

ANCORA UN PASSO OLTRE...

In ognuno dei miei libri della serie "Light" c'è sempre almeno un effetto che inequivocabilmente è diventato il beniamino assoluto dei lettori. In *Roberto Light* è "TNT" di Juan Tamariz; in *Roberto Extra-Light* è "L'ora del destino", nell'adattamento di Carlhorst Meier. Sebbene io trovi anche tutti gli altri effetti molto buoni – altrimenti non li avrei scelti, elaborati e descritti – quelli che ho menzionato appaiono avere una qualità indefinibile che li rende perle fra i gioielli. Sono quasi sicuro che questo effetto sarà il preferito di questo volume.

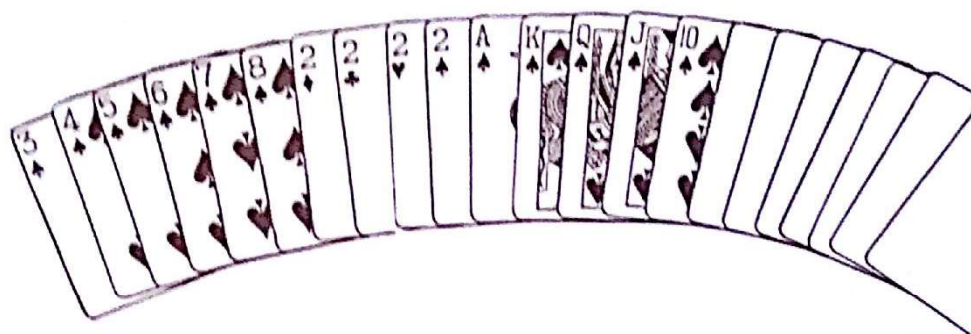
L'idea è da ricondurre al prestigiatore dilettante americano Stewart James (non la star del cinema) che la pubblicò per la prima volta nella rinomata rivista specializzata *Jinx* edita da Theo Annemann.¹ Da parte sua, James si ispirò all'effetto "Bonus Card Trick" di Larsen e Wright che lo regalarono agli abbonati della rivista specializzata *Genii* come allegato aggiuntivo, un "bonus" appunto. Stewart James modificò il metodo e creò la presentazione. La conclusione con la scala reale è un'idea di J. W. Sarles, che la pubblicò su *Pallbearer's Review*.² Naturalmente ho aggiunto qua e là dei dettagli che costituiscono, per così dire, il condimento della pietanza.³

Effetto: Lo spettatore memorizza una carta del mazzo. Il prestigiatore indovina dapprima i pensieri dello spettatore e nomina la carta scelta, ad esempio il Due di Picche. Infine compita il nome della carta, mettendo sul tavolo una carta per ogni lettera che ne compone il nome: arriva così proprio al Due di Picche. Quando poi il prestigiatore gira le prime carte depositate, si scoprono gli altri tre Due. Inoltre, le restanti carte compitate sono tutte carte di picche. E quando tutti pensano che l'effetto sia terminato, viene prodotta ancora una scala reale di picche!

Preparazione: Se considerate l'effetto descritto veramente forte, allora la preparazione necessaria è un prezzo irrisorio da pagare. A partire da sopra il mazzo a faccia in basso, le carte sono ordinate come segue: Tre di Picche, Quattro di Picche, Cinque di Picche, Sei di Picche, Sette di Picche, Otto di Picche, Due, Due, Due di Picche, Asso di Picche, Re di Picche, Donna di Picche, Fante di Picche, Dieci di Picche, resto del mazzo (fig. 1).

Esecuzione e presentazione: 1. Prologo: "*Come le scienze e tutte le altre arti, l'arte magica si aggiorna sempre e rispecchia il presente, la modernità. Per fare un esempio, un tempo il prestigiatore soleva dire: 'Prenda per favore una carta...'.*" Durante questo discorso introduttivo, se volete, eseguite dei falsi miscugli e dei falsi tagli che

fig. 1



mantengano l'ordine e la posizione della porzione preordinata. Prendete quindi il mazzo e apritelo fra le mani con le facce rivolte verso il basso, come se volestes proporre a uno spettatore la scelta di una carta. Non appena questi allunga la mano, ritirate il mazzo, cosa che susciterà sicuramente una risata. Squadrate il mazzo e sorridete allo spettatore: *"...ma la moderna cartomagia va oltre. La prego di pensare a una carta qualunque. Anzi è ancora più difficile se lei pensa a un numero qualunque, non troppo grande, ad esempio tra dieci e venti."*

Chiedete allo spettatore di dire il numero che ha liberamente pensato – supponiamo 15. In realtà può nominare ogni numero compreso tra 10 e 19, ma anche se 10 funziona ugualmente bene, un numero dall'11 al 19 è migliore: la frase sopra descritta, grazie a un'accurata scelta di parole, cerca di influenzare lo spettatore in questo senso.

Notate anche come attraverso il testo si arriva in modo elegante alla forzatura di un numero, che altrimenti sarebbe di difficile giustificazione. Questo è un ottimo esempio di come, attraverso una presentazione interessante e convincente, si può motivare l'utilizzazione di una procedura matematica di per sé illogica.

2. Contate lentamente e chiaramente quindici carte da sopra il mazzo, una carta dopo l'altra a faccia in basso, in modo da formare un mazzetto sul tavolo. Proseguite: *"Un tempo lei sarebbe stato invitato a guardare l'ultima carta depositata. Ma la moderna cartomagia va oltre. Per rendere ancora più impossibile la scelta della sua carta, la pregherei di sommare le due cifre del numero che ha pensato. Così otteniamo il suo numero segreto, che nessuno in precedenza poteva conoscere."* Lo spettatore vi dirà che la somma delle due cifre dà 6. In questa fase non può essere commesso alcun errore perché voi, in caso di necessità, potete sempre correggere lo spettatore.

3. Mettete da parte il resto del mazzo e prendete il mazzetto che si trova sul tavolo. Contate di nuovo lentamente e chiaramente da sopra il mazzetto sei carte a faccia in basso, mettendole in pila sul tavolo. Chiedete allo spettatore di guardare l'ultima carta depositata e di mostrarla anche al resto del pubblico. Questo stratagemma impedisce che egli nomini un'altra carta alla fine dell'effetto. Se fin qui avete correttamente seguito le istruzioni, gli spettatori dovrebbero aver memorizzato il Due di Picche, carta che voi avete appena forzato per mezzo di un procedimento matematico. Chiedete poi allo spettatore di rimettere la sua

carta nel punto in cui l'ha presa. Metteteci sopra le carte che ancora vi restano in mano. Prendete infine il mazzetto appena formato e mettetelo sul resto del mazzo. Ora tutto è già sistemato per le varie fasi dell'effetto. La genialità di questa creazione sta proprio qui: voi siete non uno, ma una mezza dozzina di passi avanti rispetto agli spettatori.

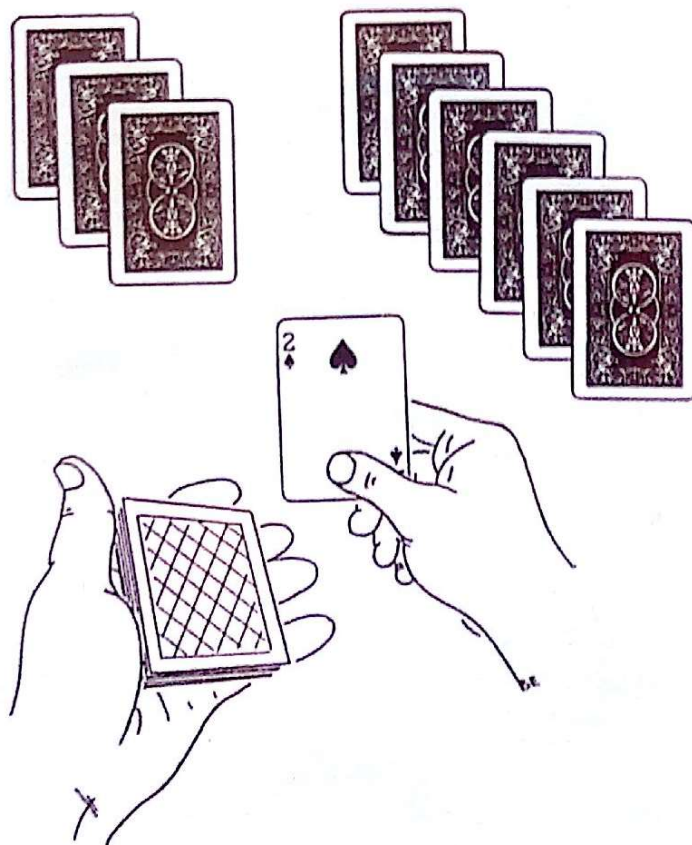
4. *"Un tempo il prestigiatore avrebbe cercato di trovare la sua carta nel mazzo."* A queste parole, aprite il mazzo tra le mani oppure stendetelo a nastro sul tavolo – se volete, potete anche eseguire un falso miscuglio. *"Ma la moderna cartomagia va oltre."* Nel frattempo l'espressione "va oltre" è già diventata una gag ricorrente che diventerà ogni volta di più gli spettatori. Tenete il mazzo vicino al vostro orecchio e fatelo frusciare leggermente: *"Ah, credo che la sua sia una carta nera... una carta di picche... è il Due di Picche!"* Lo spettatore confermerà stupito e crederà che l'effetto sia finito.

5. Ma voi proseguite: *"Un tempo un effetto si sarebbe fermato a questo punto. La moderna cartomagia però va oltre."* Compitate le parole "DUE" e "PICCHE", distribuendo una carta per ciascuna lettera come segue:

Per la parola "D-U-E", depositate sul tavolo una ad una tre carte a faccia in basso. Quindi, depositate singolarmente sei carte compitando la parola "P-I-C-C-H-E", formando un secondo mazzetto a destra del precedente. Sul tavolo ci sono quindi due mazzetti composti rispettivamente da tre e sei carte.

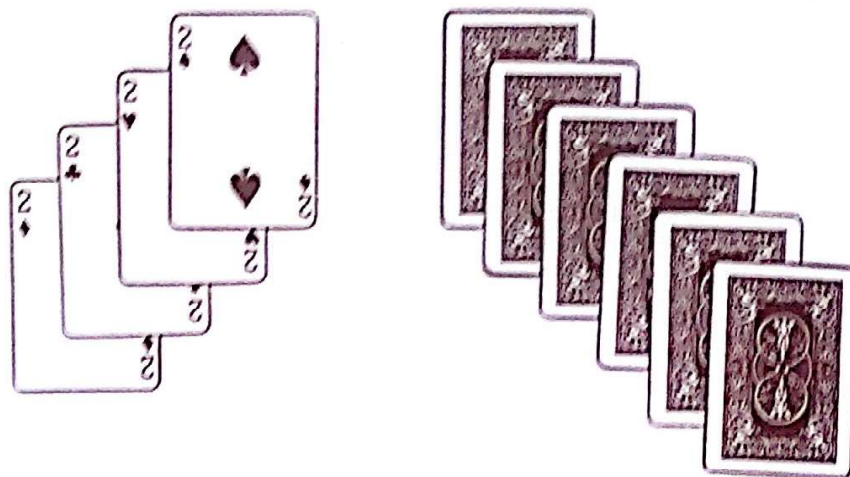
Girate la carta successiva a faccia in alto: è il Due di Picche (fig. 2).

fig. 2



6. Ma non avete ancora finito: "A questo punto, un tempo ogni effetto sarebbe finito. La moderna cartomagia invece va oltre." Girate a faccia in alto il mazzetto con le tre carte (D-U-E) e mostrate che queste sono gli altri tre Due (fig. 3).

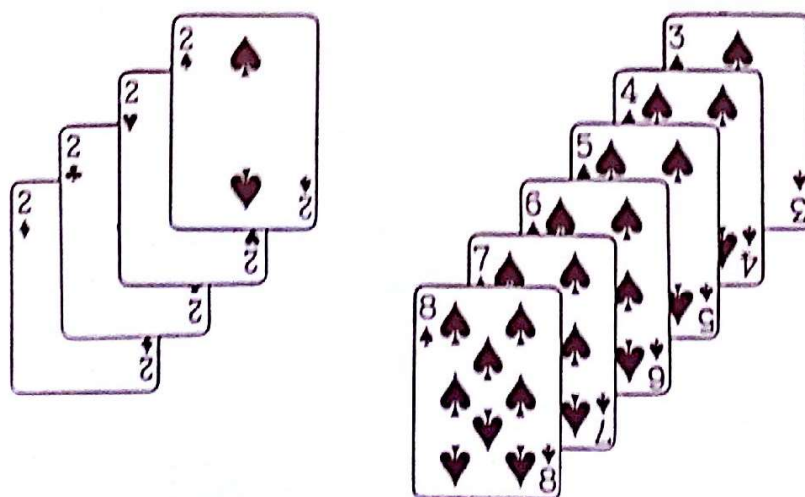
fig. 3



7. "Sicuramente un tempo questa sarebbe stata la fine. Ma la moderna cartomagia va oltre."

Girate a faccia in alto il mazzetto che si trova a destra e mostrate che è composto esclusivamente da carte di picche disposte in ordine numerico (fig. 4).

fig. 4

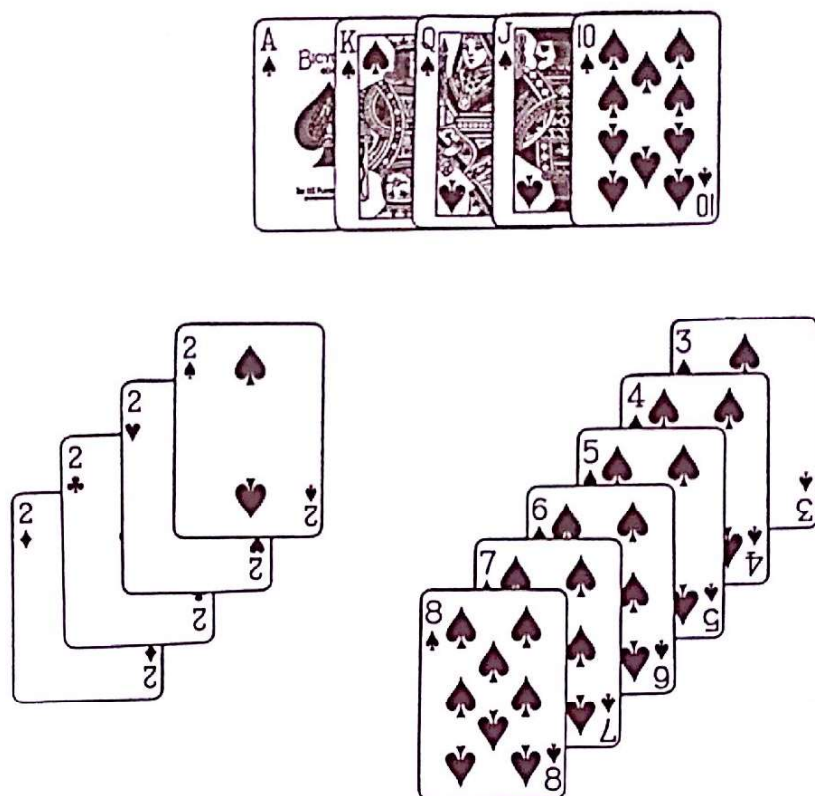


8. Sorridete e osservate in modo disinvolto: "Un tempo ci si sarebbe fermati qui. Ma la moderna cartomagia va oltre. Se aggiungiamo il Due di Picche agli altri Due, otteniamo un poker; se aggiungiamo il Due di Picche alle altre carte di picche, otteniamo una scala di picche. Ma a poker non si gioca né con quattro né con sei carte;

ne occorrono cinque.” Depositare sul tavolo da sopra il mazzo cinque carte a faccia in basso. Mettete il resto del mazzo da parte.

“Un tempo un effetto con le carte si sarebbe fermato qui... e anche questo si ferma qui, poiché più in là di così non si può andare...” Adattando il ritmo del testo alle vostre azioni, girate una carta dopo l'altra, in modo che il pubblico veda scoprire progressivamente la scala reale. Anche se i vostri spettatori non conoscono le regole e i punteggi del poker, la disposizione finale delle carte li colpirà come un martello (fig. 5).

fig. 5



Quasi dimenticavo: Ci sono diversi momenti durante l'esecuzione di questo effetto in cui è opportuno inserire un falso miscuglio che lasci inalterati l'ordine e la posizione della porzione superiore. Il prestigiatore esperto saprà quando eseguirli per amplificare l'effetto complessivo. Alcuni metodi “senza destrezza di mano” per fingere di mescolare il mazzo in modo convincente sono descritti in fondo a questo libro, nel capitolo “Riflessioni conclusive”. Vi consiglio di mescolare casualmente il mazzo almeno all'inizio, senza ovviamente cambiare la posizione e l'ordine della porzione preordinata. Quando poi il Due di Picche è stato scelto e rimesso nel mazzo, è raccomandabile l'esecuzione di un altro falso miscuglio: in questo caso è meglio impiegare un “miscuglio con una carta sporgente” o un “miscuglio a sottrazione”.⁴

Se volete eseguire l'effetto senza alcuna destrezza di mano, può essere sufficiente

un falso taglio, anch'esso descritto nel capitolo di questo libro menzionato più sopra.

In questo effetto gli esperti riconosceranno certamente la scaltra applicazione della nota "forzatura da dieci a venti" – tutto il resto infatti è solo messa in scena. L'espressione "...*ma la moderna cartomagia va oltre*" è una piacevole gag ricorrente. Se avete una buona capacità comunicativa, potreste ottenere un coinvolgimento del pubblico ancora maggiore. Dite: "...*ma la moderna cartomagia...*" e fermatevi. Guardate gli spettatori mentre annuite sorridendo. Questo spinge il pubblico a rispondervi in coro: "...*va oltre.*" Dopo la seconda volta, questa risposta vi verrà data automaticamente a patto che fin dall'inizio facciate capire con la giusta intonazione della voce che si tratta di una sorta di ritornello.

Nel caso vogliate utilizzare un mazzo speciale, potete aggiungere all'effetto un'ulteriore fase: è sufficiente che, ad eccezione delle quindici carte necessarie per la preordinazione, tutte le altre abbiano la faccia completamente bianca. Con questo mazzo potete eseguire l'effetto come sopra descritto. Alla fine, dopo aver mostrato la scala reale, dite: "*A questo punto vorrei davvero andare oltre, ma non posso: tutte le carte sono sparite!*" Stendete il resto del mazzo a faccia in alto, mostrando al pubblico solo carte bianche.

Se eseguite l'effetto su un tavolo leggermente inclinato in avanti, potete presentarlo in una sala davanti a cinquanta o forse più persone. Naturalmente più vasto è il pubblico, maggiore è la capacità di presentazione che vi si richiede. Non mostrate questo splendido effetto come una semplice curiosità matematica...

Note

- 1) *The Jinx*, rivista pubblicata da Theodore Annemann, n. 134.
- 2) J. W. SARLES, "Further Than That", in *The Pallbearer's Review*, rivista pubblicata da Karl Fulves, ristampa in volume: L&L Publishing, USA 1993, p. 467.
- 3) Questa versione mi è stata ispirata da un'osservazione che ho letto in "Further Than That", un effetto pubblicato in JEFF BUSBY, *The Fred Braue Notebooks – Vol. 6*, USA 1992, p. 23 e ss.
- 4) Troverete delle spiegazioni dettagliate sul "miscuglio con una carta sporgente" e sul "miscuglio a sottrazione" in *Card College – Vol. 1 e Vol. 2*, op. cit., rispettivamente alle pp. 56 e 246.
- 5) Un'esauriente analisi della "forzatura da dieci a venti" è pubblicata in *Card College – Vol. 1*, op. cit., p. 88.