

Prefazione

di Mr.Ioso

Siamo lieti che stiate leggendo la versione Italiana del classico “202 Methods of Forcing” di Annemann, opera - a nostro modesto avviso - fondamentale nel suo campo.

Quella che state leggendo non è l’ennesima introduzione all’opera (lo stesso Annemann ne ha fatte due, come avrete modo di scoprire tra qualche pagina); si tratta di una sorta di “guida ragionata alla lettura” che riteniamo possa rivelarsi davvero utile per capire come sia stata fatta questa versione Italiana e perché “202 Metodi per Forzature” possa essere ritenuto ancora oggi un valido strumento di lavoro.

Annemann è stato un genio nel suo campo e non solo a parere nostro; qualunque testo che parli di lui riporta questa attestazione e molti avvenimenti della sua breve vita lo classificano indubbiamente come tale.

Per il breve periodo in cui la sua stella brillò, Theo Annemann fu maniacalmente perfetto in tutte le situazioni magiche che affrontava e, da professionista ferrato quale è stato, egli conosceva perfettamente tutti gli attrezzi del suo mestiere esistenti all’epoca, gli apparati magici, le mosse (le famose “sleights”) e le tecniche adottate.

L’opera “202 Methods” rispecchia appieno queste caratteristiche, risulta evidente il genio che l’autore ha profuso in tutto il suo lavoro ma... una banale traduzione dall’Inglese all’Italiano, secondo noi, non avrebbe reso giustizia a questo lavoro che oggi viene (s)venduto spesso all’estero come un volumetto di poco valore, come se fosse, perdonate la parola, “vecchio”.

Il fatto è che un lavoro risalente alla prima metà del 1932, poteva sicuramente essere messo “in opera” con successo in quegli anni, ma trova spesso pochi riscontri con le attuali realtà di pubblico, di rappresentazione e di gusto sociale. Inoltre, Annemann risulta spesso “criptico” da leggere; egli dava per scontato che chi leggesse le sue opere fosse un professionista tanto preparato quanto lo era lui, e quindi poche spiegazioni e pochi dettagli venivano dati laddove egli pensava che non ne servissero. A volte, sintesi estrema.

Una banale traduzione letterale di “202 Methods”, avrebbe solo consegnato al panorama magico l’ennesimo volumetto ritenuto, a causa dell’impraticabilità e dell’impenetrabilità di parecchie tra le cose descritte, “vecchio” o quantomeno superato.

E veniamo quindi a spiegare cose troverete in questo volume tra una riga e l’altra del testo originale.

1-) Non è nelle intenzioni di questa versione italiana fare un trattato completo di Magia; ben altre opere sono vocate a questo scopo e lo svolgono perfettamente. Ma mettere sull’avviso il lettore delle cose da conoscere prima che egli le incontri, probabilmente lo aiuterà a spianare la strada e, in caso, a cercare in altri libri o al Magic Shop le spiegazioni di molte delle cose che Annemann dava per scontate.

Seguiranno quindi tra qualche paragrafo degli elenchi di mosse, tecniche, giochi ed attrezzi di cui è bene conoscere l’esistenza e, magari, le modalità d’uso per capire come sfruttare al meglio le istruzioni di Annemann.

2-) Per quanto riguarda la traduzione, come già anticipato, si tratta di una traduzione “funzionale”, e non letterale. Attenzione: il testo originale c’è tutto, non temete. Ma spesso il concetto spiegato è stato ampliato, adattato alle esigenze moderne o si sono aggiunte quelle poche parole che servivano, secondo noi, a rendere più fruibile al giorno d’oggi il materiale degli anni trenta in modo da mantenere ancora attuale “202 Metodi” e portarlo nel nuovo millennio.

3-) Un’altra cosa che appare per la prima volta in abbinata a “202 Metodi”, sono delle fotografie. Non erano presenti infatti nel testo originale né foto né disegni o didascalie; eppure certi metodi, senza una opportuna illustrazione grafica, passerebbero decisamente in secondo piano risultando poco chiari (e sarebbe un vero peccato). Le foto, prevalentemente, sono state aggiunte per chiarire procedure cartomagiche; non sono poi molte ma sono, a nostro avviso, messe là dove occorrono.

4-) Desideriamo avvisarvi che troverete, IN MINIMA PARTE, anche del materiale difficilmente applicabile. Alcuni degli apparati descritti

fanno parte di un mondo magico che non c'è più, e che probabilmente troverete solo presso qualche museo o qualche collezionista. Inoltre, Annemann cita spesso l'utilizzo di cappelli da uomo tipo "Fedora", di feltro morbido, "Derby" o comunque dotati di "increspatura centrale". Non ultimo, spesso egli ritiene opportuno chiederli a prestito al pubblico. Ebbene, è evidente che al giorno d'oggi ben pochi uomini vanno in giro con cappelli di quel tipo e quindi ciò che era un oggetto d'uso comune negli anni '30, certamente andrà riadattato con uno sforzo di fantasia ai nostri tempi.

Idem dicasi, ad esempio, per l'uso di sigarette -- comuni e permesse ovunque un tempo ma oggi vietatissime, soprattutto nei teatri e nei luoghi pubblici.

Anche alcuni giochi che vengono citati nel testo (ad esempio, il libro per forzature "The T. Page Wright Poem Book" o la "matita per bari"), difficilmente saranno ancora in commercio al giorno d'oggi. Considerate quindi quanto descritto come uno spunto per cercare qualcosa di moderno che funzioni allo stesso modo, o come una buona occasione per scoprire come si destreggiavano i maghi di "un tempo"...

5-) Il Bonus! nel 1934, dopo aver terminato qualche anno prima a fatica (per sua stessa ammissione) "202 methods", Annemann pubblicò un'altra opera molto interessante dal titolo "Sh-h-h! It's a secret". In questa opera egli ritenne opportuno aggiungere una ulteriore forzatura che non aveva trovato collocazione sul suo "202 methods" originale. Per dovere di completezza, ma soprattutto per il piacere di creare lavori il più possibile completi, la alleghiamo a fine testo come "Bonus" per questa edizione -- anche perché si tratta di una forzatura con le carte da gioco ancora attualissima, oltre che praticamente automatica.

Sperando di aver fatto un lavoro a voi gradito, vi lasciamo alla lettura di questo che, ci auguriamo, rimarrà un manuale di continuo riferimento nell'arco del vostro lavoro (o hobby che sia) di Prestigiatori. Se e quando vi occorrerà una forzatura o un suggerimento di simile natura per un gioco, date un'occhiata ai capitoli di questo lavoro: avrete ottime probabilità di trovare ciò che vi serve.

Mosse e manovre

Come promesso, ecco un breve elenco di mosse e ‘manovre magiche che Annemann utilizza spesso nelle forzature che propone. La maggior parte di queste provengono dall’arsenale del cartomago, ma ci sono anche tecniche utilizzate in magia generale e da scena che occorre conoscere. Troverete quindi elencate le mosse, e tra parentesi la loro denominazione in lingua originale, in modo da poter avere un riferimento su di esse anche nei libri in lingua Inglese, che molto facilmente incontrerete nel vostro percorso “magico”.

Qualora vi occorran chiarimenti sulle mosse, li potrete facilmente reperire sui testi di magia generale e soprattutto di cartomagia attualmente in commercio, come ad esempio “La strada maestra alla Cartomagia di Hugard / Braué o sul “Corso Completo di Magia di Mark Wilson”.



- Miscuglio nel cavo della Mano (“Overhand Shuffle” - cartomagia)
- Misuglio all’Americana (“Riffle Shuffle” - cartomagia)
- Miscuglio Indiano (“Hindu Shuffle” - cartomagia)
- Separazione (“Break”. Con il mignolo: “Little Finger Break” - cartomagia)
- Servizio di vantaggio da sopra/sotto al mazzo (“Second Deal” / Bottom Deal” - cartomagia)
- Doppia Presa (“Double Lift” - cartomagia)
- Taglio del mazzo (“Cut” - cartomagia)
- Impalmaggio di una carta (“Palm” o “Classic Palm” - cartomagia)
- Sbirciata o Occhiata (“Glimpse” - cartomagia)
- Fioritura a Fisarmonica (“Springing the Cards” - cartomagia)
- Carta Corta (“Short Card” - cartomagia)
- Forzatura (“Force” - cartomagia. Vari metodi!)
- Forzatura a taglio incrociato (“Cross Cut force” - cartomagia)

- Carta a doppia faccia o doppio dorso (“Double Face” / “Double Back” - cartomagia)
- Salto o Salto Classico (“Pass” o “Classic Pass” - cartomagia)
- Ventaglio / Sventagliare le carte (“Fan” - “Card / Deck fan” - cartomagia)
- Controllo di una o più carte (“Card Control” - cartomagia)
- Carta sporgente all’indietro (“Injog” - cartomagia)
- Scorrere le carte (“Riffle” - cartomagia)
- Scambio del mazzo (“Deck Change” - cartomagia)
- Stendere le carte a nastro (“Ribbon Spread” o “Table Spread” - cartomagia)
- Scivolata (“Glide” - cartomagia)
- Salto di Charlier (“Charlier Pass” - cartomagia)
- Ponte (“Bridge” - cartomagia)
- Scivolata sul fondo / spostamento segreto di carte (“Card Cull” - cartomagia)
- Preordinamento (“Stack” / “Card Stack” / “Deck Stack” - cartomagia)
- Equivoco (“Equivoque” / “Ambiguous question” / “Magician’s choice” - cartomagia e magia generale)
- Spelling (“Compitazione” - cartomagia e magia generale)
- Scambio trasferendo oggetti da una mano all’altra (“Change Over Switch” - monetomagia e magia generale)
- Scambio di monete da una mano all’altra (vari metodi esistenti; ad esempio il “Bobo Switch” - monetomagia)
- Impalmaggio di piccoli oggetti (vari metodi esistenti; tra i più utilizzati: impalmaggio alle dita o “Finger Palm” e impalmaggio al pollice o “Thumb Palm” - magia generale)

Attrezzi

Segue un breve elenco di attrezzi e giochi menzionati nell’opera di Annemann dei quali è preferibile conoscere l’esistenza, o meglio ancora

le modalità operative. Maggiori informazioni sugli stessi potranno essere trovate sui molti volumi di magia generale e da scena che sono attualmente in commercio (es. il metodo di Tarbell, le opere di Mark Wilson o il più moderno “Magia - Corso Completo” di Joshua Jay), oppure chiedendo informazioni al tuo rivenditore del Magic shop. Anche in questo elenco, seguiranno ai nomi italiani le denominazioni originali in Inglese, in modo da trovare corrispondenza anche su testi stranieri, qualora lo si desiderasse.



- Bicchiere a specchio (“Mirror Glass”)
- Falso Pollice (“Thumb Tip”)
- Lavagne spiritiche o per mentalismo (“Spirit Slates” o “Mentalist’s Slates”)
- Dadi truccati (“Loaded Dices” / “Gimmicked Dices” -- vari sistemi esistenti)
- Quadrato magico matematico (“Magic Square” -- vari sistemi esistono per ottenerlo)
- Carte coniche / Mazzo ‘Conico’ (“Stripper Deck”)
- Carte Svengali / Mazzo ‘Svengali’ (“Svengali Deck”)
- Scatola per carte / Scatola per scambi di carte (“Card Box” - “Magnetic Card Box”)
- Servente per sedia (“Chair Servante”)
- Vassoio per Carte (“Card Tray”)
- Trucco del Domino (“Domino trick”)
- Borsa da scambio (“Change Bag”)
- Diacyclon (oggi giorno sostituito, a seconda dell’effetto desiderato, dal “Fluido Irruidente” o “Roughing Fluid”, dalla “Cera per Maghi” o “Magicians’ Wax”, o dal semplice nastro biadesivo)
- Tubo per produzioni da scena (“Drumhead Tube”)
- Scatola a cassetto (“Drawer Box”)
- Fazzoletto del Diavolo (“Devil’s Hank” o “Devil’s Handkerchief”)

- Gioco delle cartine di Buddha, spesso commercializzato come “veline magiche” o nomi simili (“Buddha Money” o “Buddha Money Paper Trick”)
- Mazzo per forzare ‘Anstro’ (“Anstro Forcing Deck”)
- Mazzo per Forzare a 2 scelte (“Two-way Deck” o “Two-way Forcing Deck”)
- Mazzo per Forzare a 3 scelte (“Three-way Deck” o “Three-way Forcing Deck”)
- Mazzo per forzare a 1 scelta (tutte le carte uguali -- “One-Way Deck” o semplicemente “Forcing Deck”)
- Mazzo ‘Menetekel’ (“Menetekel Deck”)
- Mazzo nell’ordine ‘Si Stebbins’ (“Si Stebbins Deck”)
- Mazzo ‘Monte Cristo’ (“Monte Cristo Deck”)
- Mazzo ‘14-15’ per forzare (“14-15 Deck”)
- Contenitore per scambi (“Changing Cannister”)
- Carta che si solleva (“Rising Card”)
- Mazzo segnato o contrassegnato sui dorsi (“Marked Deck” o “Marked Card” se è una sola carta)

Prima introduzione

Voglio chiarire sin dall'inizio che non reclamo alcuna originalità sui contenuti di questo manoscritto. In un certo numero di casi, penso di aver effettivamente aggiunto alcune forzature e metodi che sono di mia creazione, ma la cosa mi risulterebbe difficile da provare a causa delle similitudini nei principi base.

Nello svolgimento del mio lavoro in ambito professionale ho avuto bisogno spesso di una buona forzatura, e lì sull'attimo mi è stato difficile -- se non impossibile -- pensare al metodo più adatto alle condizioni nelle quali stavo lavorando. So anche che questa è una situazione nella quale ogni professionista si è trovato, e proprio per questo so bene quanto sarà utile questa raccolta.

È passato più di un anno da quando Arthur Lloyd -- "l'Archivio Umano" -- il cui nome e numero di scena (l'unico nel suo genere) hanno graziato praticamente ogni teatro di Vaudeville al mondo, mi parlò di quanto potesse essere utile una raccolta completa sul soggetto delle forzature. Io concordai immediatamente, e per un anno intero ho raccolto e classificato ogni possibile metodo che ho potuto individuare. So bene che la collezione non è completa. Nessuna raccolta di qualsiasi cosa di pertinenza Magica può dirsi completa, in quanto i metodi usati cambiano continuamente. Ma so anche che questa è la prima volta che una raccolta del genere viene offerta, e quindi ho fatto del mio meglio per renderla il più rappresentativa possibile.

Se ci saranno più di 101 metodi raccolti tra le copertine di questo lavoro, non mi ringraziate per essere stato generoso. State ricevendo tutto ciò che ho catalogato e senza contare singolarmente i metodi elencati, ho scelto il titolo dell'opera perchè ha una bella presenza stampato in copertina e suona bene. Alla fine, non ci sono meno di 101 metodi in tutto, e quindi non ho infranto le promesse di copertina, il che per me è un buon risultato.

Le introduzioni dovrebbero essere brevi e dirette. Ho invece paura di aver già parlato un po' troppo, e che quanto da me detto non sia o non

sarà di interesse del lettore, che invece si vorrebbe tuffare volentieri nei segreti.

Quindi grazie nuovamente, Arthur Lloyd, per la tua idea che è cresciuta trasformandosi in questo “101 Metodi di Forzatura”.

Theo Annemann -- 12 Aprile 1932

Seconda introduzione

Suppongo sia accettabile che l'autore alleghi ben due introduzioni di sua creazione, sebbene la cosa possa essere considerata "inusuale".

Sono trascorsi quasi due anni da quando ho laboriosamente "rivoltato" l'originale manoscritto "101 Metodi" che, grazie ad un incidente tale da far rivoltare Guttemberg nella tomba, ha ora trovato la sua strada verso questo prodotto molto più esteso e (grazie a Max Holden) dall'aspetto molto più gradevole.

Il che fa circa tre anni da quando Arthur Lloyd mi diede l'idea di compilare una simile raccolta. Il tempo vola davvero, ma dopo che i primi centocinquanta metodi furono assemblati, il tempo sembrò improvvisamente aver perso di significato, poiché di metodi sembrava che non ce ne fossero più. Gli ultimi cinquantadue, costituiscono lo sforzo più grande che io abbia mai fatto e, per quanto mi riguarda, la sola menzione della parola "forzatura" mi mette ora in uno stato mentale decisamente pericoloso.

Devo ringraziare in questa sede Jean Hugard per il suo incalcolabile aiuto, in quanto egli ha scovato 25 delle ultime aggiunte a questo volume -- davvero un aiuto enorme. A parte Hugard, non sono in grado di citare ulteriori crediti, non solo perché sembra che questo non si faccia più, ma perché una cosa del genere è impossibile e scatenerrebbe una sorta di "rivolta", ne sono certo.

Tra un anno, probabilmente, ricorderò la cosa come divertente. Per ora riesco solo a pubblicarla assieme ad una preghiera e ad un ringraziamento al Cielo per aver terminato.

Theo Annemann -- 28 Novembre 1933

Contenuti

202 metodi di forzatura

Nota dell'autore: Trovo che sia praticamente impossibile classificare ogni metodo perché questo significherebbe fare un indice a riferimenti incrociati di tutto quello che ho scritto.

Nel separare quindi i metodi sotto quattro categorie principali, ho scelto "Carte" (generiche), "Mazzi Truccati per Forzare", "Numeri" e "Varie" -- il che è già qualcosa, se non tutto.

Praticamente, tutte le forzature con i numeri possono essere utilizzate in qualche modo con i test dei libri ("Book Tests"). I metodi per forzare i nomi e le parole sono archiviati assieme e si combinano in molti casi con i metodi usati per le carte da gioco. Esistono poi metodi di nuova ideazione che utilizzano apparati ben conosciuti dai Prestigiatori ed oggetti comuni reperibili ovunque.

Sotto una di queste quattro categorie, troverete il metodo particolare che in quel momento vi occorre. E se avrete bisogno di una forzatura cui non si possa dare risposta tramite questa raccolta, sono certo di affermare che, per quel che mi riguarda, essa non esiste.

Capitolo 1

Carte

Una volta che il mazzo è stato mescolato da uno spettatore, viene reso all'esecutore che lo afferra con la mano destra e con questa casualmente solleva la manica sinistra, cosa che viene immediatamente seguita dalla mano sinistra che solleva la manica destra. Mentre la mano destra che regge il mazzo solleva la manica sinistra, si può facilmente leggere con casualità il valore dell'ultima carta del mazzo. Chiedendo allo spettatore se è soddisfatto del suo miscuglio, viene eseguito un Salto Classico ("Classic Pass") del mazzo e la carta adocchiata viene così portata a circa due terzi dall'alto nel mazzo. Dovrete mantenere una piccola separazione ("Break") sopra a questa carta. Ora il pollice della mano sinistra scorrerà le carte da sopra al mazzo aprendole a ventaglio fino a farle finire nella mano destra mentre lo spettatore viene invitato nel contempo a prendere una carta. Nel momento in cui circa metà delle carte della porzione superiore saranno state trasferite alla mano destra, una carta -- NON QUELLA DA FORZARE -- viene sospinta ostentatamente verso avanti. Lo spettatore potrebbe essere incline a prendere proprio quella carta; sia che sia incline a farlo o che non lo sia, l'esecutore la ritrarrà immediatamente dentro al mazzo commentando: "Oh! Non necessariamente quella!". Questo darà allo spettatore confidenza, e l'esecutore intanto continuerà a sospingere carte verso la mano destra sventagliandole fino a raggiungere il punto in cui si trova la carta da forzare, che verrà spinta leggermente verso avanti (verso lo spettatore) con il commento del mago: "Ne prenda semplicemente una che le piace". Deve essere comunque chiaro che l'intero gruppo di azioni dovrà essere temporeggiato con cura in modo che, per quanto possibile, la carta da forzare vada ad "incontrare" la mano dello spettatore proprio nel momento in cui questi la allunga per afferrare una carta.



Sistematicamente la carta da forzare in quarta posizione dalla cima del mazzo. Ora chiedete a qualcuno di nominare un qualsiasi numero inferiore a venti. Supponiamo che venga chiamato il numero undici. Contate rapidamente le carte sul tavolo una alla volta posandole a faccia in basso e, una volta distribuite quattordici carte, fermatevi ed esclamate: “Oh! Chiedo scusa, quale numero aveva scelto?” Dopo essere stati informati che si trattava del numero undici, rimettete l'intero mazzetto di quattordici carte sopra al mazzo e consegnate il mazzo alla persona in questione, spiegando: “Forse è meglio che le conti lei stesso in modo che non ci siano altri errori. Conti le carte sopra al tavolo una alla volta e tenga per sé l'undicesima carta”. L'undicesima carta sarà quella da forzare.



Quello che ritengo sia un sistema originale per forzare una carta, fa uso di un ben noto apparato magico: il bicchiere a specchio.



Foto 1

La carta che vorrete forzare andrà sistemata nel compartimento posteriore di un bicchiere a specchio con la faccia verso l'esterno del bicchiere (Foto 1).

Il lato vuoto del bicchiere sarà rivolto invece al pubblico (Foto 2).



Foto 2

Il mazzo può essere fatto mescolare genuinamente a qualcuno e poi sarà steso faccia in basso a nastro sul tavolo in modo che qualcuno indichi una carta. L'esecutore semplicemente dovrà prelevare la carta liberamente indicata, e senza mostrarla ancora a nessuno, la inserirà nel bicchiere con il dorso rivolto al pubblico (Foto 3 e 4). Più tardi, al momento di mostrare la carta precedentemente scelta e di annunciare il suo valore, si girerà apertamente il bicchiere davanti a tutti in modo da mostrare (?) la faccia della carta (Foto 5). La carta viene rimossa (Foto 6), ed il bicchiere tornerà a sembrare apparentemente vuoto (stesso aspetto della Foto 2 precedente).

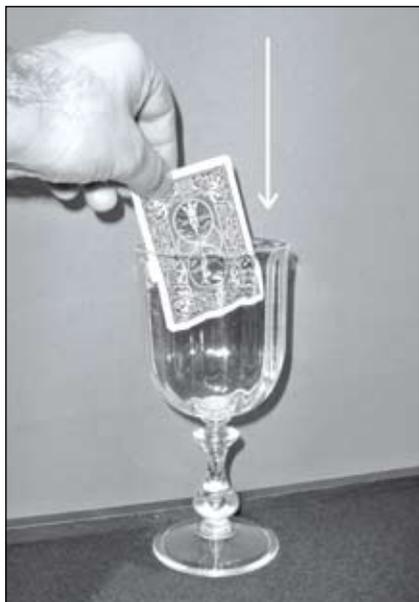


Foto 3



Foto 4



Foto 5



Foto 6



La carta da forzare sia in fondo al mazzo, ultima (Foto 7).



Foto 7

Le carte verranno fatte scorrere dalla mano sinistra alla mano destra nel solito modo (Foto 8), ma l'azione verrà iniziata avvicinandosi al pub-



Foto 8