «Il mio mazzo ha 4 carte rosse più di quante il tuo ne abbia nere» oppure «Il mio mazzo ha 4 carte nere più di quante il tuo ne abbia rosse»: entrambe le affermazioni sono vere.

Per la seconda fase dell'effetto, dopo lo scambio dei mazzi, il mentalista conta le carte che gli vengono consegnate e gli sottrae 4 (il numero ottenuto durante la prima fase). Nell'esempio, lo spettatore gli ha consegnato sette carte, e poiché $7 - 4 = 3$ il mentalista può scegliere se dire «Il mio mazzo ha 3 carte rosse più di quante il tuo ne abbia nere» oppure «Il mio mazzo ha 3 carte nere più di quante il tuo ne abbia rosse»: entrambe le affermazioni sono vere.

RIFERIMENTI "Pay Off" di Walter B. Gibson è l'effetto che inaugura la rivista *The Phoenix*, n. 1, 1942, p. 1. All'epoca Rol ha 39 anni.

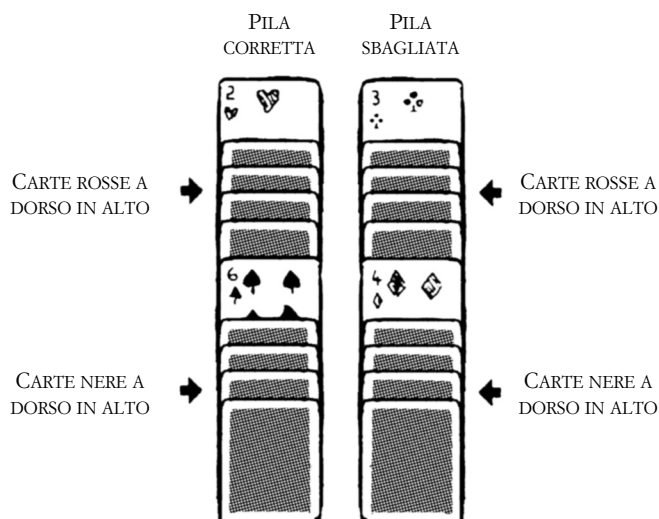
APPROFONDIMENTI

Si può usare un numero diverso di carte, assicurandosi che siano pari e calcolando quante carte mancano allo spettatore per arrivare a metà del loro numero totale. Utilizzando 24 carte si dovrà calcolare quante carte mancano allo spettatore per arrivare a 12 (la metà delle carte complessivamente usate). Se all'inizio lo spettatore divide in due mazzetti uguali si può affermare «Io ho tante carte rosse/nere quante tu ne hai nere/rosse» o invitarlo a ripetere il taglio in modo che si crei uno sbilanciamento anche minimo.

ma, prende dal mazzo altri due indicatori e li mette a faccia in alto – il nuovo indicatore rosso sul mazzetto corrispondente all'indicatore nero, il nuovo indicatore nero sull'altro. Da quel momento in avanti, lo spettatore dovrà distribuire tutte le carte rimanenti sempre seguendo i due colori, ora invertiti rispetto a prima. Al termine scoprirà di aver indovinato tutti i colori, separando correttamente le carte rosse dalle nere.

METODO Per preparare l'effetto il mentalista mette le 26 carte rosse sopra le 26 nere. Estratti i due indicatori (nell'esempio $2\heartsuit$ e $3\clubsuit$), mette quello rosso a sinistra e quello nero a destra, poi consegna allo spettatore il mazzo. Poiché le prime 25 carte sono tutte rosse, nel distribuirle una a una lo spettatore indovinerà quando le metterà a sinistra (sull'indicatore rosso) e sbaglierà quando le metterà a destra. Il mentalista tiene il conto delle carte distribuite, fermando lo spettatore dopo la ventiquattresima. A questo punto il mazzo è composto da una singola carta rossa, seguita da 25 nere. La carta rossa ($4\diamondsuit$) fungerà da nuovo indicatore e verrà messo sul mazzetto a destra, una qualsiasi delle nere ($6\spadesuit$) sarà il nuovo indicatore a sinistra. Ignaro di ricevere 24 carte dello stesso colore, lo spettatore può mescolarle liberamente e ricominciare a distribuirle: di nuovo,

indovinerà mettendole a sinistra, sbaglierà mettendole a destra. Al termine della distribuzione tutte le carte a sinistra saranno collocate correttamente, mentre quelle a destra saranno compatte (tutte le rosse e tutte le nere insieme) ma sull'indicatore sbagliato.



Al termine, squadrate i due mazzetti, il mentalista consegna allo spettatore quello a sinistra (la "pila corretta") e indicando la prima carta coperta dice: «Se hai indovinato il suo colore, dovrebbe essere nera. Controlla!» Lo spettatore la gira sul tavolo e si accorge che è così. «Verifica anche la successiva... e quella dopo... e quella dopo...» Sono tutte nere. A un certo punto lo spettatore trova l'indicatore nero (6♠) a faccia in alto e lo mette da parte. «Di qui in avanti avresti dovuto mettere le carte rosse. Verifica che questa lo sia». Girando una carta alla volta, lo spettatore si accorge di averle indovinate tutte. Quando ne ha capovolte tre o quattro rosse, il mentalista prende in mano l'altro mazzetto lasciando sul tavolo la prima carta (3♣), lo capovolge e lo stende a nastro sulla stessa carta, dando l'impressione di voler accelerare la verifica e dicendo: «Naturalmente hai indovinato anche tutte queste». Al termine gira anche l'ultima carta rimasta di dorso (4♦): così facendo, tutte le carte si trovano in posizione corretta.

RIFERIMENTI Paul Curry mette l'effetto in commercio nel 1942 e lo descrive per la prima volta in Paul Curry, *Magician's Magic*, Ronald Whiting & Wheaton, Londra 1965, pp. 239-47 (poi ripreso in Paul Curry, *Paul Curry's Worlds Beyond*, Hermetic Press, Washington 2009, pp. 183-94).

APPROFONDIMENTI

Ulysses F. Grant propone una versione dell'effetto *im-promptu*: a partire da un mazzo mescolato, il mentalista mette i due indicatori sul tavolo e stende le rimanenti tra le mani, tenendole con la faccia verso di sé. Una dopo l'altra, estrae tutte le carte rosse che si trovano nella parte sinistra del nastro, chiedendo allo spettatore di indovinare se ciascuna sia rossa o nera. Dopo ogni risposta mette la carta sull'indicatore corrispondente. Ben prima di averne distribuite ventiquattro, quando nella parte sinistra del nastro restano solo carte nere, il mentalista le conta sommariamente, chiude il mazzo, lo abbassa e lo sfoglia mostrando la faccia di alcune carte sul lato destro: i colori si alternano in

modo casuale. Il mentalista spiega: «Finora ho sempre visto il colore delle carte e ho cercato di trasmetterlo telepaticamente. Ora proseguo da solo, usando soltanto la tua chiavrogganza» e per contrassegnare il punto in cui si è cambiato metodo, mette i due nuovi indicatori invertiti. Ora lo spettatore distribuisce alcune carte come nella versione originale dell'effetto e il mentalista lo ferma quando sono state messe sul tavolo le carte nere contate poco prima. La situazione è ora identica a quella del gioco di Paul Curry, con l'eccezione che non tutte le carte sono state distribuite, e l'effetto si conclude come nella versione originale → Ulysses F. Grant, "Nu Way Out of this world", s.d.

Buddy O' Day suggerisce di usare un mazzo conico le cui carte dei due colori sono disposte in direzione opposta: ciò consente di iniziare facendo mescolare il mazzo allo spettatore e riportandolo nella condizione necessaria (rosse sopra, nere sotto) davanti ai suoi occhi, tenendo il mazzo a faccia in giù: basta estrarre tutte le rosse da un lato sfruttando la forma conica e appoggiarle sulle nere → William F. Taggett AKA Buddy O' Day, "Story Line for a Classic", *Linking Ring*, Vol. 66, N. 9, settembre 1986, pp. 82-4.

Nel dicembre 2002, sul forum online della rivista *Genii*, Gerald Deutsch introduce il concetto di "magia perversa": l'idea è di associare presentazioni devianti e bizzarre ai classici della prestigiazione. Tra le varie proposte, Deutsch suggerisce di far indossare a uno spettatore un guanto e chiedergli di usarlo per dividere le carte rosse dalle nere, presentando quindi la versione originale di *Out of this world*. Quando lo spettatore ha distribuito le prime ventiquattro carte, il mentalista lo interrompe e gli chiede di consegnare il guanto a un secondo spettatore. Agli occhi di chi osserva "l'effetto non si compie perché il mentalista possiede qualche straordinario potere: per qualche strano motivo, devono essere stati i guanti" → Gerald Deutsch, "Perverse magic", *forums.geniimagazine.com*, 1.3.2006.

Nell'aprile 2016 Andy propone "Out of this AHHHHH!"; l'urlo è quello di uno spettatore cui viene messo al polso un elastico. Dopo aver mescolato il mazzo, il mentalista tira fuori una carta e chiede allo spettatore se sia rossa o nera. Ogni volta che sbaglia, il mentalista tira e rilascia l'elastico, frustando il polso dello spettatore. Le carte sono messe sul tavolo a formare un mazzetto a faccia in giù. Quando è stato distribuito un terzo del mazzo, il mentalista punisce lo spettatore solo una volta ogni due errori (per diradare i colpi e dare l'impressione che lo spettatore stia migliorando con il passare delle carte). Da due terzi fino alla fine del mazzo, fa schioccare l'elastico solo ogni tre errori. Al termine lo spettatore è invitato a bere un bicchiere d'acqua, fare un respiro profondo e affrontare una qualsiasi routine di "Out of this world": ne ricaverà l'impressione di aver imparato a riconoscere le carte dal dorso solo attraverso un duro (e doloroso) training → Andy, "Out of this AHHHHH!", *blog The Jerx*, 21.4.2016.

ESERCIZIO

Se le variazioni sul tema proposte da Deutsch e Andy dimostrano che non c'è limite alla stranezza di una storia concepibile, quale trama originale saprai inventarti per riproporre – nell'ennesima variante – uno dei più grandi effetti magici di tutti i tempi?

WORLD CLASS (JERRY W. HARTMAN)

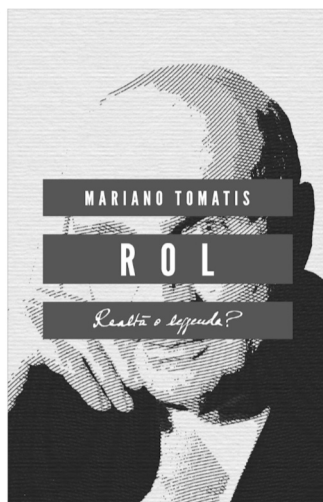
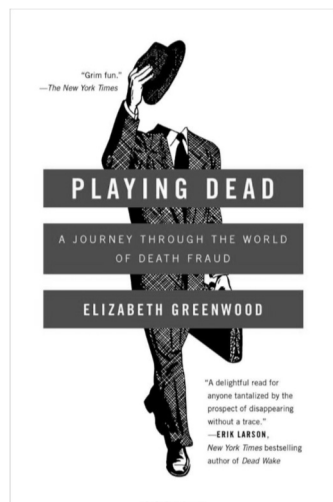
Nel 2000 Aldo Colombini propone, durante una conferenza al Circolo Amici della Magia di Torino, un "Out of this world" in miniatura; l'effetto sfrutta un metodo molto diverso dall'originale e avviene tutto tra le mani dello spettatore.

EFFETTO Lo spettatore divide le carte rosse dalle nere.

METODO Il mentalista prepara un mazzetto composto da venti carte a dorso in alto in quest'ordine: 1 nera, 10 rosse e 9 nere. Di qui in avanti, l'effetto è completamente automatico. Tenendo in mano il mazzetto a dorso in alto, lo spettatore riceve queste istruzioni: «Gira la prima carta (nera) e portala sotto il mazzetto. Gira la successiva (rossa) e mettila sul tavolo. Senza guardare le carte, distribuisce una alla volta le successive mettendo sul tavolo (sulla carta rossa) quelle che pensi siano rosse, sotto il mazzetto quelle che credi siano nere». Il mentalista tiene il conto delle carte distribuite e ferma lo spettatore dopo l'ottava carta: «Ora gira la prima carta (rossa) e portala sotto il mazzetto. Gira la successiva (nera) e mettila in cima al mazzetto sul tavolo. I due colori sono ora invertiti: se credi che una carta sia rossa, portala in fondo al mazzetto; se credi sia nera, mettila sul tavolo». Lo spettatore distribuisce le carte finché si presenta in cima una carta nera a faccia in alto; il mentalista conclude: «Ricordi che abbiamo iniziato mettendo questa carta sotto al mazzetto? Riportala in fondo, in modo da tornare nella situazione da cui siamo partiti». Lo spettatore appoggia il mazzetto accanto a quello già sul tavolo e li stende entrambi a nastro. Può ora verificare il colore di tutte le carte di dorso: ognuna si troverà sull'indicatore corretto.

RIFERIMENTI Jerry W. Hartman propone l'effetto in Jerry W. Hartman, *Card Craft. Collected Trickery*, Kaufman & Greenberg, 1991 ("World Class"). In Italia esce con il titolo "Sorpresa colorata" nel libretto di Aldo Colombini, *Sottovoce*, p. 51. Nel 2003 l'autore mi autorizza a riproporlo in Mariano Tomatis, *ROL Revelations On Legerdemain*, Vol. 1, Torino 2003, volume parzialmente ripreso sulla rivista *Magia*, N. 1, 2004, pp. 65-90.

LO SAPEVI CHE...? Per realizzare la copertina della nuova edizione di *ROL Realtà O Leggenda?* (2018) Mariano Tomatis si è ispirato a quella del libro di Elizabeth Greenwood, *Playing Dead* (2016).

**RED AND BLACK (JOHN KENNEDY)**

Tra le molte varianti di "Out of this world", quella proposta da John Kennedy (quando Gustavo Rol ha 86 anni) si presta a racconti molto originali – come dimostrerà Jim Critchlow.

EFFETTO Il mentalista appoggia sul tavolo una carta rossa e una nera, chiedendo allo spettatore di scegliere un colore e mettere di fronte a sé la carta corrispondente. Supponendo che egli scelga il rosso, il mentalista mette la carta nera davanti a sé, a una distanza da quella rossa tale che tra le due resti lo spazio per una terza carta. I due si sfidano a indovinare il colore delle carte del mazzo. Per spiegare le regole del gioco, il mentalista solleva la prima ma non la gira: «Senza guardarla, devo indovinare se questa carta è rossa o nera. Se è del mio colore, ovvero nera, devo metterla qui» e mette la carta a dorso in alto sull'indicatore nero scoperto. «Se invece credo che sia rossa, la scarto» e mette la carta tra i due indicatori, formando un mazzetto di scarti a dorso in alto. Il gioco può ora iniziare: a partire dalla carta successiva, spettatore e mentalista si alternano: quando pensano che la carta sia del proprio colore, la mettono davanti a sé, altrimenti la scartano. Lo spettatore può interrompere il gioco in qualunque momento o aspettare che si esauriscano tutte le carte. A quel punto il mentalista capovolge e stende il mazzetto con gli scarti, dicendo: «Queste sono le carte che abbiamo scartato»; i colori si alternano senza logica. Poi inizia a girare una alla volta le proprie carte sopra l'indicatore nero, aggiungendo: «Io ho trattenuto per me tutte le nere, senza sbagliarmi mai... d'altronde è quello che ci si può aspettare da una persona dotata di poteri psichici. La cosa davvero strana è quello che sei riuscito a fare tu». Girando le proprie carte, lo spettatore si accorge di aver trattenuto soltanto carte rosse.

METODO Il mazzo è preordinato a colori alterni. All'inizio può essere tagliato più volte e, con la scusa di spiegare le regole, il mentalista prende la prima carta e mostra i vari punti sul tavolo in cui può essere messa (al centro tra gli scarti o sul proprio indicatore). Fatti i due esempi, gira la carta a faccia in alto. Se è del proprio colore, aggiunge: «In questo caso avrei indovinato appoggiandola sul mio mazzo» e la "brucia" mettendola in fondo, invitando lo spettatore a iniziare a partire dalla nuova carta in cima. Se la carta è del colore dello spettatore, il mentalista commenta: «In questo caso avrei indovinato mettendola tra gli scarti» e la usa per inaugurare il terzo mazzetto tra i due indicatori; poi prende la successiva, riservandosi la prima mossa e dando via al gioco. Dato il preordinamento, ogni volta lo spettatore si trova in mano una carta del proprio colore, quindi non importa se la mette sul proprio mazzetto o la scarta: alla fine le carte trattenute saranno tutte del suo colore. Il mentalista non deve far altro che trattenerne alcune e rifiutarne altre, lasciandosi guidare solo dalla frequenza con cui lo spettatore trattiene o scarta le sue. L'obiettivo è che alla fine i due mazzetti di carte "giuste" siano più o meno uguali. Ogni scarto del mentalista è, in realtà, un bluff, perché si troverà sempre a eliminare una carta del proprio colore. Rispetto all'*Out of this world* originale, questo principio non richiede alcuno scambio di indicatori a metà del gioco.

RIFERIMENTI John Kennedy propone l'effetto su *Genii*, marzo 1989, pp. 560-2 ("Red and black").

APPROFONDIMENTI

Vent'anni dopo la pubblicazione di "Red and black", Jim Critchlow ne sfrutta il principio dopo aver sostituito le carte rosse e nere con alcune fotografie dei passeggeri del Titanic. I due spettatori coinvolti trattengono o respingono ciascuna foto che viene loro mostrata, fino a scoprire che il primo ha trattenuto solo i superstiti, il secondo solo i morti. L'effetto è in commercio come "Whitestar" (2009) ed è uno dei giochi di maggior successo nei negozi di magia di tutto il mondo.

ESERCIZIO

Oggi "Whitestar" è venduto a una settantina di euro (per chi ci leggerà nel futuro, è il costo di circa 25 mazzi di carte); ciò dimostra quanto possa restare alto il valore commerciale di un effetto anche se è ormai in circolazione da trent'anni. Acquistandolo si ottiene la riproduzione di ventotto fotografie d'epoca, ciascuna con la biografia del personaggio ritratto sul retro. L'innovazione di Critchlow riguarda le due categorie coinvolte nell'effetto: non più i colori delle carte ma il fatto di essere vivi o morti. Cerca un'altra coppia di opposti che si presti a una versione di "Out of this world" originale. Se invece sei affezionato all'idea del *Living & Dead Test*, quale altro disastro – magari legato alla storia del nostro Paese – potrebbe funzionare in una versione italiana di "Whitestar"?

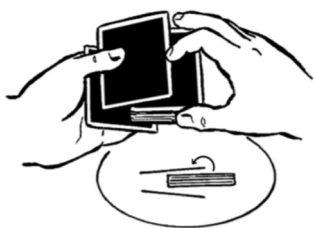
EVEN MONEY (LARRY JENNINGS)

Nel 1969 Rol ha 66 anni e Karl Fulves introduce un nuovo principio con cui convincere lo spettatore di poter dividere le carte rosse dalle nere senza guardarle; non somigliando a nulla di quanto descritto finora, vale la pena approfondirlo.

EFFETTO Lo spettatore divide le carte rosse dalle nere.

METODO Il mentalista prepara nove coppie di carte dai colori alternati disposte in questa sequenza: N/R-R/N-N/R-R/N-N/R-R/N-N/R-R/N-N/R. Tenendo il mazzo a dorso in alto, solleva e gira le prime due, le sventaglia leggermente dicendo «rossa e nera» e le mette sul tavolo a faccia in alto tenendole accoppiate. Poi ripete la stessa cosa con tutte le successive, dicendo «rossa e nera» e impilando ciascuna coppia sulle precedenti. Al termine della distribuzione le raduna squadrandolo il mazzetto e tornando così alla sequenza iniziale. Gli spettatori si limitano a prendere atto che ogni coppia presenta carte di colori opposti; ciò che deve passare inosservato è che se in una coppia la carta nera è sopra, nella successiva è sotto (e viceversa). Il mentalista capovolge le prime due e le mette sul tavolo a faccia in alto, a una breve distanza. Con la scusa di confondere le idee allo spettatore, e impedirgli di affidarsi alla memoria visiva, il performer esegue una specie di taglio: mentre il mazzetto è

nel palmo della sinistra, il pollice sinistro trattiene la prima carta e le altre quattro dita trattengono l'ultima; la destra si avvicina, prende dal lato corto tutte le carte dalla seconda alla penultima, le fa scorrere a destra e le appoggia tutte sulla prima, che va così a

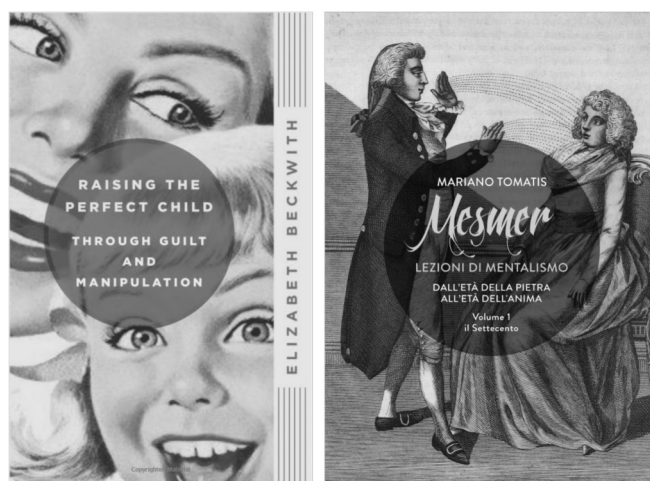


finire al penultimo posto. Le sedici carte si dispongono così

nella nuova sequenza: N-N/R-R/N-N/R-R/N-N/R-R/N-N/R-R. Il mentalista sventaglia le prime due senza girarle, chiedendo allo spettatore di indovinare quale sia la nera. Qualunque carta indichi, il mentalista la appoggia sull'indicatore nero e scarta l'altra, mettendola da parte a faccia in giù. Sventagliando le due carte successive, chiede allo spettatore quale sia la rossa e mette sull'indicatore rosso quella indicata, scartando l'altra. Ogni volta lo spettatore crede di avere il 50% di probabilità di indovinare, avendo visto all'inizio solo coppie miste; in realtà le otto coppie che gli vengono proposte in sequenza presentano carte dello stesso colore. Al termine il mazzetto con gli scarti sarà composto da carte miste mentre i due indicatori presenteranno ciascuno quattro carte dello stesso colore.

RIFERIMENTI Larry Jennings propone l'effetto in *Pallbearers Review*, Vol. 5, N. 9, luglio 1970, p. 347 ("Even Money"); l'immagine che descrive il taglio proviene dall'articolo originale. Senza spiegarne la ragione, Jennings inverte l'*Out of this world* suggerendo di fare sbagliare lo spettatore per otto volte. L'effetto è una variante semplificata di "Even Money Proposition", proposto da Karl Fulves in *Pallbearers Review*, Vol. 4, N. 7, maggio 1969, p. 257.

LO SAPEVI CHE...? Per realizzare la copertina di *Mesmer. Lezioni di mentalismo* (vol. 1, 2016) Mariano Tomatis si è ispirato a quella del libro di Elizabeth Beckwith, *Raising the perfect child through guilt and manipulation* (2009).



APPROFONDIMENTI

Ecco alcune astuzie da aggiungere all'*Out of this world*:

- Scarica sul cellulare una *app* che produce rumore bianco e consegna a uno spettatore quattro carte (due rosse e due nere) chiedendogli di mescolarle. Fatto partire il suono, invitalo a distribuire le carte in due mazzetti: il 50% delle volte dividerà correttamente le carte nei due colori; se ciò non avviene, fingi di modificare le impostazioni sulla *app* e chiedigli di ripetere miscuglio e distribuzione, finché non avrà indovinato. A quel punto, spiega di aver trovato la frequenza giusta e presenta l'effetto principale.
- Mentre lo spettatore distribuisce le prime 24 carte rosse, fermalo su una che ha appena messo sull'indicatore nero, dicendogli che ha sbagliato: girala, fa' notare che è rossa e spostala sull'altro indicatore. La correzione in corso d'opera aumenta l'impressione che sia tutto genuino.

APPROFONDIMENTI (continua)

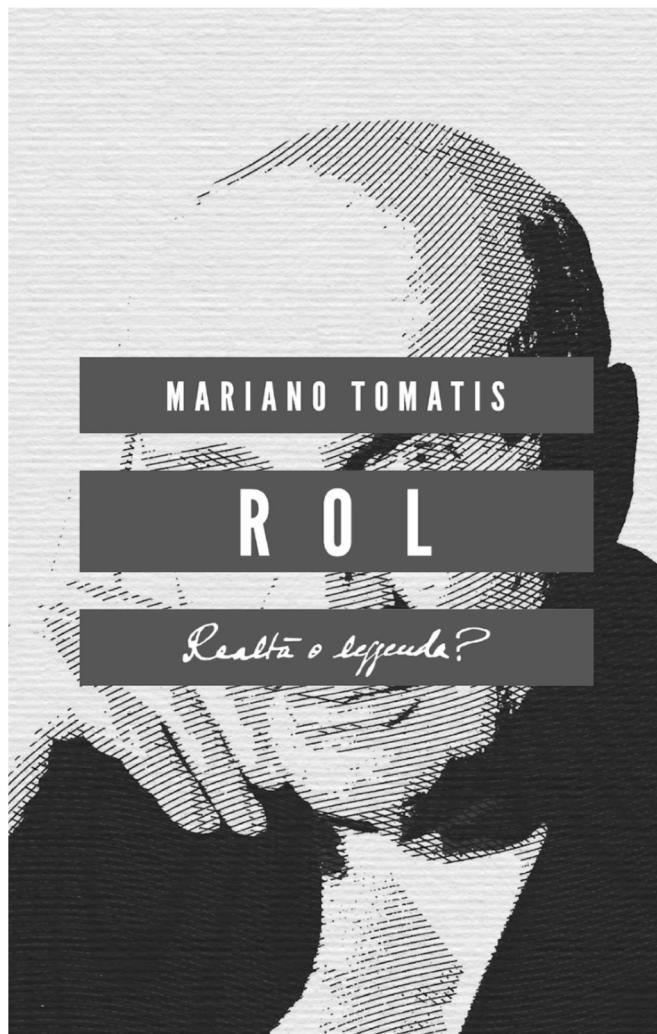
- Dopo avere corretto lo spettatore su una delle prime 24 carte rosse, aspetta che finisca di distribuire le successive 24 nere; al termine digli che le ha indovinate tutte, tranne una: nella seconda fase ha messo per errore una carta nera sull'indicatore rosso. Puntando la sequenza "sbagliata" (che parte dall'indicatore rosso e presenta sotto carte nere di dorso), chiedigli: «Secondo te, quale di queste è nera?» Qualunque carta indichi, girala e mostragli che è nera; spostala tra le carte nere sull'indicatore nero, poi procedi a scoprirle come nell'effetto originale.
- Mentre presenti "Nu Way Out of this world", quando hai in mano una carta rossa e lo spettatore, cercando di indovinarla, dice che è rossa, fingi di sbagliare e mettila sull'indicatore nero. Quando costui te lo farà notare, volta a faccia in alto la carta appena appoggiata e digli: «Avevi ragione! Era rossa. Scusa!» Così facendo, lo spettatore avrà un anticipo sul finale dell'effetto, accorgendosi di aver indovinato il colore di quella carta.
- Sempre durante "Nu Way Out of this world", quando lo spettatore indovina il colore di una carta, prima di metterla sull'indicatore corrispondente, solleva leggermente in modo che possa scorgerla per una frazione di secondo. Anche in questo caso, riceverà un feedback positivo in anticipo sul finale dell'effetto.

SPIGOLATURE Durante la II Guerra Mondiale, Winston Churchill si prese una pausa per cenare con alcuni amici. Durante la serata Harry Green coinvolse il Primo Ministro in uno speciale numero di magia: una novità che arrivava dagli Stati Uniti. Churchill rimase così colpito da *Out of this world* da chiedere al mago di ripeterlo più volte. Alla sesta ripetizione gli uomini della scorta gli ricordarono che era in ritardo per l'incontro previsto. Secondo il *Times* di Londra, Winnie arrivò in Parlamento alle 2 di notte "visibilmente provato" (Curry 1965, pp. 237-9).

CARTOLINE TORINESI

TORINO. Nel giugno 2018 l'artista torinese SNEM, già noto per affascinanti opere di *poster art*, ha affidato questa lapidaria riflessione al muro di via Giotto 20/d:

L'ILLUSIONE CREA DIPENDENZA.
SNEM



RÉCLAME Da luglio 2018 è disponibile in edizione "aumentata" il libro di Mariano Tomatis *ROL Realtà O Leggenda? Un capitolo è dedicato all'Out of this world*: "Di come abbia scoperto le sue straordinarie facoltà paranormali [Rol] non parla mai. Nonostante questa ritrosia, a volte citava episodi differenti, ognuno dei quali contenente interessanti spunti di riflessione. Secondo uno di questi, un sabato pomeriggio del 1926 Rol si trovava di fronte a una tabaccheria di Marsiglia e il suo sguardo cadde su due mazzi di carte che si trovavano nella vetrina. Dalla scatola che li conteneva era scivolato un mazzo che si era rovesciato, rendendo impossibile scorgerne il dorso. Tentò di concentrarsi sul colore che poteva avere quel mazzo, ma alla mente gli si affacciarono molti colori. Acquistata la scatola, si accorse che il mazzo aveva il dorso nero, l'unico colore cui non aveva pensato. Amareggiato, si allenò a lungo per riconoscere il colore non più del dorso ma del disegno che compare sulla faccia di ogni carta ('incominciai a fare delle prove, non sui dorsi perché erano solo due e c'era poco da indovinare'). Dopo due anni di prove ed esercizi raggiunse la capacità di intuire se una carta fosse rossa o nera. Così parlava della sua 'facoltà' Gustavo Rol: 'Incominciai a fare delle prove: [...] tenevo le carte coperte e ci passavo la mano convinto di potere così cogliere le loro radiazioni e sentire che seme e che numero c'erano di sotto'. Sebbene si tratti di una facoltà apparentemente straordinaria, riconoscere il colore delle carte di un mazzo nuovo, sigillato e portato dal pubblico, mescolato più volte anche durante l'esperimento e toccato soltanto dallo spettatore è un effetto alla portata di un qualsiasi bravo prestigiatore; si tratta di un'illusione chiamata *Out Of This World*" (pp. 189-90).

