

Da un' idea di
Rubat Remond Davide

Souvenirs ITALIE



TECHNICOLOR
TECHNIRAMA

Una previsione impossibile!
Strabiliante! Sensazionale!

**Bisogna preferire ciò che è impossibile ma verosimile,
a ciò che è possibile ma incredibile.
(Aristotele)**

SOUVENIR D' ITALIE

INTRODUZIONE

Ormai sono quasi scomparse dai trespolti delle botteghe di souvenir, le cartoline illustrate, che sono state un simbolo delle vacanze e dei viaggi in genere di tutti gli italiani. Prima di ogni partenza e dopo ogni saluto ad amici e parenti, l'elenco dei nomi cui spedirle cresceva e la frase finale di ogni incontro prima delle vacanze era, spesso "mi raccomando, mandami una cartolina". La prima giornata di vacanza era, quasi sempre dedicata alle cartoline, alla ricerca e l'acquisto, doverosamente tutte diverse tra loro. I francobolli e gli indirizzi da segnare dietro, sulla destra, ed infine i saluti e le dediche. Ardui tentativi di essere originali ed evitare banalità, e poi la spedizione, tutte insieme infilate in una buca per lettere. Passate le vacanze, si ritornava a casa, si riprendeva il lavoro, e si rivelava il paradosso della discontinuità del tempo, che ci voleva ancora in vacanza, sulle ali delle nostre cartoline volanti. Che molto lentamente avrebbe portato i nostri "cari saluti da..."

Il principio su cui si basa l'effetto è di tipo matematico ed è stato evidenziato in alcuni scritti di fine 1500, proposto poi negli anni '50 come "Abbott's ten", un packet trick realizzato con 10 carte, venduto dal famoso catalogo Abbott.

Per questo riadattamento ho eliminato le carte e i loro valori, e le ho sostituite con lettere e parole, dietro alle quali il principio lavora in background. La sua fantastica peculiarità consiste nel fatto di offrire al mentalista uno sguardo in avanti, consente di conoscere in anticipo la posizione in cui si verrà a trovare una delle otto cartoline, prima che lo spettatore effettui la scelta su di una di esse.

Trovarsi un passo avanti rispetto al pubblico, un grande classico del mentalismo.

L' e-book comprende un effetto già pronto, con tutti i modelli da stampare fronte-retro da plastificare, per avere sempre a disposizione tutto il necessario. La spiegazione dettagliata del principio matematico e la procedura per riuscire a personalizzarlo e dare vita a meravigliose nuove idee.

EFFETTO

Otto cartoline raffiguranti altrettante città turistiche italiane vengono mescolate e consegnate ad uno spettatore. Il mentalista dispone sul tavolo otto segnaposto a rappresentare altrettante posizioni sotto a cui lo spettatore dovrà infilare le cartoline coperte, ma solo dopo aver effettuato la sua scelta.

Nel momento in cui il mentalista (girato di spalle) glielo chiederà lo spettatore dovrà scegliere e pensare una delle città ed effettuare alcuni movimenti sul mazzetto delle cartoline, praticando lo spelling del nome della stessa, esse varieranno ancora di posto contribuendo ad alimentare la casualità. Le cartoline dovranno essere poi distribuite, dallo spettatore, coperte sotto ai relativi segnaposto in tavola. Nessuno sarà in grado di conoscere l'esatta collocazione della città scelta, incluso lo stesso spettatore.

Una volta di fronte al gruppo dei segnaposto il mentalista sarà in grado di individuare quello che nasconde la cartolina raffigurante la città pensata dallo spettatore. Come climax finale verrà mostrato il retro del segnaposto abbinato, che risulterà essere l'unico segnato con una **X**, a conferma di una previsione elaborata molto prima che lo spettatore effettuasse la sua scelta.

Materiale occorrente e preparazione:

- Le otto cartoline raffiguranti le città italiane e un elenco delle stesse città, che servirà come promemoria per lo spettatore, i cui modelli per le stampe sono riportati nelle pagine finali dell'e-book.
- Il segnaposto, un poco più grande delle cartoline, anche questo è presente in un modello per la stampa in una versione a tema con l'effetto (4 pagine x 2 segnaposto da stampare). Un segnaposto contrassegnato con una **X**, ed un altro con una frase alternativa.

Le otto cartoline turistiche raffigurano altrettante città, i cui nomi hanno alcune caratteristiche:

- Il numero di lettere di cui sono composti i nomi delle varie città cresce di un'unità rispetto alla precedente, dalla prima città **NOTO** di quattro lettere, all'ottava **ALBEROBELLO** di undici.
- Le iniziali delle otto città unite tra di loro formano una nona città: **NICOTERA**.
- Non sono presenti lettere doppie, sono otto e tutte differenti tra loro, un utile espediente per evitare di confondere tra loro città e posizioni.

Questo gruppo di lettere iniziali, diventa una chiave di lettura specifica, per conoscere in anticipo la posizione del segnaposto, che la cartolina scelta dallo spettatore andrà ad occupare sul tavolo.

PRIMA CHE LO SPETTATORE PENSI AL NOME DI UNA TRA LE OTTO CITTÀ!

Noto
Imola
Cesena
Otranto
Taormina
Entracque
Rutigliano
Alberobello

Le otto cartoline raffiguranti le città dovranno essere disposte di dorso dall'alto verso il basso come nell'immagine. Il mazzetto può essere tagliato più volte senza che la ciclicità venga compromessa.

ESECUZIONE

Dopo una serie di miscugli Charlier con le cartoline a **FACCIA IN ALTO**, con il pretesto di mostrare la casualità della disposizione, è necessario **adocchiare il nome della città in fondo al mazzetto**, che risulterà essere poi la prima in alto dopo aver girato di dorso il gruppo delle cartoline. Per ovviare a questo ed evitare mosse che potrebbero sembrare sospette, è sufficiente osservare la prima città in vista in alto e dalla sua iniziale ricavare la successiva città che, una volta girato il mazzetto sarà la prima di dorso.

Della città adocchiata, è importante ricordare solo **la lettera iniziale**, che sarà la chiave per individuare la posizione finale della città che lo spettatore sarà invitato a scegliere liberamente.

E' questa la straordinaria peculiarità di questo principio, permette di conoscere in anticipo la posizione in cui si verrà a trovare la cartolina della città che lo spettatore sceglierà, soltanto in un momento successivo.

Il mazzetto sarà consegnato allo spettatore a faccia in giù, e gli si chiederà di trattenerlo tra le sue mani e attendere che i segnaposto siano disposti sul tavolo. A questo punto il mentalista disporrà sul tavolo otto segnaposto in due file da quattro.

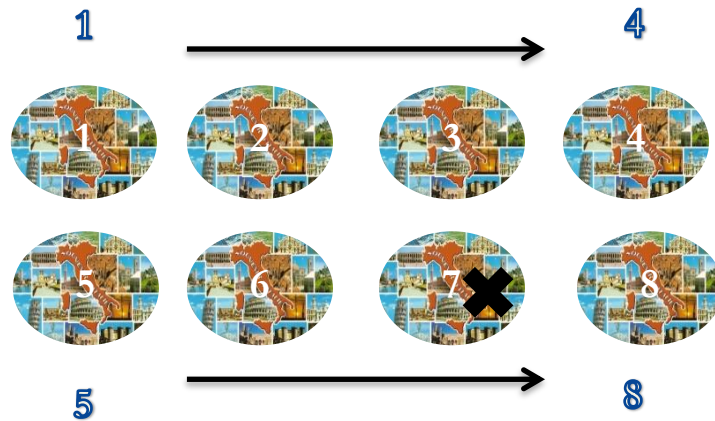
Uno di questi sarà segnato sul retro con una grande **X** al centro, che andrà posizionato coperto, con il marchio non in vista. E' molto importante che lo spettatore **non si accorga** della presenza della **X** al di sotto di uno dei segnaposto.

A questo proposito rimando al capitolo "DISPOSIZIONE del segnaposto contrassegnato" a pag. 9.



Modelli stampati e plastificati necessari per "Souvenir d'Italie"

Dopo averli disposti sul tavolo, occorre indicare chiaramente la numerazione da 1 a 8, a partire dalla prima fila in alto a sinistra verso destra (da 1 a 4), per proseguire poi nella fila sotto da sinistra a destra (da 5 a 8). E assicurarsi che sia tutto chiaro per lo spettatore. Mantenendo sempre nascosta la faccia del segnaposto segnata con la **X**.



Insistere sulla numerazione, subito dopo la posa dei segnaposto sul tavolo, ha una doppia valenza: quella di enfatizzare il gesto della disposizione per imprimere nella mente di chi guarda, che fino a quel momento nessuna azione è stata ancora intrapresa dallo spettatore, e ancor più quella di evitare errori nell'ordine di distribuzione delle cartoline da parte dello stesso. Ma è altrettanto utile al mentalista per focalizzare e fissare la posizione su cui dovrà concentrare la presentazione per la rivelazione della città scelta. Solo dopo questa fondamentale operazione si potrà chiedere allo spettatore di pensare, consultando la lista promemoria che ha nella sua disponibilità, ad una delle otto città, di concentrarsi e di ricordarla.

“Devi mandare una cartolina ad un amico, scegli una tra queste otto città, quella che preferisci oppure una che non conosci e ti piacerebbe visitare. Concentrati sul suo nome, sulle singole lettere che ne compongono il nome.”

“Se ti sembra di aver fatto una scelta troppo semplice, hai la possibilità di cambiarla, con un' altra completamente diversa, oppure mantieni quella che hai già in mente. Come preferisci.”

“Mentre sono voltato, e quindi mi sarà impossibile vedere i tuoi movimenti, devi eseguire lo spelling del nome che hai in mente. Sposta una cartolina, da sopra a sotto il mazzetto, per ogni lettera che ne compone il nome. La scelta che hai fatto contribuirà ad aumentare le distanze tra le varie città e l'ordine iniziale sarà stravolto. Infine distribuisci le otto cartoline sul tavolo dalla prima all' ultima, infilandole sotto ai rispettivi segnaposto, in modo che sia impossibile vederle e riconoscerle.”

Il mentalista si volterà di spalle, e chiederà allo spettatore di eseguire nel silenzio assoluto, lo spelling del nome della città scelta, spostando una cartolina, per ogni lettera di cui si compone, **DA SOPRA A SOTTO IL MAZZETTO**, ponendo l'accento sul fatto che l'ordine delle cartoline sarà rivoluzionato. Rispetto alle posizioni iniziali, dopo i miscugli e in particolar modo a causa dei movimenti dovuti al nome segreto della città scelta, l'ordine delle otto cartoline risulterà stravolto. Con le cartoline girate sul dorso nemmeno lo spettatore sarà in grado di capire quale posizione occupi la sua città preferita.

Una volta terminato lo spelling, dovrà distribuire sul tavolo le otto cartoline coperte, infilandole al di sotto dei segnaposto, nei posti da 1 a 8. In modo che rimangano completamente nascoste alla vista.



Modelli stampati e plastificati necessari per “Souvenir d’ Italie”

Il mentalista si sposterà di fronte al tavolo e al gruppo dei segnaposto, ognuno dei quali nasconderà segretamente la cartolina corrispondente, chiedendo allo spettatore di concentrarsi sul nome della città scelta. Con la giusta drammaticità, l’esecutore eliminerà una alla volta, sfilandole dalla loro posizione e girandole di faccia, **le sette cartoline non corrispondenti alla scelta dello spettatore**, e contestualmente volterà sul dorso (senza X) i segnaposto che andranno sovrapposti alla rispettiva cartolina, come ad annullarne la postazione.

Dal momento in cui rimarrà un’ unica cartolina coperta dal suo segnaposto, sarà possibile chiedere allo spettatore:

“Vuoi dirmi, per favore, per la prima volta il nome della città che hai scelto?”

Non resta che voltare la cartolina per verificare l’esattezza della previsione, tra la stupore dello spettatore, che non poteva conoscere l’ esatta posizione della città che aveva scelto.

Dopo questo primo momento magico, e con i **sette segnaposto** voltati di dorso sulle loro cartoline, il mentalista può ancora una volta dare meraviglia, spostando l’attenzione di tutti sull’ ultimo segnaposto rimasto coperto. Nel procedere con questa operazione, è utile ricordare ai presenti, che i segnaposto sono stati disposti sul tavolo, prima che venisse chiesto allo spettatore di fare una scelta tra le otto città. La magia di questo principio matematico applicato alle parole è qualcosa di sconvolgente, nel momento in cui il mentalista volterà l’ultimo segnaposto e si rivelerà la **X** sul dorso, ci si potrà rendere conto che la scelta dello spettatore era già stata prevista prima ancora che egli si rendesse conto di doverla fare.

SPIEGAZIONE

Il segreto per la riuscita dell’effetto, è improntato tutto sulla lettera iniziale della città, della prima cartolina di dorso in alto nel mazzetto. Nel momento del miscuglio Charlier a faccia in alto, è necessario adocchiare la città, della prima cartolina in vista al di sotto del mazzetto, che diventerà la prima in alto di dorso, dopo che sarà voltato per consegnarlo allo spettatore.

Ricordo che le lettere iniziali delle otto città ordinate per numero di caratteri (da 4 a 11), formano il nome di una ulteriore città: **N I C O T E R A**. Ognuna delle otto lettere che compongono il nome di questa nona città, rappresenta una posizione da 1 a 8.

Secondo il principio, la posizione del segnaposto in cui si verrà a trovare automaticamente la cartolina della città scelta, si trova tre postazioni dopo la lettera iniziale della città, della prima cartolina di dorso in alto sopra il mazzetto, ovvero quella adocchiata.
Rispettando la ciclicità nel caso delle ultime tre lettere (nicot) **E R A**.

Si deve applicare il “**passo 3**”, perché la prima città dell’elenco è composta da 4 lettere, ed essendo la prima (1) in elenco, la differenza tra questi due valori è pari a 3 ($4 - 1 = 3$).

Rimando al capitolo “**Abbot’s words – personalizzare il principio**” per approfondire l’argomento.

Per esempio se la città adocchiata è **T**aormina, andrà memorizzata la lettera **T**, e la posizione della città pensata sarà alla **A** ($T + 3$).

Nel caso in cui fosse **I**mola, si dovrà ricordare la lettera **I** e la posizione sarà alla **T** ($I + 3$).

Nel caso in cui la lettera da ricordare fosse una tra le ultime tre della parola **NICOT E R A**, in virtù della ciclicità:

per la lettera **E** la posizione diventa la prima **N** ($= E + 3$)
per la lettera **R** la posizione diventa la seconda **I** ($= R + 3$)
per la lettera **A** la posizione diventa la terza **C** ($= A + 3$)

Una volta acquisita la lettera iniziale della città che, dopo aver voltato il mazzetto, si trova in cima, è molto semplice portare in posizione il segnaposto sotto cui verrà riposta, in modo del tutto automatico, la cartolina con la città scelta. Il tutto avviene in maniera semplice e molto naturale.

DISPOSIZIONE del segnaposto contrassegnato

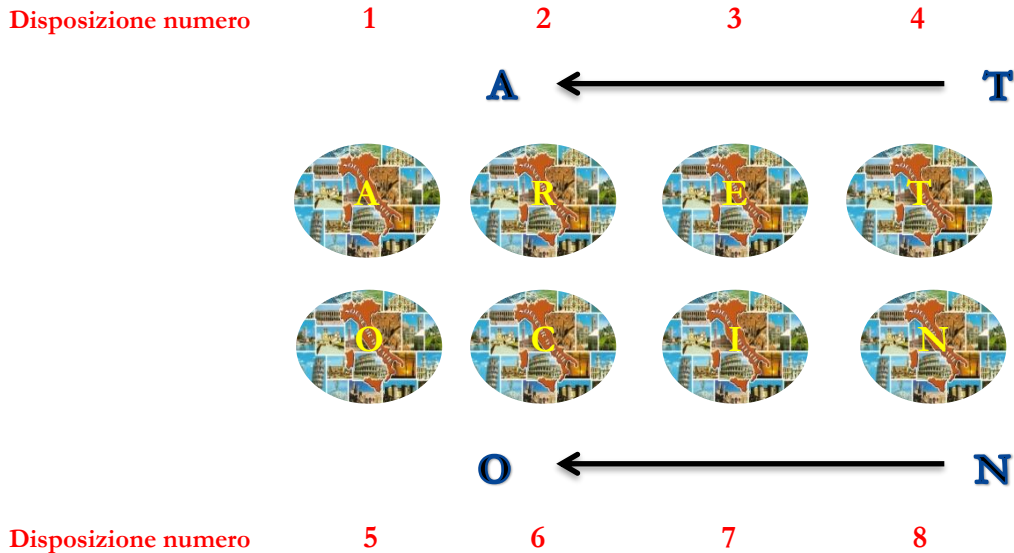
Durante il processo di distribuzione degli otto segnaposto, quello marchiato andrà trattenuto sotto a tutti gli altri, per essere prelevato e posizionato al momento giusto.

Al contrario dello spettatore che distribuirà le cartoline da 1 a 8 a partire da sinistra in alto per finire in basso a destra, il mentalista dovrà considerare la parola **NICOTERA** e visualizzarla mentalmente a partire da destra in basso per finire a sinistra in alto.

Nel caso in cui la lettera memorizzata fosse una tra **E, R, A** (le ultime tre della parola **Nicotera**) il segnaposto marchiato con la **X** andrà posizionato subito, rispettivamente nel **posto N** (per la E), nel **posto I** (per la R) e nel **posto C** (per la A). Ovvero una delle prime tre posizioni a partire da in basso a destra, proseguendo verso sinistra.

Questo in virtù della ciclicità, la quale prevede che, una volta arrivati in fondo alla parola, si riparte nuovamente dalla prima lettera.

In tutti gli altri casi si inizierà la distribuzione dei segnaposto con il dorso bianco, a partire dal **posto N**, proseguendo verso sinistra (sillabando a mente le singole lettere), fino ad incontrare la lettera chiave memorizzata, che sarà il punto da cui partire per posizionare il segnaposto marchiato tre lettere più avanti nella parola.



Iniziale memorizzata	Postazione segnaposto X	Numero segnaposto
N	O	5
I	T	4
C	E	3
O	R	2
T	A	1
E	N	8
R	I	7
A	C	6

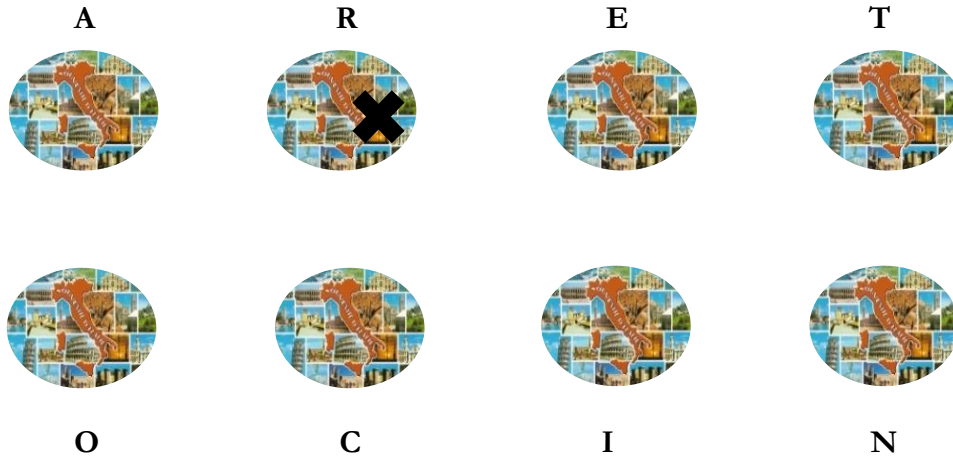
ESEMPIO Pratico

Dopo aver settato il mazzetto nell'ordine di base, con alla cima di dorso **NOTO** e sul fondo **ALBEROBELLO**, e dopo una serie di miscugli Charlier a faccia in alto, ipotizziamo che la città da adocchiare, con il metodo preferito, sia **O**tranto. Ricordiamo la "O", giriamo il mazzetto a dorso in alto e lo consegniamo allo spettatore.

Gli chiediamo di attendere con il mazzetto tra le mani. Ora la cartolina della città di Otranto è la prima in cima al mazzetto di dorso.

Prendiamo il blocco dei segnaposto da disporre sul tavolo con quello marchiato con una **X** come ultimo in fondo.

Iniziamo a distribuire il primo segnaposto con il dorso bianco al posto **N**, il secondo al posto **I**, il terzo al posto **C**, il quarto al posto **O** (questa è la lettera chiave che indica la posizione per **X** tre lettere dopo), il quinto al posto **T**, il sesto al posto **E**, il settimo marchiato con la **X**, sfilandolo da sotto, al posto **Re** l'ottavo con il dorso bianco al posto **A**.



Dopo aver disposto sul tavolo gli otto segnaposto, secondo le modalità indicate, dovrà essere spiegata la numerazione da 1 a 4, a partire dal primo in alto da sinistra verso destra per la prima fila, e da 5 a 8 per la seconda fila. Questa operazione è utile a rafforzare l'immagine dei segnaposto disposti e preparati prima che lo spettatore si presti a compiere una scelta.



Solo a questo punto si potrà chiedere allo spettatore di scegliere una tra le otto città rappresentate nelle cartoline. Per aumentare ancora di più il mistero, eventualmente si può concedere allo spettatore la possibilità di cambiare la sua scelta prima di arrivare all'ultima fase, senza che questo vada ad invalidarne l'effetto.

LO SPELLING

Otranto
Taormina
Entracque
Rutigliano
Alberobello
Noto
Imola
Cesena

Allo spettatore si chiederà di effettuare lo spelling con le lettere che compongono il nome della città che ha scelto. Per questo esempio, il mazzetto che ha tra le mani, dopo il miscuglio, lo ipotizziamo così composto dall'alto in basso. **Rutigliano** è la città che consideriamo come scelta dello spettatore.

Dopo lo spelling del nome della città di **Rutigliano**, spostando le dieci cartoline (tante quante sono le lettere) dall'alto verso il basso, la situazione dell'ordine del mazzetto diventa questa:

Entracque
Rutigliano
Alberobello
Noto
Imola
Cesena
Otranto
Taormina

Lo spettatore prosegue distribuendo le cartoline di dorso sotto ai segnaposto dal numero 1 al numero 8, la città scelta si andrà a collocare in modo automatico sotto al segnaposto marchiato con la X.



Il mentalista è un passo avanti rispetto allo spettatore e alla sua scelta, conosce in anticipo la posizione in cui la cartolina prescelta andrà a cadere, e la può fissare con il segnaposto marchiato con la **X**.

È libero di impostare la presentazione più adatta per rivelare, grazie al fenomeno parapsicologico più adatto oppure alla PNL, la città scelta dello spettatore, il quale non può in nessun modo conoscerne l'esatta posizione.

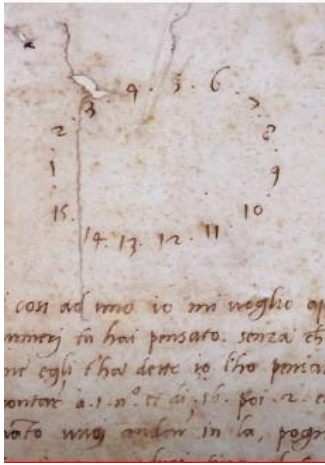
La situazione è piuttosto ghiotta, una delle otto cartoline coperte sul tavolo è quella scelta dallo spettatore e nessuno (mentalista a parte) è a conoscenza del posto che occupa.

Il climax finale con la rivelazione del segnaposto, in corrispondenza della cartolina con la città scelta, marchiato con la grande **X** sul dorso, e questo da prima che la scelta finale fosse effettuata, è qualcosa che meravaglia e che sorprende.



Modelli stampati e plastificati necessari per "Souvenir d' Italie"

ABBOTT' S WORDS personalizzare il principio



In origine il gioco “Abbott’s ten”, è stato ispirato da un principio già noto fino dal 1500, e molte sono state le varianti nel corso dei decenni.

Il cerchio composto da 15 numeri, come figura nel manoscritto medievale, fissa il numero 5 in alto, come punto di inizio per la conta in senso antiorario, a partire dal numero successivo a quello pensato. Quest’ultimo sarà indicato dal tocco del dito giunto al numero 20.

Mariano Tomatis tratta l’argomento nelle “Pillole di Mesmer” 205, 206, 207, da cui sono tratte le immagini.

Lo stesso documento storico certifica che l’effetto “*puossi far co’ carte*”, e consiste nel ritrovare una carta scelta in un mazzetto in ordine di valore da 1 a 10. Si chiederà di spostare le carte, dall’alto in basso a partire dal numero successivo a quello scelto, per tante volte fino ad arrivare a 20. Il valore della carta seguente indicherà il numero scelto dallo spettatore.

Una variante dell’effetto consiste nel ritrovare la carta o il numero pensato in una posizione determinata dal valore dell’ultima carta del mazzetto e questo a prescindere dalla scelta dello spettatore.

Ed è proprio questa la parte che ha destato in me un interesse particolare, e mi ha stimolato a cercare una nuova soluzione. Ho rielaborato e stravolto questo effetto eliminando le carte e i numeri, che comunque lavorano in background, nel segreto del loro principio.

Abbott's TEN

**First Time
Advertised**

This is the kind of a card trick you have been waiting for. No skill, no practice — you can learn to do it in a minute. It's intimate — no preparation — and you can keep on repeating, and the more you do it the more you mystify.

Ten cards are used. These are mixed thoroughly, so cards cannot be in any special order. You then turn your back to spectator, as, with the cards in his hands, he moves any number of cards from the bottom to the top. You take the cards and without a second's hesitation, turn over one card, the value of the card showing the number moved. Cards are again mixed and the effect repeated — two, three, four, five times if you wish. You are always right, and for a climax, spectator performs the trick without you in any way handling the cards. Again he moves a number of cards. You can be in another room and you tell him to turn over, say the fifth card, and sure enough, the fifth card shows the number moved. Then, without your seeing the cards or the card just turned, the trick is repeated. It will fool Magicians and laymen alike.

Use your own ten cards. A pocket size printed booklet tells all.

Price (We Pay the Postage)..... **\$1.00**

La versione in vendita sul catalogo Abbott negli anni '50

Vediamo come procedere per generare una sequenza di lettere iniziali, di altrettante parole, da poter utilizzare in un effetto personalizzato.

Per un primo semplice esempio di tipo generale scelgo come PAROLA CHIAVE le prime sette lettere dell'alfabeto

A, B, C, D, E, F, G

Per ognuna di queste **sette iniziali** occorre trovare altrettante parole, caratterizzate dal numero di lettere in aumento di un' unità rispetto alla parola precedente.

Ago
Baro
Carte
Ditale
Eclissi
Fantasma
Giostraio

Ho scelto come prima parola **Ago** composta da tre lettere, segue **Baro** con quattro lettere, poi **Carte** con cinque lettere, e così via fino alla settima **Giostraio** con nove lettere.

Questo elenco di parole potrebbe essere già di per sé un soggetto per inventare una storia, creare una presentazione credibile.

Questa serie di parole ha le seguenti caratteristiche:

- il numero di lettere di cui sono composte aumentano di un' unità rispetto alla precedente, dalla numero 1 (**Ago** valore 3) alla numero 7 (**Giostraio** valore 9)
- le iniziali sono in ordine alfabetico dalla **A** della numero 1 alla **G** della numero 7.
- sono tutte differenti, nessuna lettera è ripetuta

Questi sono fattori fondamentali per l'efficacia del principio.

Nel rapportarlo all'effetto originale si può dire che la lunghezza della parola rappresenta il **VALORE DELLA CARTA**, mentre la lettera iniziale rappresenta la **POSIZIONE NEL MAZZETTO**.

La sequenza delle lettere iniziali o la parola che formano diventano la **CHIAVE** per poter individuare la posizione nel mazzetto di una delle parole, scelta liberamente da uno spettatore.

L'utilizzo, come in questo caso, di una sequenza in ordine alfabetico potrebbe destare sospetti tra gli spettatori più attenti, consiglio quindi l'utilizzo di una parola chiave di senso compiuto, preferibilmente senza lettere ripetute. Non deve essere necessariamente attinente al tema proposto dall'effetto, ma funzionale alla mnemonica.

Le sette parole andranno scritte su altrettanti biglietti da visita o carte a faccia bianca, e settati in un mazzetto di dorso, dall'alto verso il basso come nella colonna a fianco. Il mazzetto può essere tagliato e ricomposto più volte senza che la ciclicità ne sia compromessa.

Giostraio	val. 9
Fantasma	val. 8
Eclissi	val. 7
Ditale	val. 6
Carte	val. 5
Baro	val. 4
Ago	val. 3

DEFINIZIONE di Passo n

Si chiede allo spettatore di tagliare il mazzetto più volte, e spiegando lo svolgimento dell'effetto, riprendendolo in mano, è necessario adocchiare l'ultima carta.

Di questa si deve memorizzare la lettera iniziale della parola o dell'immagine acquisita.

A partire da questo momento è possibile intuire dove andrà a posizionarsi la carta con la parola che lo spettatore deve ancora scegliere, e con la quale effettuerà lo spelling sul mazzetto.

La potremo individuare sulla sequenza delle sette lettere (non interessa il valore della carta o della parola), e si trova esattamente **DUE POSIZIONI (o due lettere) dopo quella che abbiamo adocchiato sotto il mazzetto**. Questo è quello che si definisce **Passo 2**, ovvero due posizioni successive alla LETTERA CHIAVE, acquisita dall'occhiata furtiva sotto al mazzetto.

Il numero di lettere di cui si compone la prima parola dell'elenco (o comunque la più corta) la definiamo come: **lp**

con **“PASSO n”** si intende il numero di lettere successive a quella sbirciata sotto al mazzetto, che individua la posizione della carta con la parola scelta dallo spettatore, dopo aver effettuato lo spelling

con **“n”** si intende la differenza tra il numero di lettere di cui è composta la prima parola in elenco e 1

$$n = lp - 1$$

una prima parola di valore 3 genera un passo 2 risultato da $3 - 1 = 2$

una prima parola di valore 4 genera un passo 3 risultato da $4 - 1 = 3$

Dopo che lo spettatore avrà effettuato vari tagli e liberamente pensato ad una delle parole in elenco, dovrà effettuare lo spelling con le lettere che la compongono, spostando una carta, **da sotto a sopra il mazzetto**, per ognuna di esse.

L'effetto in origine prevede questo ordine di movimento delle carte.

Preso il mazzetto in mano, o facendo scorrere le carte dall'alto in basso, direttamente dallo spettatore, dobbiamo pensare alla sequenza delle lettere iniziali (**abcdefg**), una per ognuna delle carte, fino ad arrivare alla **LETTERA CHIAVE** alla quale devono essere aggiunte due posizioni.

Nell' esempio **A,B,C,D,E,F,G**

vista la lettera **B**, la parola pensata si troverà in posizione **D**

vista la lettera **F**, la parola pensata si troverà in posizione **A** (ciclicità della sequenza **F ->G A**)

vista la lettera **A**, la parola pensata si troverà in posizione **C**

vista la lettera **G**, la parola pensata si troverà in posizione **B** (ciclicità della sequenza **G ->AB**)

La sequenza è breve e molto semplice da ricordare e il principio assolutamente incomprensibile e senza alcun numero apparente.

La versatilità è un' altra interessante caratteristica di questa procedura, perché tutto è personalizzabile, per la riuscita dell'effetto non sono indispensabili parole specifiche, ma possono essere sostituite e adattate ad un tema particolare, come anche la sequenza delle lettere iniziali.

E' necessario l'incremento di una lettera tra una parola e la successiva, è possibile per esempio iniziare con una parola di 4 lettere, poi a seguire una di 5, poi una di 6, una di 7, e così via fino alla quantità desiderata. Non esiste un numero stabilito, conta solo la fantasia.

Anche in questo caso il "Passo n" per individuare la posizione è dato dalla differenza: **nlp - 1**.

La prima parola di 4 lettere **genera un passo 3 risultato di 4 - 1 = 3**.

Anche le serie delle lettere iniziali può essere cambiata, per esempio potrebbero essere alternate per destare meno sospetti tipo: A,C,E,G,L,N. L'importante è la mnemonica e comunque questo principio permette l'utilizzo di CHIAVI molto più agevoli da questo punto di vista.

Proseguiamo con un ulteriore esempio in cui si utilizza la parola "**MENTALISTA**" come chiave per individuare 10 posizioni di altrettante parole, che potrebbero anche essere presentate soltanto come immagini, eliminando del tutto la parola scritta. Questa scelta, come anche quella della nona città riferita all'effetto presentato in questo e-book, sono "fioriture", raffinatezze che rimarranno segrete al pubblico, ma che contribuiscono alla bellezza della magia.

SERIE IN SEQUENZA di 10 parole con chiave di lettura “MENTALISTA”

Mago
Epoca
Numero
Talento
Acrobata
Lampadina
Imperatore
Salvadanaio
Trasformista
Automobilista

Questa sequenza, a differenza della precedente in ordine alfabetico, inizia con una parola di 4 lettere. Il mazzetto così disposto deve essere capovolto di dorso. Secondo il principio che regola questo effetto per individuare la posizione della parola pensata, occorre spostarsi di 3 posizioni dalla lettera iniziale della parola adocchiata, per esempio vista la parola **Mago**, la parola pensata verrà a trovarsi nella posizione **4** della parola “Mentalista”, ovvero alla lettera **T**.

Nel caso in cui la parola adocchiata fosse una delle ultime tre, si deve ricordare la ciclicità della sequenza e quindi la parola pensata verrà a trovarsi in una delle prime tre posizioni.

Esempio per “Salvadanaio” (+3) la prima carta del mazzetto sarà la parola scelta, per “Trasformista” (+3) sarà la seconda, mentre per “Automobilista” la carta sarà la terza.

La coppia di lettere “T e A” è presente due volte, ma sono ben riconoscibili per via della differenza di lettere presenti nelle parole.

Esempio di mazzetto tagliato più volte da uno spettatore

Acrobata
Talento
Numero
Epoca
Mago
Automobilista
Trasformista
Salvadanaio
Imperatore
Lampadina

Si fa tagliare il mazzetto più volte, anche spudoratamente a faccia in su, allo spettatore, oppure si eseguono alcuni miscugli Charlier per variare l'ordine delle parole.

Il fatto che queste rimangano in vista non incide sull'effetto finale e non rende il trucco più comprensibile.

È molto più semplice memorizzare **l' iniziale della prima parola in vista del mazzetto**, e consente una maggiore concentrazione sulla presentazione.

Si consegna il mazzetto voltato di dorso e si chiede allo spettatore **soltanto di pensare** ad una delle dieci parole e di concentrarsi su di essa, in particolare sulle singole lettere che la compongono.

Il mentalista si gira di spalle, e chiede di eseguire lo spelling della parola scelta, spostando una carta alla volta dal **basso verso l'alto**. Nel massimo silenzio per non fare intuire in nessun modo quale possa essere la sua scelta.

Con la regola del “Passo 3” sulla parola “Mentalista”, a partire dalla lettera iniziale della parola adocchiata (come spiegato nel primo esempio), il mentalista è in grado di conoscere esattamente in quale posizione del mazzetto si trova la parola pensata dallo spettatore. Sempre di spalle, il mentalista è in grado di dare indicazioni allo spettatore, al fine di eliminare le carte una ad una fino a isolare la carta

con la parola pensata. Il fatto che nemmeno lo spettatore sia in grado di conoscere quale sia la posizione della parola scelta rende il tutto molto magico e misterioso.

Per la rivelazione finale la fantasia e la personalità dell'esecutore daranno valore maggiore all'effetto.

L'effetto è subito replicabile, e grazie all'utilizzo delle iniziali, la raccolta delle carte nel giusto ordine avviene in modo semplice e rapido.

Per l'effetto "Souvenir d'Italie" proposto in questo e-book, si inizia dalla **N**(oto) a faccia in alto, poi sopra la **I**(mola) a seguire la **C**(esena) e via di seguito fino alla **A**(lberobello). Si gira il mazzetto e si è pronti per ricominciare.

I due esempi seguono la linea originale dell'effetto in cui lo spelling si effettua spostando le carte dal basso verso l'alto. Nell'effetto "Souvenir d'Italie", ho invertito l'ordine cronologico, e di conseguenza il movimento con lo spelling diventa dall'alto verso il basso, e questo rende tutta l'azione più naturale.

La gestione del mazzetto delle cartoline rimane sempre allo spettatore, non ci sono domande, non ci sono complicati conti da fare, nessuno sforzo mnemonico, nessun gimmick.

Un effetto sconvolgente. Semplice, pulito e subito replicabile.

L'ultima parte dell'e-book è riservata ad alcuni modelli da stampare per avere a disposizione tutto il necessario per l'esecuzione dell'effetto. Le cartoline da stampare su fogli A4 **fronte-retro**, devono essere ritagliate ed eventualmente plastificate (sono perfette per il miscuglio Charlier), per averle sempre pronte all'utilizzo. E' consigliabile plastificare anche il menù delle otto città. Il segnaposto, anch'esso da stampare **fronte-retro**, è di dimensione maggiore rispetto alle cartoline, ed è compreso anche quello speciale segnato con la X ed un altro con una scritta alternativa.



Tutti i modelli stampati e plastificati necessari per "Souvenir d' Italie"

Crediti e Ringraziamenti:

Il principio, su cui si basa l'effetto, risale al medioevo ed è parte fondamentale di un packet trick in vendita, negli anni '50 dal **catalogo magico Abbott**, con il nome di "**Abbott's ten**", che nel tempo è stato oggetto di molte varianti.

Mariano Tomatis in tre differenti episodi delle sue "**Pillole di Mesmer**" (dalla 205 alla 207) ha rispolverato il principio tra le sue pagine antiche e ingiallite e ha proposto, con il contributo di una giovane illusionista, la **Lollins (Silvia Lollino)**, due versioni con le carte che dimostrano come il tempo non abbia minimamente ed in alcun modo intaccato questo straordinario principio, ancora molto attuale.

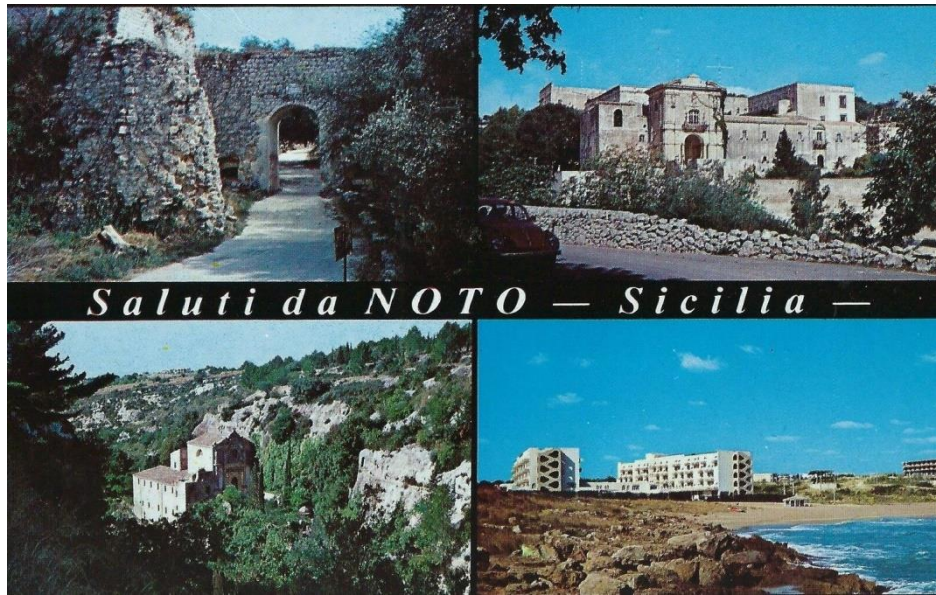
Tanto da ispirarmi questo "**Souvenir d' Italie**" senza carte e senza numeri.

Un particolare ringraziamento a **Mariano Tomatis** e alle sue "*pillole*", che sono una magica terapia, con stimoli continui allo studio e alla ricerca.

Un grazie speciale al mio concittadino **Mazz Mariano** per aver apprezzato la mia idea ed essere riuscito a convincermi a portarla fino in fondo, voglio sperare, nel migliore dei modi.

Un amichevole ringraziamento a **Biagio Fasano**, per l'attenta lettura e le correzioni alle mie mancanze grammaticali, grazie anche a **Renzo Grosso** per l'amicizia e i consigli, e ad entrambi per tutto il periodo che ci ha visto collaborare per la stesura di "**Bending Minds**", al momento ancora inedito, se non per i primi due volumi in lingua inglese già disponibili su **Lybrary.com**

Da appassionato di magia, e della matematica in particolare, e collezionista di "libri magici", ringrazio tutto il mondo magico, che mi ha permesso di riconoscere un'attitudine alla scrittura che mi era praticamente sconosciuta e che il periodo pandemico è riuscito ad esaltare.



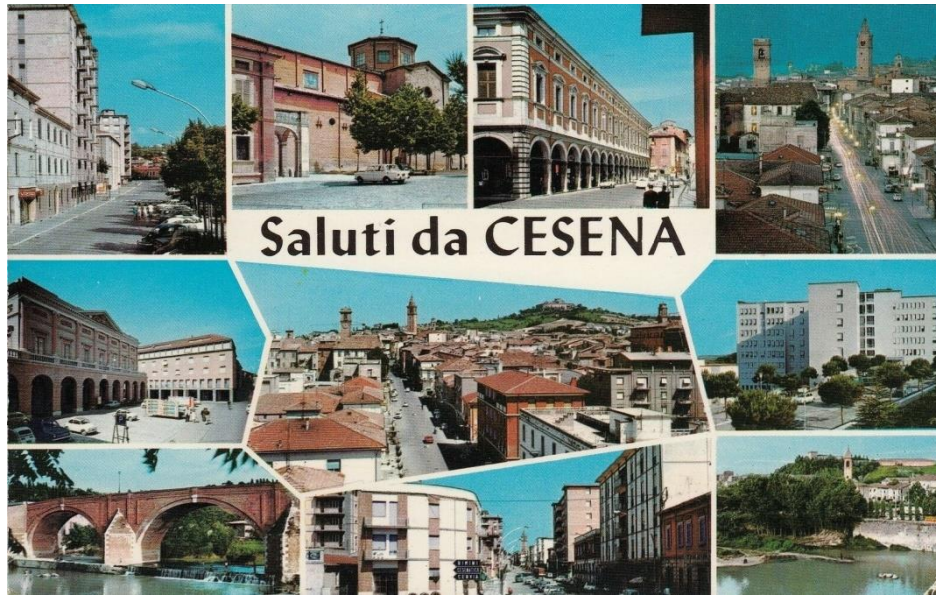
Stampa fronte-retro



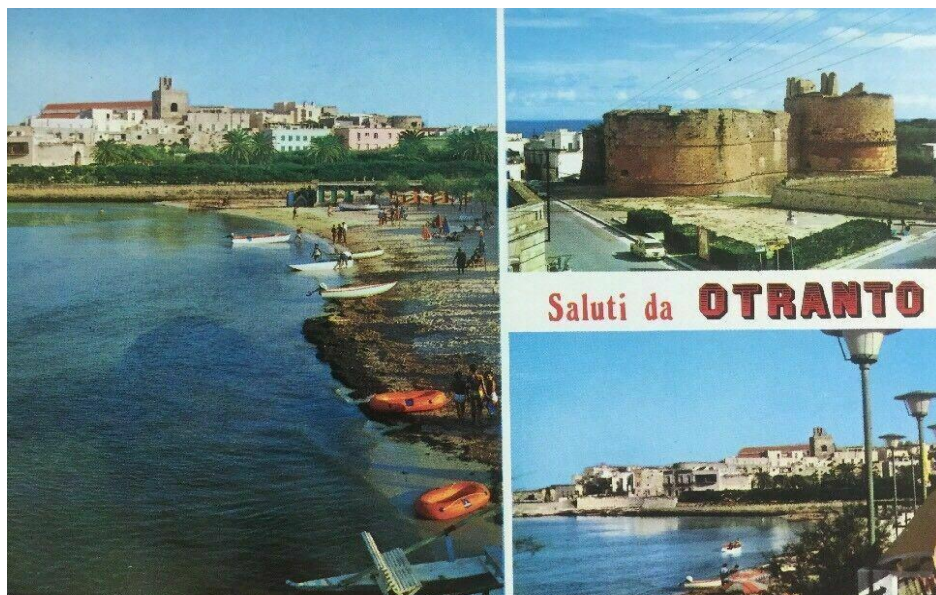


Stampa fronte-retro





Stampa fronte-retro





Stampa fronte-retro





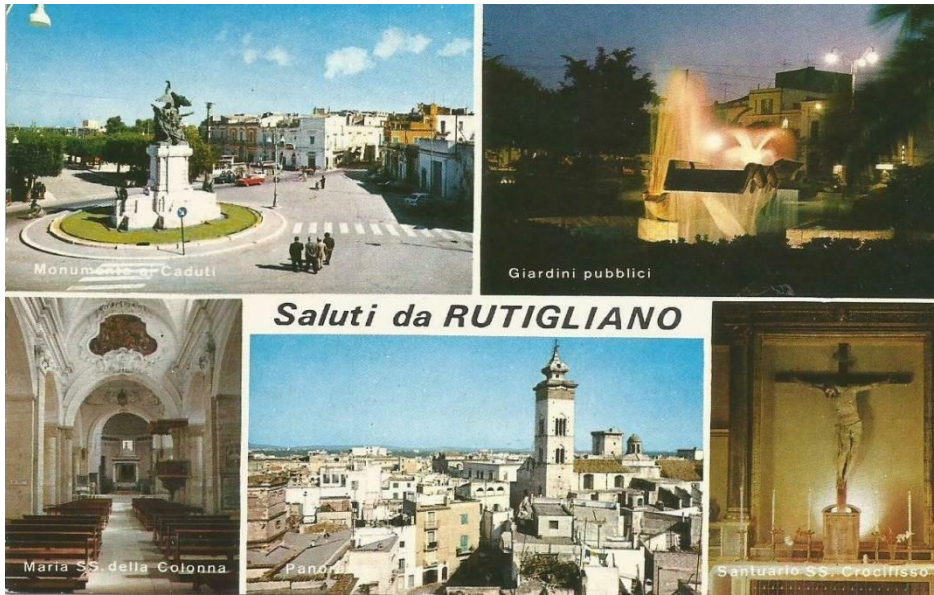
Stampa fronte-retro



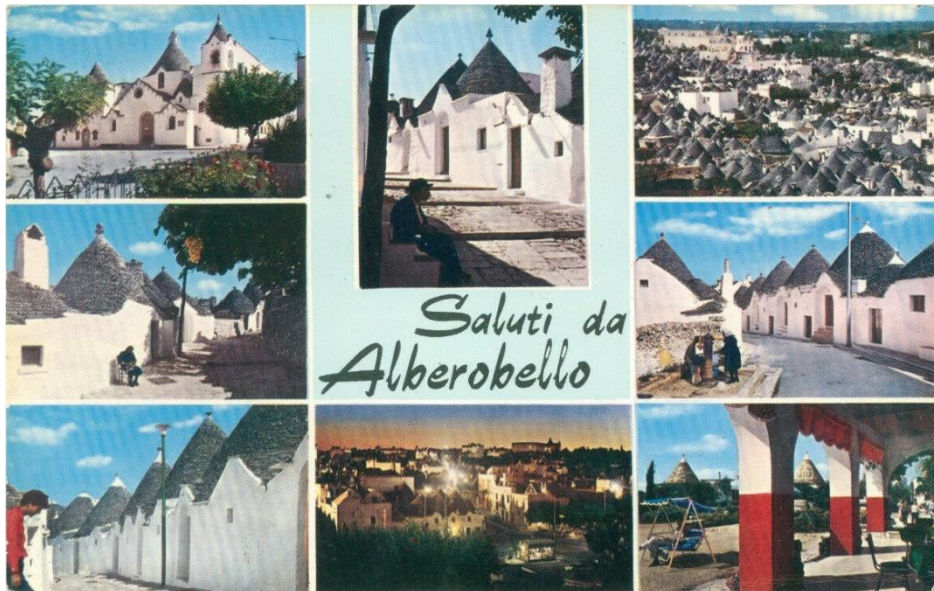


Stampa fronte-retro





Stampa fronte-retro





Stampa fronte-retro



SOUVENIR D'ITALIA

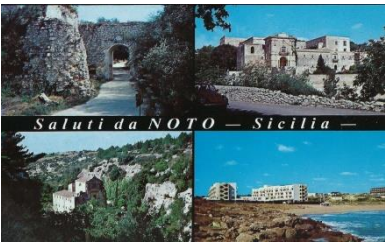
Saluti da ...



IMOLA



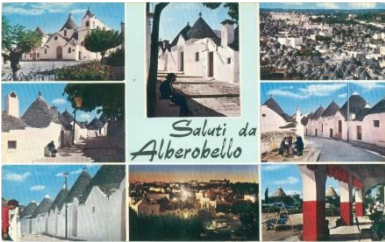
ENTRACQUE



NOTO



RUTIGLIANO



ALBEROBELLO



CESENA



OTRANTO



TAORMINA



Stampa fronte-retro



SOUVENIR D'ITALIE

Stampa fronte-retro

SOUVENIR D'ITALIE



Stampa fronte-retro





Stampa fronte-retro

Questo è il posto giusto

Per la tua città preferita