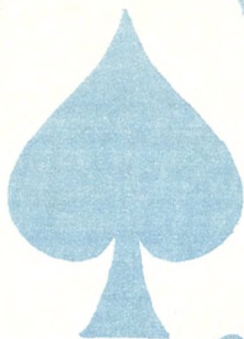


K



BOLETIN
Aquelarre
Circulo Mágico de Chile
★★★★★

EDICION
DEDICADA
A LOS NAIPES

EDICION

EDITORIAL



SIENDO los Naipes elementos de importancia vital dentro de la Magia, era justicia dedicarles, aún modestamente y sin muchas pretensiones, una edición especial.

Antes de comenzar nuestra afición por el ilusionismo, la baraja era para nosotros sólo motivo de curiosidad por la vistosidad de sus colores y la armonía de sus bien logrados dibujos. Alguna vez la vimos en las rugosas manos de la abuela, mientras apuraba un "solitario", o la sacamos sin permiso y arriesgando un castigo, para entretenernos en la construcción de "castillos" para nosotros maravillosos.

Pero llegó el momento en que vimos al Mago que por vez primera nos cautivó con su arte y en sus manos los naipes se tornaron en mágicas mariposas multicolores que aparecían, volaban, se iban...

Fue el comienzo y desde ese momento, los naipes nunca se separan de nosotros. Son el sello característico del artista pretendidigitador. Su identificación.

Mas que nada, esta edición es un modesto homenaje a ellos, a los Naipes, a los reyes de la ilusión.

M.-

★ DESDE México hemos recibido con la atención que le caracteriza, carta y BOLETIN UNICO DE MAGIA, enviado por el mago mexicano MANDRAKE.

Nuestra respuesta traducida en publicación de las noticias mágicas del país azteca, en nuestra próxima edición.

✶ UN AÑO DE VIDA.

Lo cumplimos en Octubre y como lo hemos venido anunciando entregaremos a circulación nuestra Edición de Aniversario, que desde luego viene con mas páginas, novedades y sorpresas...

Nos vemos, pues, a fines de Octubre

"AQUELARRE" + AÑO I - # 11 +

Boletín del Círculo Mágico de Chile
Director: Juan G. Marín Arqueros

Publicación
Mensual
SEPTIEMBRE
1980

Correspondencia: Etchevers 49 - Depto. 21
Fono 883040 - VIÑA DEL MAR

LOS NAIPES A TRAVÉS DEL TIEMPO

Museo de la especialidad en Alemania, es el mas grande en su género - 10 mil juegos se exhiben en la muestra

Siendo la presente edición dedicada a los Naipes, hemos querido reportear uno de los mas interesantes lugares del mundo dedicados a la especialidad. Se trata del Museo de Naipes de Leinfelden, Alemania, que cuenta en su inventario con alrededor de 10.000 juegos de cartas o barajas, lo cual hace un total estimativo de unas cuatrocientas mil cartas.

No hay relación exacta acerca del comienzo, inicio u origen primero de los naipes. Se presume que Italia fue su cuna, siendo uno de los primeros juegos de cartas el "Mantegna-Tarocchi", que se jugaba en Mantúa o Milán probablemente a comienzos del siglo dieciséis y cuyas reglas de juego presuponian una amplia formación humanística, difícil de hallar en aquellos tiempos fuera de Italia.

(Sírvasse pasar a la vuelta)



Artísticos diseños de Naipes alemanes del Siglo XVI, que junto a otras diez mil variedades se conservan en el Museo del Naipz en Leinfelden.



Talvez la fecha mas antigua que se conozca en Italia en relación a los naipes, es el 23 de Mayo de 1376, en la cual se prohibió en Florencia toda clase de juegos con la baraja, destacándose graves sanciones para todos los infractores sorprendidos.

Los naipes a través de la historia cuentan con una increíble variedad de temas, valores, anécdotas y usos diferentes. Fueron los gitanos húngaros quienes los emplearon primeramente para "echar las cartas" presumiendo conocer por intermedio de ellas el pasado, presente y futuro y las Cortes francesas le entregaron la real categoría de juego de salón para entretenimiento de la nobleza y "de perdición por valerse de apuestas" para el pueblo, como lo reza una crónica fechada en Paris en 1613.

La magia comenzó a valerse de los naipes ya en tiempos del mago charlatán de feria, quien combinaba juegos y apuestas con sus sorprendidos espectadores.

Los primeros magos "elegantes", se valieron de los naipes mas que nada para rutinas de adivinación o pseudo mentalismo, apareciendo a comienzos de este siglo los verdaderos manipuladores. Maestros como Nate Leipzig, que hacían de una baraja de bridge un verdadero reto a realizar lo imposible, comienzan a asombrarnos. Se suceden nombres como el de Emil Jarrow, quien a su destreza con los billetes, unía también una sutil manipulación de naipes, pero quizás si lo mas representativo en el arte prestimano de jugar con las cartas, es lo que comienza a hacer un soldado de la primera guerra mundial llamado Pitchford. Su acto, especializado hasta el máximo, era de una impactante factura, donde el mago vestido elegantemente de frac, materializaba abanicos de cartas, uno tras otro. Las cartas aparecían de la nada, reducían su tamaño, se desvanecían, para volver a aparecer nuevamente en las manos de Cardini, que fue el nombre que en el mundo del espectáculo adoptó este singular elemento.

Refiriéndonos a la vinculación que existe entre los naipes y la política, cabe destacar que ésta es muy estrecha, como también en lo referente a la historia. En los naipes alemanes de la época nazi, figura la cruz gamada y en los de la República Democrática Alemana, los motivos son antifeudalistas: las figuras de las sotas

(representativas del pueblo) tienen aspecto heroico, mientras que los reyes y reinas se mejan figuras grotescas y contrahechas.



El juego de naipes ha tenido popularidad en todos los tiempos, a pesar de las continuas prohibiciones que se hacían por parte de la Iglesia o del Poder secular. Para eludir la prohibición eclesiástica, las crónicas refieren que se inventó un juego de naipes piadoso, como por ejemplo el llamado "misal del diablo", o el inventado por un sacerdote apellidado Strobl y que guardaba relación directa con pasajes de la Biblia.

El Museo de Naipes de Leinfelden realiza periódicamente exposiciones con variados e interesantes temas. Uno de ellos ha sido la muestra dedicada a los naipes empleados por las "echadoras de cartas" y lo relativo a su misterioso mundo. Otra muestra de real interés y muy visitada, fue la que se programó como "Naipes preciosos", figurando en su exhibición barajas europeas, americanas y asiáticas, todas de gran valor por su rareza o diseño artístico, abarcando desde 1500 hasta nuestros días.

Resulta realmente difícil destacar entre tantos y tan variados naipes existentes en este singular museo alemán, no obstante llaman la atención algunas barajas cuyos naipes son verdaderas obras artísticas de miniatura, pintados uno a uno por manos diestras y hábiles, como las pinturas de miniatura de los libros antiguos. De entre las barajas mas antiguas, solamente hay una cuyos motivos guardan relación directa con el juego, a saber una baraja francesa, de la Provenza, confeccionada hacia el año 1450 y que muestra cinco bastos, es decir el típico motivo y color de los naipes italianos y españoles. Hay algunas barajas que mas bien estabn destinadas a las vitrinas de piezas de arte que al juego, como por ejemplo una bandejita de plata que lleva grabadas los naipes en su fina superficie. Llama también la atención igualmente, otro juego de cartas, japonés, llamado "Juego de las cien poesías" y cuyo dominio presumía una gran formación, pues consta de 200 cartas con líneas de versos, siendo la finalidad del juego el formar poesías con las diversas combinaciones de cartas.

En la actualidad, la inmensa variedad de naipes

(Sír vase pasar a la vuelta)



(Viene de la vuelta)

existentes en el mercado, permiten a los aficionados a nuestro arte profusión de elementos para la creación de juegos y sutileza de pases. La libre importación nos permite además el regodearnos con precios y calidad y encontrar en el mercado verdaderas maravillas en la especialidad.

A través de la historia, los naipes, amen de constituir una entretención y un medio, nos han dejado el embrujo de su misteriosa y sutil apariencia y para los magos se han constituido además en el elemento necesario y vital de sus presentaciones.

M.-



+ooo+ooo+ooo+ooo+ooo+ooo+ooo+ooo+ooo+ooo+ooo+ooo+ooo+ooo+

LA *carta* en la BOCA

Una de las maneras mas insólitas de aparición de una carta elegida al azar por el público y controlada secretamente por el mago, es aquella en que aparece la carta DENTRO DE LA BOCA del ejecutante.

Este bello juego aparece descrito en el libro de BILL SIMON, titulado "Effective Card Magic" y editado por Jean Hugard (página 128).

Al parecer el truco es original de Simon, aunque otros se lo atribuyen a John Scarne. No siempre es facil asegurar la paternidad auténtica de una idea, pues en magia muchos visten a veces "ropas ajenas".

En todo caso, el juego es simpático y mas que nada impactante para el público que lo presencia y que no imagina la aparición final tan insólita.

Vale la pena tenerlo dentro de nuestras rutinas relacionadas con los naipes.



Cortes Mágicos

7

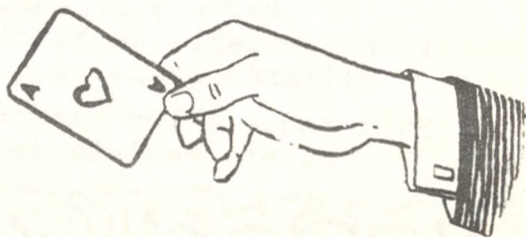
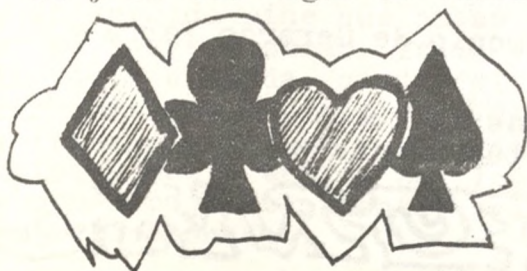
EFEECTO: El mago da a elegir una carta de una baraja. Esta carta es devuelta sobre el mazo y un espectador hace varios cortes. Luego la baraja se vuelve boca arriba y se siguen haciendo cortes. Repentinamente el mago dice: "¡Basta de cortes!" y la baraja se vuelve boca abajo.

El mago, tras la teatralidad del caso, dice que la carta elegida esta ubicada en el quinto lugar contando desde el lomo. Se cuentan las cinco cartas y allí se encuentra la carta seleccionada.

EXPLICACION: Previo a la presentación del truco, retira de la baraja las diez primeras cartas de pinta corazón, es decir desde el As al 10 de corazón. Ordénalas de modo que estén en secuencia numérica con el As debajo y el 10 en el lomo. Coloca el resto de la baraja sobre estas diez cartas.

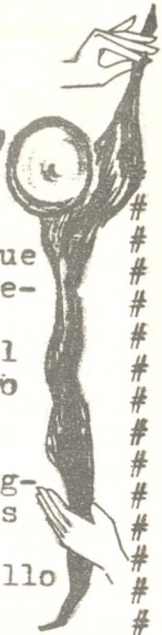
Frente al público has elegir una carta cualquiera. Evita que te elijan una de las diez de abajo. Has volver la carta seleccionada en el lomo del mazo y pide luego al espectador que haga varios cortes (cortes normales). Luego dile al espectador que vuelva la baraja boca arriba y sigue cortando. Tu le detienes en el momento en que aparezca en la boca una de las diez cartas de corazón. Acuérdate de su número.

Manda al espectador volver las cartas boca abajo y luego pretendiendo concentrarte indica que deseas buscar la carta del espectador con tu "vista rayos X". Finalmente dí que la carta está en el lugar tal, (nombra el número de la carta de corazón que ha quedado debajo de la baraja). Has contar hasta ese número y en ese lugar se encontrará la carta elegida.



18*

Opinión de un Maestro



NEIL FOSTER, el genial maestro de la "bola zombie", en una oportunidad en que viajó desde los Estados Unidos a la vecina República Argentina para participar en un Congreso mágico, se topó con Enrique Hidalgo, el genial Ling-Fu, quien manipuló ante el destacado ilusionista.

Impresionado por el elegante accionar del chileno, Foster alabó las manipulaciones de Ling-Fu, calificándolo como uno de los mejores de los que le había tocado ver en su larga carrera de mago a través del mundo. ¡Un no disimulado orgullo para la magia chilena!

#####

El Comité de Compañerismo del Círculo Mágico de Chile, se complace en saludar a los Socios y familias que festejaron fechas de significación durante el mes de SEPTIEMBRE:



- 8. Cumpleaños de Eliana Bustamante, esposa de Humberto Hernández.
- 10 y 11. Cumpleaños de Ximena Alejandra y María Loreto, respectivamente, hijitas de Humberto y Eliana.
- 21. Aniversario de Matrimonio de Gerardo Parra y Millaray Gonzalez.

¡¡Para todos ellos nuestras felicitaciones y una galera repleta de buenos desos y alegría !!





LA CARTA ENSARTADA

EFEECTO: El Mago mezcla una baraja y luego da a escoger una carta.

Después que todos los espectadores han visto la carta, ésta es devuelta a la baraja, la que se mezcla nuevamente. La baraja es envuelta en una hoja de diario y luego un cuchillo es ensartado dentro de la baraja a través del diario y el paquete se abre por ese lugar razgando el diario. Misteriosamente el mago demuestra que allí donde se ha ensartado el cuchillo, se encuentra la carta elegida.

EXPLICACION: Basta con decir que usaremos una baraja "radio".

Otra carta ensartada

El efecto es el mismo anterior, pero el truco en este caso se realiza con una baraja "trabecio" o biselada. La carta en cuestión es devuelta al mazo con su bisel cambiando de sentido. Al envolver la baraja en el diario, debes recordar a que lado del paquete está la carta saliente. Luego deslizando el cuchillo por el costado del diario, busca la carta saliente y por allí introduce el cuchillo. Lograrás de esta forma que el cuchillo divida la baraja por la carta elegida.

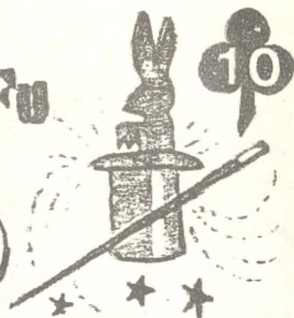
Y OTRA MAS...

El efecto es igual a los anteriores, en este caso, la baraja que se usa es normal. El truco es que mientras haces elegir la carta y los espectadores la muestran al público, tu debes hacer un "puente" con la carta de abajo (curva esa carta en forma secreta). Luego has devolver la carta del espectador sobre el mazo y en seguida pide que hagan unos cortes. En este caso no se puede mezclar. Trata finalmente que el "puente" y la carta elegida, queden al centro de la baraja. Al hacer el paquete, deja todo flojo. Te será facil ubicar a traves del papel, el puente. Coloca el cuchillo en el naipe y hazlo entrar por los cantos cortos de la baraja y por debajo del puente, así cortarás justo por la carta seleccionada.

EL MAGICO MUNDO DE Ling-Fu

LA CARTA EN LA PARED

(versión LING-FU)



El efecto es clásico e impacta siempre a cualquier público, talvez es raro verlo ejecutar debido a que requiere en la mayoría de los casos el perder una carta de la baraja, pero vale la pena hacer el sacrificio. He aquí mi versión del efecto y la descripción del mismo.

EFFECTO: De una baraja cualquiera un espectador secretamente selecciona una carta, la firma por su cara con una firma grande y además corta una de las esquinas de la carta, siendo ésta uno de los índices de la misma. El trozo cortado es guardado siempre en poder del espectador, la carta firmada es devuelta a la baraja y concienzudamente mezclada. Durante todas las acciones el mago ha estado lejos de las cartas.

La baraja es devuelta a las manos del mago, quien la lanza violentamente contra el techo o una pared de la habitación. Al chocar todas las cartas vuelan en cualquier dirección, desparramándose la baraja por la habitación, pero una carta queda fija a la pared o techo. ESTA CARTA RESULTA SER LA MISMA CARTA FIRMADA POR EL ESPECTADOR Y ESTA CON SU FIGURA A LA VISTA, se ve claramente la firma y sólo resta que el espectador muestre la esuina que tiene en su poder y así se confirme en su plenitud el efecto.

EXPLICACION: Tal como se explicó en el efecto, la carta es libremente elegida y secretamente firmada como así también la punta del índice es cortada por un espectador quien la guarda y luego la carta es puesta en cualquier lugar de la baraja por los espectadores quienes la mezclan. Mientras ésto lo ejecuran los espectadores, tu colóca secretamente sobre la uña de tu pulgar izquierdo una pequeña bolita de cera para magos. Debes evitar que los espectadores vean la cera.

Cuando te dan la baraja, has un corte de modo que quede encima la carta elegida. Esto será muy facil (y es éste mi aporte importante al efecto) ya que basta desli-

(Sírvese pasar al frente)

sar el dedo pulgar desde la boca del mazo hacia el lomo, por las esquinas de los índices y te darás cuenta que al pasar la carta con el índice recortado, la baraja se separa automáticamente por allí, ya que el índice que falta en la carta elegida transforma esa carta en una carta



corta. Desde luego como tu no sabes cual esquina de índice es la que falta, deslizas tu pulgar por una esquina de la baraja y si no encuentras la carta recortada, giras el naipe para hacer correr por la otra esquina tu pulgar y entonces encontrarás la carta corta. Una vez ejecutado el corte y como mantienes la baraja en tu mano izquierda en posición de dar, te será muy fácil con ayuda del pulgar derecho pasar la bola de cera sobre el centro de la carta firmada que está en el lomo de la baraja. Luego el mismo pulgar izquierdo cubre la bola de cera. Es muy importante que evites que los espectadores vean que la carta superior de la baraja es la carta que tiene una esquina menos; ésto te será fácil pues esa esquina queda hacia tí y al lado izquierdo.

Llama la atención hacia la pared o al techo y pasa la baraja a tu mano derecha de modo que quede sujeta en ella en posición de dar, pero mantén esa mano dorso arriba, así ocultas la carta del lomo del mazo. La carta en contacto con tu palma es la de la boca del mazo.

Lanza violentamente la baraja contra la pared o el techo. Aquí debes preocuparte de que al momento de soltar el mazo, éste abandone tu mano en una posición totalmente de dorso. Al chocar el paquete, la primera carta que tocará la superficie será la carta del lomo y la cera que lleva en su dorso será aplastada por la fuerza del choque y la presión de las restantes cartas del paquete. La carta elegida queda firmemente adherida y las otras se desparan. A la vista queda en la pared una carta firmada a la que le falta una esquina.

Dile al espectador que muestre la esquina guardada y todos verán que la carta es del mismo valor. Luego pide al espectador que firmó que reconozca su firma y finalmente deja que se den el trabajo de ver hacia el techo tratando de comprobar que la esquina que tienen en su poder, es precisamente la que falta de la carta que está pegada.

(Sírvese pasar a la vuelta)



(Viene de la vuelta)



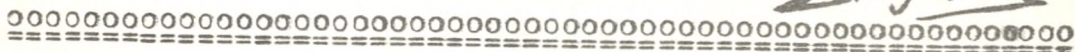
NOTAS: -La baraja a usarse, debe tener preferentemente dos índices.

-En lugar de lanzar al techo o pared, puedes tirarla sobre una placa de vidrio, madera, metal o acrílico, que sujeta un espectador.

-Si se quiere recuperar la carta, hazlo tú y quita secretamente la cera.

Nada mas por ahora y nos vemos en la Edición de Aniversario de "AQUELARRE". Con afecto

Ling-Fu



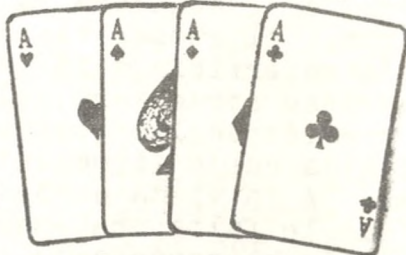
Larsen's Aces

Este efecto usando solamente 4 ases, se conoció con William W. Larsen. Es uno de los efectos que va mas allá de una rutina corriente de 4 ases.

EFEECTO: El mago tiene los cuatro ases en su mano izquierda, con sus dorsos arriba. El levanta la de encima y la muestra al público. Es el as de espadas. El la llama "as de corazón" y lo pone sobre la mesa dorso arriba. Toma el segundo as, que también es uno de espadas y lo llama "as de diamante", luego lo pone sobre el as de la mesa.

El tercer as, también es el as de espadas para el público, pero se le llama "as de trébol" y se pone sobre la mesa. Finalmente el cuarto as (as de espadas) se muestra libremente y llamado "as de espadas" se pone sobre la mesa.

fig. 1



En este punto de la presentación, los espectadores piensan que todas las cartas son un "as de espadas", pero cuando las cartas se dan vuelta cara arriba, ellas son realmente el as de corazón, trébol, diamantes y espada.

(Sírvese pasar al frente)

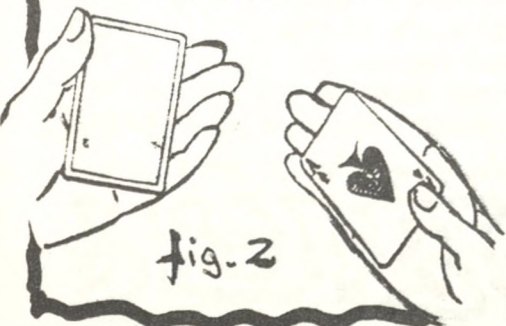
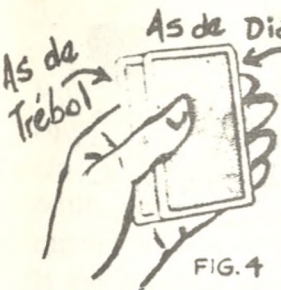


fig. 2



MATERIAL: Cuatro ases, Fig.1.

REALIZACION: Arregla los cuatros ases como en la fig,1. As de corazón, as de espadas, as de diamantes, as de trébol. No dejes que el público vea ninguna de las caras de esos ases. Cuádralas dorso arriba y tendrás en la mano izquierda

da las cartas en posición de dar. Extiende un poco las cartas, ten tu dedo meñique izquierdo debajo de las dos cartas de encima y levanta dos cartas como una con el pulgar derecho por el borde de abajo y los restantes por el borde de encima. Muestra, dos cartas como una, el as de espadas, fig.2... "Yo voy a hacer uso de los 4 ases. Primero, el as de corazón..."

Devuelve las dos cartas sobre las otras dos y desliza la carta de encima, el as de corazón, y con la mano derecha déjala sobre la mesa cara abajo. Toma el as de espadas, una sola carta, y muéstrala al público, fig.3... "Segunda, el as de diamantes".

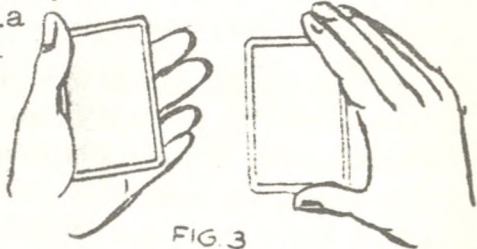


FIG.3

Mientras tu dices ésto, el pulgar izquierdo empuja el as de diamantes media pulgada hacia la derecha, fig.4. El as de espadas es volteado directamente sobre el as de trébol. Esto lleva el segundo y tercer dedo de la mano derecha, sobre el borde de encima del as de diamante y el pulgar en el borde inferior, fig.5.



fig.5

El as de diamante se toma y se deja fuera sobre la mesa, dorso arriba y encima del as de corazón. El cambio de cartas toma un momento y deberá ser hecho sin ninguna vacilación. Levanta el as de espadas y muéstralo de nuevo, fig.3 ... "Tercero, el as de trébol".

Voltea el as de espadas encima del as de trébol, pero media pulgada a la izquierda, fig.6. Esto permite al as de trébol ser fácilmente pinzado por los bordes superior e inferior por el índice y pulgar derecho. Deja el as de trébol afuera y cara abajo, sobre los otros dos ases en la mesa. Muestra la última carta que queda, el as de espadas ... "Cuarta, el as de espadas".
Deja este as de espadas, sobre las



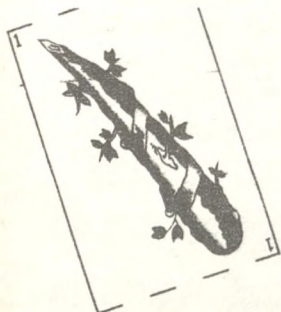
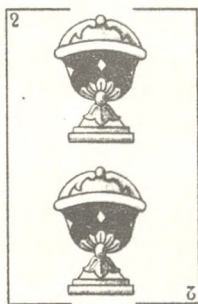
fig.6

(Sírvese pasar a la vuelta)

sentido contrario tocándose. Retira fuera de la cinta aquellos dos pares de cartas, m y n (ver figura).

5—Vas a producir el efecto. Vuelve de cara la carta oculta del par m ; haz sumar los números de las dos cartas; supongamos que totalizan 13. Vuelve de cara la carta oculta del par n ; haz sumar los índices de ambas cartas... y suman igualmente 13. Dices: «¡Curiosa coincidencia! Pero algo más maravilloso se ha producido». Invita a leer tu mensaje del comienzo... Dice así: «Sumarán 13». Concluyes: «Mágica predicción de una coincidencia».

EXPLICACIÓN.—Es preciso esta previa preparación: Busca once pares de cartas, cuyos índices sumen 13: $9+4$; $6+7$; $12+1$; $5+8$; 10 más 3 , etc., prescindiendo de los palos. Advierte, no obstante, que la suma de cada par puede ser otro número distinto del 13, con tal que sea posible hallar once pares, que sumen todos aquel número. Reunidos los once pares, en cualquier orden, forman el montaje que se necesita para el juego, y que se coloca encima del mazo. Inútil decir que en tu mensaje escribirás el número igual al de los pares



En la ejecución, después de escrito el mensaje según lo explicado en la "rutina", coge la baraja y *pasa debajo la carta de encima*. Esto es esencial para el éxito. Luego debes ejecutar exactamente lo dicho ya en la "rutina", pero que, no obstante, lo repetiré, a saber:

- Hacer un montón de cartas a la derecha, conforme al número dado.
- Otro montón a la izquierda de igual número de cartas.
- Colocar el mazo, figuras arriba, sobre el montón de la izquierda.
- Poner el montón de la derecha sobre los otros dos.
- Extender las cartas en cinta horizontal.

Operando de este modo, lo demás se hace solo. Los pares de cartas m y n (ver figura) serán dos pares del montaje y, por consiguiente, sus índices totalizarán la misma suma. El modo de terminar queda explicado.

LATORRE SIGUE GANANDO



Satisfacción en el Círculo por nuevo socio que ya se ha adjudicado tres competencias en el presente año

UN record plenamente halagador, toda vez que quien lo ha obtenido es un socio nuevo en el Círculo Mágico de Chile, es el obtenido por Jorge Latorre Belmar, quien en lo que va corrido del año ha inscrito su nombre en el primer lugar para Magia de Salón, Cartomagia y Mentalismo.

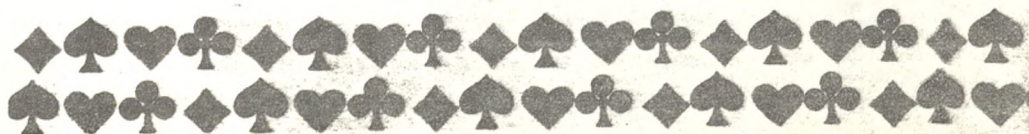
Habiendo destacado ya la primera de las competencias, Magia de Salón, nos referiremos a Cartomagia, donde Latorre con bien llevados juegos se impuso sobre sus demas colegas. El segundo lugar en esta categoría, fue para Cristián Claude y el tercero para Roberto Schiffrin. Ambos empataron, pero en una segunda votación el Jurado determinó el resultado final que mencionamos.

Otros participantes fueron Julio Gosen y Carlos Martínez quien por salirse de las normas de esta categoría fue descalificado, pero en justicia cabe destacar que su rutina fue impecable y de una excelente factura. De no haber salido fuera de la reglamentación su lugar pudo haber sido el preferencial.



JORGE LATORRE, el nuevo socio acaparador de primeros lugares.

Posteriormente, sirviendo de Jurados el RP Luis Ramirez, Enrique Hidalgo y Humberto Hernández, se llevó a efecto la Competencia de Mentalismo. Nuevamente Jorge Latorre se impuso, impresionando con un efecto que él llamó "La imprenta mágica": en un papel firmado por un espectador, aparece grabado un número elegido. Sensacional, como también su presentación para el "Voodoo-ki". En el segundo lugar se ubicó Julio Gosen, en tanto que en la tercera ubicación destacó Nicolas Riveros.



MAGI COMICAS

17

Artista

invitado: Ling - Fu

Guión y Dibujos: GIOVANNI

PARA VARIAR
CON NAIPES

¡Salen y
salen...!
¡Aparecan y
aparecan...!
Tú-tú-tú-tú
QUE GRANDE
ES
LING-FU!

¿QUE
TAL?

¿HABIAN VISTO
ALGUEH MAS
CAPO QUE YO
CON LOS
NAIPES...?



¡uyuyuy...
SIGUEN
SALIENDO
¡help!

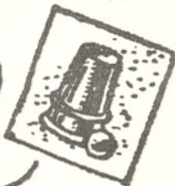
MARIANAAAAA!!!



FIN

EL EXTRAORDINARIO

Robert-Houdin



(CONTINUACION)



nte el propio Gran Turco, Robert-Houdin creó por primera vez el famoso cofre del "paje serrado en dos" (juego que se convertirá mas adelante en la "mujer cortada en pedazos"). El collar del Gran Turco desaparece y, para castigar al paje que ha cometido el robo, éste ha de ser tendido en una caja.

El gran prestidigitador se apresta a cortarle en trozos, cuando de pronto estallan unos alaridos femeninos detrás de una celosía. Es el harén del Gran Turco que, hasta en tonces asistía tranquilamente al espectáculo. Las treinta mujeres del pachá manifiestan su horror ante una crueldad semejante. Robert-Houdin ha de esperar un gran rato para acabar de trocear a su ayudante, "doblarle" y encontrar el collar del gran príncipe otomano en el turbante del primer Visir.

En Febrero de 1846, Robert-Houdin presentó a su hijo en público y anunció en su cartel: "En esta sesión, el hijo de M. Robert-Houdin, dotado de una maravillosa doble vista, después de cubrir sus ojos con una tupida venda, designará todos los objetos que le presenten los espectadores". La primera representación, aunque cuidadosamente preparada, fue un fracaso total, en tanto que la segunda fue un triunfo, creyendo los primeros espectadores asistir a un juego de "compadres" que se prestaban a una falsa experiencia. A partir de este día, el Teatro del Palais Royal, tuvo que rechazar al exceso de público que se apretaba a la puerta.

En Manchester, unos años después, su juego de magia, "la botella inagotable" degeneró en tumulto. El público se batió en la sala para aproximarse al french cojurer (mago francés), porque le era imposible aproximarse a la gran masa de espectadores que rompen sus vasos y reclaman

(Sírvese pasar a la vuelta)

(viene de la vuelta)

◆20◆

a grandes gritos el curazao directamente en la boca. Al final de la sesión, una pirámide humana sedienta fue a aplastarse contra el escenario del teatro, contusionando a los músicos de la orquesta. (El juego habitual consistía en que el ilusionista recorría la sala llevando en la mano una botella con agua y proponía a los espectadores el licor que quisieran elegir. En realidad, el licor servido no era mas que agua coloreada vivamente por una pastilla oculta en el fondo del vaso. Algunos compinches hacían como que lo paladeaban y la proposición era acogida favorablemente en todas partes; las demandas de los espectadores se basaban sobre todo en el deseo de asegurarse de la realidad del juego, mas bien que de la calidad de los licores servidos. La mayoría de los espectadores devolvían a su ayudante los vasos enteramente llenos, encantados únicamente por haberle tenido cerca).

Durante varios años, en el curso de noches memorables del famoso gabinete fantástico, Robert-Houdin presento sucesivamente a un público cada vez mas numeroso, los experimentos y juegos siguientes: El vaso encantado, La botella inagotable, El pañuelo de cuello de las sorpresas, El pastelero del Palais-Royal, El cuerno de la abundancia, La guirnalda de rosas, El volatinero en el trapecio, La doble vista, El reloj aéreo, El cofre de cristal, La suspensión etérea, La pesca maravillosa, La sombrerera de Robert-Houdin, Impresión instantánea, La vasija encantada (o el Genio de las rosas), El naranjo fantástico, El guardia francés.

Todos estos juegos o aparatos son los prototipos o creaciones originales de todos nuestros juegos de manos actuales. Los prestidigitadores de hoy los siguen usando, salvo algunas modificaciones técnicas que han introducido en ellos.

(CONTINUA)

**EN FOTOCOPIAS OFFSET Y RONEO,
E IMPRESIONES UD. TIENE A LA MANO
UNA EFECTIVA
SOLUCION...**



Impresos

ERPOFIC

MONEDA 1378

FONO 710578