

Prefazione



Ben ritrovati e buona Magia mentale a tutti!

E stavolta si potrà proprio parlare di “Buona Magia” nel senso più ampio del termine...

Chiunque abbia già letto delle opere di Theodore Annemann o comunque ne conosca alcuni effetti, avrà già la convinzione che si debba essere trattato di un genio dei suoi tempi. La raccolta di opere che troverete in questo volume, tutte rigorosamente di categoria “Magia Mentale” e “Mentalismo”, è molto variegata e può offrire stupendi spunti di esibizione per chiunque si troverà a lavorare sia in ambienti ristretti dove si terranno riunioni o feste tra pochi amici per occasioni particolari, sia per chi avrà l’ardire di calcare le scene di saloni prestigiosi, teatri o addirittura di fare televisione.

Nello specifico, in questo libro troverete le traduzioni operative e ragionate di:

- Misteri Mentali (1929)
- Bazzecole Mentali (1935)
- Routine mentale e psichica per un solo esecutore (1935)
- En Rapport (1937)

Non vi spaventino le date di pubblicazione dei libri; nonostante siano riferite situazioni di esibizione che difficilmente vi capiteranno anche al giorno d’oggi o siano richiesti oggetti d’uso comune che oggigiorno non sono poi più così comuni, tutto il materiale è facilmente adattabile ai nostri moderni usi e costumi con poco sforzo e gli effetti ottenuti ripagheranno certo gli sforzi compiuti. Come dire: se non trovate un cappello a bombetta in prestito come magari negli anni ‘30 era cosa banale da ottenere, ripiegate su un qualsiasi contenitore opaco da cucina e vivrete felici...

Viceversa, il sistema di “Center Tear” dei biglietti descritto in queste pagine ad esempio - ed i mentalisti sanno di cosa stiamo parlando, altrimenti lo scoprirete continuando a leggere - è ancora considerato uno dei sistemi classici nonchè più affidabili per apprendere segretamente il contenuto di un biglietto scritto da uno spettatore ignaro.

Senza voler fare riferimenti precisi per correttezza, aggiungeremo solo come ulteriore esempio che uno degli apparati suggeriti da Annemann in queste pagine da utilizzarsi come “Impression Pad”, con opportune varianti che lo rendono più moderno e pratico, è attualmente commercializzato con successo da uno tra i più noti ed affermati Mentalisti del panorama internazionale.

Le varie applicazioni del classico “One-Ahead Principle” qui spiegate, rendono il principio stesso ancora più indecifrabile agli occhi del pubblico e sono una stupenda scuola formativa di pensiero per chi vorrà anche ragionare su quale finezza di concetti e cura dei particolari Annemann avesse l’abitudine di instillare nelle sue routine.

E così via.

Poca attrezzatura e molto effetto; questo pare essere il “mantra” che Annemann ripeteva tra se mentre stilava gli scritti che troverete qui di seguito. Probabilmente, il necessaire lo avete già in casa o forse vi mancheranno due o tre bazzecole, ma tutto è reperibile presso il vostro magic shop di fiducia e con qualche prova avrete a disposizione degli effetti utili a formare la vostra fama di mentalista cui nulla pare impossibile da realizzare.

La routine per “esecutore solista” spiegata su “Routine mentale e psichica per un solo esecutore”, vi consentirà di creare uno spettacolo sensazionale da soli, oppure di scegliere solo alcuni tra gli effetti citati e completare in maniera testata ed affidabile il vostro numero, se già ne avete uno.

“En Rapport” è invece l’opposto: una vostra partner vestirà i panni della medium e, potete giurarci, una mistica connessione mentale tra voi e lei sembrerà formarsi agli occhi del pubblico. Oltretutto, ai giorni nostri numeri del genere raramente si vedono, per cui potreste davvero volerne considerare la messa in scena. A voi la scelta!

È tutto racchiuso tra queste pagine, per cui non indugiamo oltre; buona lettura, buono studio ma soprattutto -- mai dimenticatelo: BUON DIVERTIMENTO!

Mr. Ioso



Misteri Mentali

di Theodore Annemann



Il test del libro



La bellezza di questo test è che per tutta la durata dell'esperimento, il mago apparentemente non fa nulla e soprattutto **non tocca nulla di tutto il materiale riguardante il gioco**. Tutto ciò che viene impiegato viene minuziosamente esaminato alla fine del gioco. C'è inoltre il notevole vantaggio di poter utilizzare per il test **qualunque libro o giornale si desidera usare**. Le carte da gioco impiegate sono carte assolutamente regolari.

Vengono inoltre impiegate alcune mosse e sottigliezze che risultano finora praticamente sconosciute al mondo magico.

La prima di queste sottigliezze riguarda il mazzo di carte, ed in pratica si tratta di un piccolo preordinamento dei soli **valori** delle carte, senza curarsi dei semi delle stesse. Si tratta di disporre le carte in modo che qualsiasi **coppia** di carte adiacenti, prese **assieme** indifferentemente da **qualunque parte** del mazzo, sommata assieme dia sempre un valore che è o 14 o 15.

L'ordinamento del mazzo sarà quindi il seguente:

sette e otto assieme,
sei e nove assieme,
cinque e dieci assieme,
quattro e jack assieme,
tre e regina assieme,
due e re assieme,
asso e re assieme.
due e regina assieme,
tre e jack assieme,
quattro e dieci assieme,
cinque e nove assieme,

sei e otto assieme,
sette e sette assieme,
otto e ecc. fino a terminare le carte del mazzo.

Eccezion fatta naturalmente per i due Assi che avanzeranno, che andranno lasciati nella scatola nel momento in cui il mazzo verrà estratto da questa per essere usato.

Un mazzo così preordinato potrà essere tagliato quante volte si desidera (solo tagli singoli) senza minimamente disturbare l'ordine numerico delle carte. E questo è tutto ciò che riguarda il mazzo.

Prendete il giornale o il libro che desiderate utilizzare ed apritelo alle pagine 14 e 15; queste si presenteranno **sempre affiancate una all'altra a libro aperto**. Scrivete in una colonna le prime tredici parole di pagina 14, ed altrettanto fate con le prime tredici di pagina 15. Qualora decideste di utilizzare sempre lo stesso libro per questo test, suggerirei di memorizzare queste due liste di parole -- con ogni lista che, ovviamente, formerà una frase di senso compiuto o una parte di una frase comunque consistente di 13 parole. A questo punto siete pronti per presentare il test.

Se invece vi trovate a dover utilizzare il test in condizioni **improvvisate** ("Impromptu"), o se magari vi dovessero **prestare** il libro o il giornale per il gioco e quindi non valesse certamente la pena di mandare a memoria le due liste di parole, usate allo scopo un piccolo block notes del tipo con le pagine che si aprono rivoltandole verso l'alto. All'interno della copertina del notes scrivete le due liste di parole e mettete il block notes chiuso nella vostra tasca. In quest'ultimo caso la presentazione sarà esattamente la stessa **tranne il finale**, di cui però vi parlerò al momento adeguato.

Presentazione del gioco:

Tenete a portata di mano il mazzo di carte ed il libro. Estraele le carte dalla loro scatola lasciando all'interno i due Assi extra. Appoggiate il mazzo accanto al libro sul tavolo. Allontanatevi verso il pubblico; invitate contemporaneamente uno spettatore ad avvicinarsi e a prendere il libro. Spiegate che desiderate che egli prenda una carta dal mazzo, ma che voi non toccherete mai minimamente il mazzo nè vedrete la carta. "Anzi" insisterete, "sarà molto meglio che lei prenda **due** carte dal maz-

zo per essere certi che la scelta sia veramente libera e casuale". Chiedetegli anzitutto di tagliare il mazzo varie volte (accertatevi che vengano eseguiti solo tagli singoli) poi, una volta soddisfatto dal numero dei tagli, lo spettatore dovrà prendere due carte consecutive dall'ultimo punto tagliato. Per finire, egli si dovrà allontanare e raggiungere un angolo lontano munito di carte e libro.

Dovrebbe essere a questo punto ben impresso nella mente del pubblico il concetto che **nessuno possa assolutamente conoscere quali carte lo spettatore abbia in mano** -- ed essere altrettanto ovvio il fatto che lo spettatore abbia potuto liberamente scegliere **qualsiasi** coppia di carte dal mazzo.

Chiedete allo spettatore di sommare silenziosamente i valori numerici delle due carte che ha preso (vale il fatto che Jack=11, Regina=12 e Re=13); quindi fategli aprire il libro a quel numero di pagina e spiegategli di non far vedere a nessuno che pagina sia.

Fate ora avvicinare un secondo spettatore al tavolo; fategli prendere il mazzo e fateglielo mescolare a piacere (distruggendo così, incidentalmente, l'ordine iniziale delle carte). Fategli stendere le carte a nastro faccia in basso sul tavolo. Fategli ondeggiare la mano sulle carte poi chiedetegli di prenderne una e girarla faccia in alto appoggiandola sul tavolo. Chiedete al secondo spettatore di rivelare al primo il valore numerico della carta a voce alta.

Ora il mago chiederà al primo spettatore di contare **mentalmente** le parole dall'inizio della pagina scelta fino a fermarsi sulla parola che corrisponde al numero appena chiamato dal secondo spettatore; una volta memorizzata tale parola, lo spettatore dovrà chiudere il libro.

A questo punto la parola verrà rivelata teatralmente dal mago con qualsiasi sistema egli ritenga più adatto.

Ma -- vi starete chiedendo -- come fa il mago a sapere se la parola è stata letta sulla pagina 14 invece che sulla 15? Ecco un altro sottile particolare di questo gioco! Qualsiasi pubblicazione stampata che abbia le pagine numerate, indipendentemente di cosa si tratti, se appoggiata aperta davanti a voi conterrà sempre i numeri **pari** sulla pagina **sinistra** ed i numeri **dispari** sulla pagina **destra**. Anche il mago conoscerà il numero della parola richiesta dal secondo spettatore grazie alla carta, poichè tale numero verrà chiamato **ad alta voce**. Appena il primo spettatore inizierà a contare le parole per giungere a quella richiesta, una sola semplice occhiata del mago farà facilmente capire se lo spettatore stia leggendo

la sua pagina destra invece che quella sinistra. E quindi ora il mago sa anche se si tratta di una pagina **pari** invece che di una **dispari**.

Nel caso il mago abbia memorizzato le frasi e conosca i numeri delle parole delle due pagine, l'effetto si può qui concludere con il mago che apparentemente legge il pensiero dello spettatore e rivela la parola scelta enunciandone **lettera per lettera**.

Invece, se il mago ha le due liste segrete scritte come già spiegato nel retro di copertina del suo block notes, occorrerà procedere chiedendo allo spettatore di pensare alla sua parola intensamente in modo da formare una chiara immagine mentale della parola, se possibile.

Estraendo quindi il block notes dalla tasca, il mago lo aprirà, scriverà la parola nella prima pagina, strapperà la pagina e si rimetterà con noncuranza il block notes chiuso in tasca.

Ovviamente, per questo secondo metodo, una volta conosciuta sia la pagina che il numero di parola, non occorre altro che un'occhiata del mago al retro di copertina del block notes per accertare la parola esatta. Si può quindi scrivere: "La parola che è stata pensata è ---". Quindi il foglietto verrà strappato dal notes, piegato e consegnato ad un terzo spettatore da conservare. Il primo spettatore dovrà quindi rivelare ad alta voce la parola appena letta, ed a quel punto colui che tiene il foglietto piegato lo dovrà solo aprire e leggere ad alta voce quanto vi sarà stato scritto.

Questo sistema vi libererà dal dover memorizzare delle liste di parole e le liste scritte segretamente nel retro di copertina del notes faranno tutto il lavoro per voi.

Una variante ulteriore del metodo impiegato in questo gioco andrà applicata se si lavora di fronte ad un pubblico seduto, dove risulta impossibile vedere **quale pagina** sia stata selezionata dallo spettatore. In questo caso la selezione che potrete dedurre alla fine sarà obbligatoriamente tra due parole, dato che non potrete far nulla per accertare la pagina (ma conoscerete invece solo il numero della parola grazie al valore della carta scelta enunciata dal secondo spettatore).

Ebbene, ora chiedete allo spettatore di concentrarsi sulla parola letta. Con grandissima probabilità e salvo rarissime eccezioni, le due parole possibili saranno comunque molto diverse tra loro sia per il numero di lettere che le compongono, sia per le iniziali differenti, sia per il significato molto diverso, ecc.

Apparentemente quindi ora cercherete di "leggere" la mente dello spettatore; dopo pochi istanti di altissima concentrazione (?), iniziate ad

enunciare la **lettera iniziale** di una delle due parole. Se lo spettatore confermerà, avete la parola e potete procedere con successo fino alla fine. Ma anche se dice “**no**”; chiedetegli di concentrarsi più intensamente, concentratevi anche voi, e rivelate -- ovviamente -- l’altra parola. Oppure, se invece deciderete di appurare la parola tramite il suo numero di lettere, provate ad annunciare dopo un po’ il numero di lettere della prima parola; se il numero fosse sbagliato, non vi rimarrà che procedere con l’altra parola e saprete anche che questa stava sull’altra pagina.

Esistono davvero molti piccolissimi particolari che possono essere utilizzati in questo finale del gioco non solo per appurare quale tra le due sia la parola corretta, ma anche per regalare teatralità e suspense al gioco.

La carta pugnolata del mentalista



È con eguali rammarico ed orgoglio che ora rivelo uno dei miei giochi preferiti; uno che ho sempre custodito gelosamente e tenuto rigorosamente per me.

Dal primo abbozzo del trucco a questa forma finale che sto per rivelare, ci sono voluti più di quattro mesi di lavoro e riflessioni a più riprese per ottenere l'effetto in questa insuperabile forma finale. Desidero ringraziare sia il sig. Al Baker che il sig. Stuart Robson, entrambi di New York City, per i vari suggerimenti ed idee di presentazione e soprattutto per la loro pazienza spesa nell'osservarmi ripetere volta dopo volta l'effetto con l'intento di migliorarlo.

In questa sua forma finale, questo effetto ha completamente ingannato ben più di qualche cartomago avanzato. È stato nientemeno che T. Nelson Downs ad elogiarmi e complimentarsi per la bellezza "sottile" di questo effetto, ed ora egli stesso lo utilizza regolarmente. L'unica cosa che vi chiedo, è di eseguirlo **esattamente** come verrà qui di seguito descritto.

In questo effetto, anzitutto un mazzo di carte viene mostrato e mescolato. Uno spettatore distribuisce una fila di cinque carte sul tavolo a faccia in basso. Mentre siete girati dall'altra parte, egli ne guarderà una, ricordandola. Le cinque carte sono quindi raccolte dal mago ed inserite in una delle sue tasche, rigorosamente vuota. Una alla volta le carte saranno estratte dalla tasca del mago e mostrate fino a che non ne rimarrà che una in tasca. È una carta che lo spettatore potrà rimuovere personalmente dalla tasca del mago, e **si tratta proprio della carta vista poco prima**.

Tutto potrà essere attentamente esaminato poichè non ci sarà proprio nulla da scoprire.