

BOLETIN

Aquelarre

Circulo de Chile



1979

1980



Editorial

Un año mágico

ES sin lugar a dudas una grata satisfacción el haber llegado al número 12 de "Aquelarre" y a través de esta docena de números haber recorrido un año mágico pletórico de sorpresas y de gratas secuencias.

Al iniciar esta publicación dijimos que se trataba de un modesto aporte, sin grandes pretensiones y sólo en el afán de comunicarnos, relacionarnos, hearnarnos mas, dentro del maravilloso mundo de la ilusión.

Mediante vuestra aceptación y con vuestro apoyo, la tarea ha sido grata y espectante. El desafío pensamos que ha sido cumplido en una primera etapa, quizás si la mas importante pues ha sido la del inicio. Pero el camino que ya está abierto, nos invita a continuar y a mejorar lo ya presentado.

Reiteramos que vuestro apoyo es vital. En la medida que ustedes nos sigan colaborando, esta publicación seguirá destacando las maravillas del mundo de la magia, como también las actividades del Círculo Mágico de Chile, motor del ilusionismo nacional.

Ha sido un alegre y significativo año mágico.

Recorriendo las páginas de esta Edición de Aniversario, recordaremos los pasajes mas significativos y evocaremos los momentos pasados junto a visitas importantes. Muchos juegos, muchas sorpresas y sobre todo mucho humor, complemento importante que siempre nos ha caracterizado.

Insistiendo en agradecer vuestro apoyo, la Edición Aniversario de "Aquelarre" os invita a disfrutar, -entre otras cosas-, de lo que fue todo UN AÑO MÁGICO.

M.-

"AQUELARRE" + AÑO II - # 12 + Publicación Mensual
Boletín del Círculo Mágico de Chile. O C T U B R E
Director: Juan G. Marín Arqueros 1980

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

CUMPLIMOS, COMO EN LA TRADICIONAL CANCION

Si Vas Para Chile



EL CIRCULO MAGICO DE CHILE FUE GENTIL ANFITRION DE GRANDES FIGURAS INTERNACIONALES QUE NOS VISITARON

HACIA mucho tiempo que nuestro país no contaba con la presencia de magníficos elementos del mundo de la ilusión, como aconteció durante el recién pasado año mágico, que para nuestros cálculos comienza con la aparición del primer número de "Aquelarre".

Mediante los contactos realizados en parte por nuestro Presidente Enrique Gonzalez y por los canales de la Televisión chilena, -de preferencia Canal 13 de la Universidad Católica-, la gratísima "invasión" comenzó en Octubre del año pasado con la llegada de la espectacular troupe denominada "El Maravilloso Mundo de la Magia".

Esta embajada mágica que procedía de Buenos Aires, donde había realizado sus últimas presentaciones, traía a figuras relevantes del ámbito mágico internacional. A los nombres de FANTASIO, -que en esta ocasión hacía el papel de "master magician" en cuanto a organización-, y de su gentil esposa MONICA, se agregaban los de la "troupe" de nacionalidad china "DE JIP LOO"; el simpático francés, maestro del pick-pocket, DODY WILLTONN; el maestro norteamericano DICK ZIMERMANN y su esposa DIANA; los colombianos radicados en España GUSTAVO LORGIA



FEE ELEISA nos dejó en su visita, belleza, gracia y mucha simpatía.

(Sírvase pasar a la vuelta)

(Viene de la vuelta)

y su hermana DORIS y finalmente el ingenioso artista de nacionalidad inglesa, ALI BONGO, con su especialidad de Magia Cómica.

Durante cuatros días, los magos extranjeros disfrutaron de la hospitalidad chilena, realizando sus presentaciones en un especial de sábado con la animación de "Don Francisco". Nuestro Círculo Mágico se encargó de hacerles mas llevadera su estada, haciéndoles visitar sitios de interés turístico y prodigándole un cúmulo de atenciones especiales.

En el mes de Mayo del presente año y para realizar actuaciones en el Casino Municipal de Viña del Mar, nos visitó el mago argentino Mario Motsny, ATLANTIS. El ilusionista trasandino se presentó además en el programa "La Gran Canción" de Televisión Nacional, recibiendo también las atenciones que el Círculo Mágico prodiga a los colegas extranjeros.

Junio fue otro mes de gratas visitas. Tocolo en esta oportunidad a la pareja de magos alemanes, compuesta por FEE ELEISA y su esposo BARON TAMESIS. Ellos tuvieron participación en los programas de "Sábados Gigantes" y sus rutinas se complementaban con elegantes y llamativos atuendos. Para el Círculo Mágico realizaron presentación exclusiva, sirviendo además Barón Tamesis como Jurado en una de las competencias de la institución. La estadía de los ilusionistas alemanes dejó gratos recuerdos en nuestros asociados.

El matrimonio chino de la troupe "DE JIP LOO" y su hijita, posan en su visita a Chile junto al Director de "Aquelarre".



(Sírvese pasar al frente)

(Del frente)

Otra grata sorpresa, traducida en una excelente vista, fue la que nos trajo el mes de Julio. Acompañado de su gentil esposa María Pura, desde España llegó a Chile JUAN TAMARIZ MARTEL para maravillarnos con su destreza manipulativa. El andaluz "se robó la película" en muchos aspectos, entre otros,



en el de sus razgos de simpatía y sencillez.

Tamariz actuó en dos programas de "Noche de Gigantes" de Canal 13 y para el Círculo Mágico ofreció una Conferencia de extraordinario relieve, enseñando técnicas y mostrando sus habilidades. La institución aprovechó una de sus Asambleas para festejarlo en una cordial comida. Además de disfrutar de sus habilidades, aprendimos de Juan Tamariz el valor de un simple juego, o la disposición para enfrentar a un público llevándolo al terreno humorístico de la magia. Luego de casi una semana de días muy movidos, el ilusionista hispano regresó a su patria prometiéndolo volver y llevándose el aprecio de sus colegas chilenos.

En el mes de Agosto y para realizar una presentación en el programa de Mario Kreutzberger, cruzó los Andes el ilusionista argentino René Levand. Poco sabiamos de él, pero sus actuaciones lo retrataron en su real dimensión.

Juegos simples algunos, pero realizados con una maestría increíble, no obstante haber perdido un brazo en un accidente. Fue una visita grata aunque fugaz.

Finalmente y cerrando este ciclo de visitantes extran

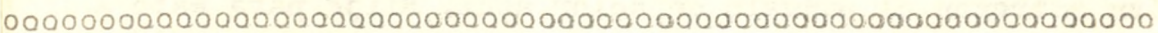
jeros, tuvimos la oportunidad de ver en Chile al tricampeón mundial austríaco, CHRISTIAN STELZEL.

Sus actuaciones fueron para "Noche de Gigantes", maravillando a quienes pu-

(Sírvese pasar a la vuelta)



El español JUAN TAMARIZ MARTEL y el tricampeón mundial austríaco CHRISTIAN STELZEL, cerraron el estupendo ciclo de mágicos visitantes extranjeros que llegaron a nuestro país.



(Viene de la vuelta)

ANIVERSARIO
página 6

dieron verle en pantalla. Sus trabajos en manipulación se convierten en verdadera clase magistral y su simpatía y gentileza, caballerosidad y apostura, retrataron fielmente a este gran ilusionista tres veces campeón del Mundo en los Congresos internacionales.

Para el Círculo Mágico, Stelzel tuvo la gentileza de ofrecer una estupenda Conferencia, donde mostró mas aún sus habilidades, las que fueron un grato presente para los socios asistentes.

De esta manera se cerró el año mágico de visitas extranjeras que dejó importantísimas lecciones con respecto a técnicas y presentaciones, como también un contacto maravilloso con magos extranjeros que realmente no esperábamos y que además ha sido el mas prolífico de los últimos tiempos y de real importancia para los aficionados.

oo

MAGNETISMO DEL COLOR

LING-FU



EFEECTO: El mago pide a 5 personas que suban a escena. A cuatro les entrega un pañuelo rojo y la quinta uno azul. Los espectadores deben ponerse el pañuelo en el cuello. El mentalista explica que un fenómeno curioso es que los colores emiten ondas

mentales muy fáciles de detectar. En este experimento él pretende demostrar esto, siendo él el receptor de las ondas de color. Un sexto espectador sube y venda la vista del mago. El mentalista ruega a las personas con pañuelos que cambien sus lugares, de modo tal que esten en lugares distintos a los que vio el mago antes de ser vendado. Se concentra y repentinamente parece que es guiado por una onda de color azul hasta la persona que tiene el pañuelo azul.

SECRETO: La explicación es simple. Basta que el vendaje de tu vista te permita ver hacia abajo. Al comienzo, al dar los pañuelos, fíjate en los zapatos de la persona a quien entregas el pañuelo de color azul. Elige para esto a

(Sírvasse pasar al frente)

(Del frente)

una persona que tenga zapatos un tanto distintos a los demás. Finalmente cuando estés vendado, sólo dedícate a buscar los zapatos que recuerdas; cuando los veas, será esa la persona que tiene el pañuelo de color azul.

Recuerda: el efecto es impactante siempre que lo presentes con mucha teatralidad y dando verdadera impresión de que te guía sólo una onda de color.

NOTA: Es mas seguro para tu presentación, que los espectadores al recibir los pañuelos, los aten a su cuello, así se evita la tentación de cambiárselos entre ellos mientras el mago permanece con la vista vendada.

000 - 000 - 000 - 000 - 000 - 000 - 000 - 000 - 000 - 000

CUIDANDO el SECRETO

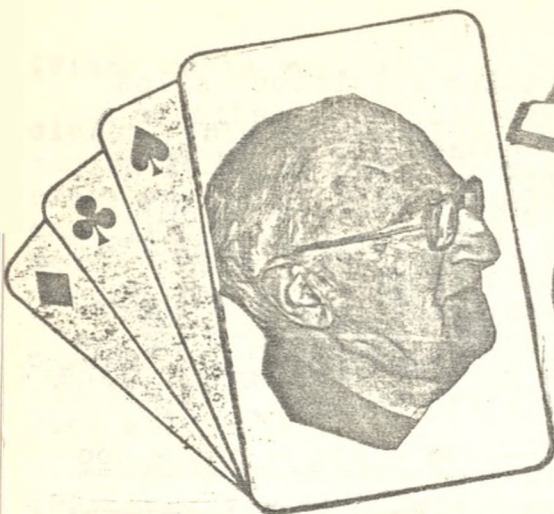
CUANTAS veces realizando un efecto mágico ante un amigo y ante las reiteradas peticiones de éste para que se lo enseñemos y a la vez él lucirse ante sus amistades, hemos estado tentados de revelar el secreto, sin importarnos las muchas horas que gastó su creador para poder lanzarlo al mundo de la ilusión.

Recordemos que una vez conocido el "modus operandi" de parte del profano, la ilusión se esfuma y el truco que maravilló en su presentación, ya no ofrece atractivo alguno. Además, no revelar secretos mágicos a no iniciados, es una de las reglas básicas de la Magia.

Ilustro este comentario transcribiendo un trozo del libro "El truco de los espejos" de Agatha Christie, donde una "profana", dice a la letra:

--"Estaba pensando en los trucos de los ilusionistas , -dijo la señorita Marple-, que tan difíciles parecen cuando se quiere ver lo que hacen, y no obstante, tan sencillos que resultan una vez explicados. ¿Ha visto alguna vez aserrar a una mujer por la mitad? ...es un truco emocionante. Recuerdo que me fascinaba cuando tenía once años Nunca pude imaginar como lo hacían, pero el otro día vino un artículo en un periódico explicándolo todo. Parece que hay una sola mujer y realmente... son dos. La cabeza de un y los piés de otra. Uno cree que es una sola y son dos... y el efecto es magnífico, ¿no le parece?".

M.-



AS de CORAZONES

SIN que la quietud y el reposo signifiquen en ninguna forma inactividad, disfruta de la paz de su conven-

to el Padre Luis Ramirez Silva.

Innecesaria es una presentación del Padre Ramirez, ya que todos le conocemos su trayectoria y muy bien fue destacada en el folleto entregado en el Primer encuentro de Información y Difusión que realizara el Circulo Mágico en Abril pasado, a través de la pluma del Doctor Martinic. Lo que sí es justicia destacar es ese dinamismo y entusiasmo que brota espontáneo de su personalidad y caracter.

Al cumplir 80 años de vida y cincuenta como Mago, nuestra institución le homenajeó distinguiéndolo como real Socio Honorario y recibiendo en esa oportunidad el cariño de todos los socios y asistentes, quienes le aplaudieron de pié entusiastamente.

Nuestra Edición de Aniversario no podía dejar de mencionarlo y vayan estas modestas líneas como justo y merecido reconocimiento a un hombre, que deambulando por los caminos de Dios, ha entregado alegría a millares de semejantes, convirtiéndose para nuestra institución en todo un símbolo y para los magos en general como el verdadero y único AS DE CORAZONES.

M-



Honores a PAUL CURRY

SU MEJOR EFECTO



"UNA de las mayores satisfacciones que puede tener un inventor de trucos, es la de saber que la magia le ha proporcionado placer a un público que estima".

No son estas que acabo de referir palabras mías, si no las de uno de los grandes representantes del mundo de la magia, el ilusionista PAUL CURRY.

Desde su niñez, Curry se aficionó a las presentaciones de magos de feria y a cualquier actividad que tuviera que ver con este arte. Llegado su tiempo, se convirtió en uno de los mas grandes virtuosos, redactor de libros y principalmente creador de juegos, especialmente en naipes.

A partir de esta edición y prolongándose por muchas mas, entregaremos en forma de sección estable las variedades que acerca de un truco del maestro hicieran varios otros "grandes" de la magia.

A mí, en forma particular, me ha parecido este efecto uno de los mejores que se hayan creado jamas. Tuve la suerte de conocerlo hace varios años y desde luego lo incluí dentro de mi rutina. Pasado el tiempo lo he visto ejecutar un sinnúmero de veces por distintos magos y cada vez le quiero mas. Confieso que nunca pasó por mi mente el incluirlo en esta publicación, pero un día Enrique Hidalgo, con ese "olfato mágico" que le caracteriza me lo propuso, haciéndome llegar varias versiones. En esta secuencia que desdenya comenzareis a seguir incluiré otras que yo he encontrado y te pido, amable lector, que si encuentras alguna que no forme parte de ésta, esperamos muy larga sección, nos lo hagas llegar para su publicación.

Como todo lo bueno tiene siempre un preámbulo de misterio y expectación, comenzaré por transcribir, -con las palabras del propio Curry en su libro "La magia de los magos"-, una anécdota relativa a este juego. Luego, -y hasta finalizar la serie, con algún comentario al margen-, irán las distintas versiones de él.

Te extrañará que aún no me refiera al título original

(Sírvasse pasar a la vuelta)

(Viene de la vuelta)

que será el mismo que encabece esta serie durante todo el tiempo que dure, pero ya te digo que todo lo bueno no necesita hacerse acompañar de un poquitín de misterio. Por tanto, primero la anécdota o historia de uno de los mejores y mas conocidos efectos del gran Curry, relatado con sus propias palabras:



"Parece que una noche durante la Segunda Guerra Mundial, un grupo de amigos de Winston Churchill planearon una cena con la intención de aliviar un poco, aunque fuera por corto rato, la pesada tarea y responsabilidad que implicaba el puesto de Primer Ministro en tiempo de guerra.

La cena fue un interludio agradable en las actividades de Churchill, pero el deber lo reclamaba y al encender su puro, después de la cena, el Primer Ministro se dio cuenta de que se había hecho tarde. Sus amigos le convencieron de que les concediera unos minutos mas para que el mago Harry Green le pudiera mostrar un nuevo y asombroso truco de baraja.

Green abrió una caja de barajas y seleccionando a la aventura una carta negra y otra roja, las puso boca arriba sobre la mesa, a unos treinta centímetros de distancia y frente al Primer Ministro. Luego, le entregó a Churchill el resto de la baraja.

Churchill, siguiendo instrucciones, mantuvo el paquete de cartas boca abajo y repartió dos pilas de cartas con el frente hacia abajo. Conforme repartía cada carta "adivinaba" su color. Si se imaginaba que la carta era negra, la ponía (aún boca abajo) en una pila; si presentía que era roja, la ponía en el segundo montón. Las dos cartas originales servían de guía para mostrar a cual pila correspondían cada una de las otras cartas que se iban sacando. El juego continuó hasta que Churchill terminó de repartir el paquete.

Después de señalar que era muy difícil que todas las "adivinanzas" de Churchill (Atención: las probabilidades son de doscientos trillones contra uno!) fueran acertadas, el mago volvió los dos montones boca arriba. Para asombro del Primer Ministro, se descubrió que el reparto había sido correcto. Las rojas habían quedado con las rojas y las

(Sírvasse pasar al frente)

negras con las negras. Después de más-
ticar un rato uno de sus famosos puros
negros, Churchill, pensativo, pidió que
el truco se hiciera de nuevo. Green
aceptó. Nuevamente el Primer Ministro
repartió el paquete boca abajo, esta
vez lenta y deliberadamente. De nuevo,
el factor determinante para la cologa-
ción de las cartas fue la adivinación.

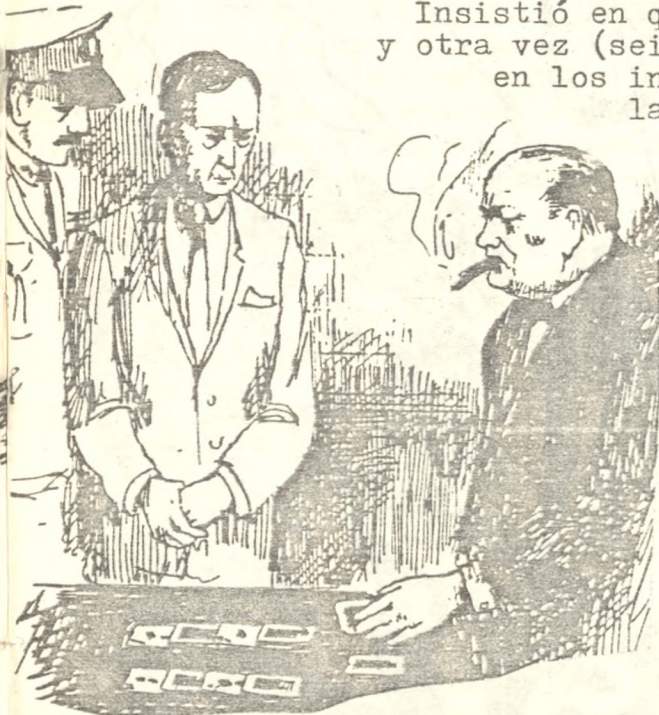
Otra vez el atónito Churchill
comprobó que había acertado ¡Había se-
parado las rojas de las negras!

Insistió en que se hiciera el truco una
y otra vez (seis veces) y reflexionando
en los intervalos sobre su solución
las horas se deslizaron sin
sentir. Finalmente, dando
se por vencido, Churchill
se marchó para cumplir
con su retrasado compro-
miso.

El "London Times", al
reportar el incidente, de-
jó asentado que cuando por
fin Churchill llegó al Par-
lamento, a eso de las dos
de la madrugada, el Primer
Ministro parecía "confuso"

La anécdota, -por cier-
to real-, es bastante de-
cidora.

Lo que a continuación
sigue, es una explica-
ción (dice Curry) que por primera vez aparece en un libro,
del mismo truco rojinegro que asombró a Churchill, al igual
que asombra a todos los que lo han visto hacer y que por
los magos en general es comocido como...





El efecto general de este truco, ya se ha descrito: un espectador aparentemente reparte un paquete boca abajo en dos pilas y aunque guiado por la "adivinación", tiene éxito en separar los colores. Es increíble, pero funciona cuantas veces se hace.

Esto es lo que ocurre —no lo que los espectadores recuerdan más tarde—, sino lo que en realidad sucede:

El mago saca un paquete de cartas y comienza a volverlas boca arriba, una por una, repartiéndolas en dos montones boca arriba. En un montón pone las cartas rojas y en el otro las negras. Después de que unas cuantas cartas han sido repartidas en esta forma, el mago explica que de continuar así sólo sería cuestión de tiempo el que cada color estuviera en su montón correspondiente.

—Nada extraordinario hay en esto —comenta el mago—, sólo miro el color de cada carta y la pongo en su lugar. Pero, lo extraño sería que pudieran separarse las cartas rojas de las negras sin mirarlas.

Al decir esto, el mago reúne todas las cartas, menos dos y vuelve a ponerlas juntas. Las dos cartas restantes quedan sobre la mesa, boca arriba, a cierta distancia una de otra. Una carta es roja, la otra negra.

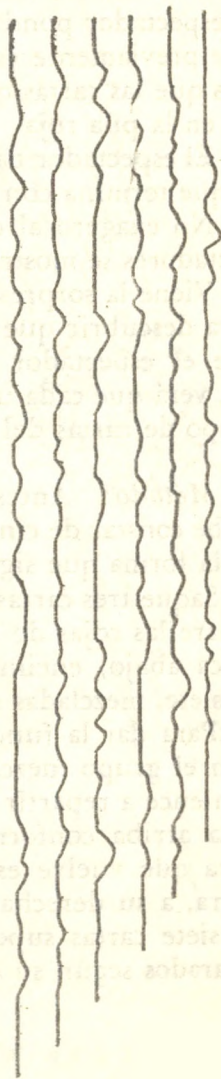
Dando el mazo a un espectador, el mago le indica que reparta las cartas en dos montones, pero *boca abajo, sin mirar su frente*.

—Ya que en estas condiciones usted no podrá saber cuál carta es roja y cuál es negra —dice el mago—, tendrá que adivinar.

El mago señala la carta roja que está en la mesa.

—Sobre esta carta quiero que ponga usted las que crea que son rojas. Sobre la carta negra quiero que reparta las que crea que son negras. —Indica que las cartas deben estar boca abajo hasta que todo el mazo sea repartido.

Cuando el espectador ha repartido más o menos la mitad del mazo, es determinado por el mago que le indica, como si lo hubiera pensado de pronto, que va a probar que las "adivinaciones" del espectador están siendo controladas por "fuerzas misteriosas". Inclinandose un poco toma de la mano del espectador lo que queda del pa-



quete y saca una carta roja y una negra. Las llamará "nuevas cartas de guía" y declarará que va a cambiar las cosas. Pone la carta roja boca arriba sobre el montón que debe ser el negro y la negra boca arriba sobre el montón que debe ser el rojo.

El mago explica que de ahí en adelante, el espectador ha de separar sus "adivinaciones" rojas de las negras de acuerdo con las nuevas "cartas guía". En otras palabras, el espectador pondrá las cartas que crea rojas, en la pila que previamente estaba reservada para las negras, mientras que las cartas que piensa que son negras, serán puestas en la pila roja.

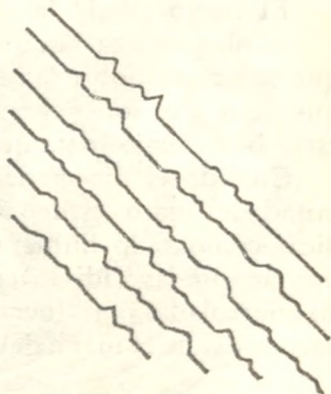
El espectador baraja las cartas y sigue repartiendo hasta que termina con el paquete.

No exagero al decir que hasta este momento los espectadores se mostrarán escépticos sobre el éxito del truco. Viene la sorpresa cuando se voltean los dos montones para descubrir que los colores han sido separados. Aunque el espectador controló el reparto de principio a fin, verá que cada una de las "cartas guía", está sobre un grupo de cartas del color correspondiente.

Método: Antes de la función, el paquete de cartas (debe constar de cincuenta y dos cartas) ha sido arreglado en la forma que sigue:

Saque tres cartas rojas y cuatro negras de un paquete. Separe las rojas de las negras en el mazo y con las rojas (boca abajo) encima de las negras (boca abajo), ponga las siete, mezcladas sobre ellas.

Para dar la función, sostenga el paquete boca abajo (con el grupo mezclado arriba) en la mano izquierda y comience a repartir las cartas, una por una, volviéndolas boca arriba conforme lo va ejecutando. Si la primera carta que vuelve es roja, póngala a su izquierda, si es negra, a su derecha. Continúe en esta forma hasta que las siete cartas superiores estén en la mesa, en grupos separados según su color.



(SIRVASE PASAR AL FRENTE)

Las cosas están así: usted sostiene un paquete de cartas (boca abajo) cuyas cartas rojas están en la parte superior. En la mesa, a su izquierda, están tres cartas rojas. A su derecha se encuentran cuatro cartas negras.

Usted deja de repartir y especula en voz alta sobre la posibilidad de separar los colores sin mirar la cara de las cartas. Supuestamente, usted ha repartido unas cuantas cartas con objeto de demostrar cómo quedarían si se repartiera y separara en condiciones normales. En realidad, usted está impresionando a los espectadores con el hecho de que los colores están mezclados. *Sólo que usted no menciona este punto.*

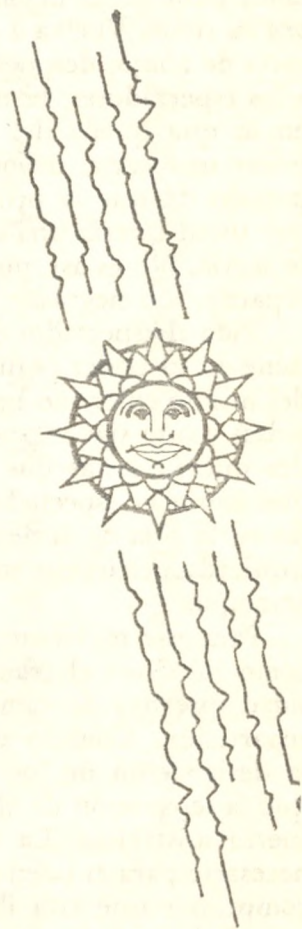
Recoja de la mesa una de las cartas rojas e insértela boca abajo sobre las cartas rojas (*arriba*) del paquete. Haga lo mismo con todas las cartas negras (solo que éstas van en la parte baja del paquete).

Entregue el paquete a un espectador, pidiéndole que reparta las cartas en dos montones. Dígale que trate de adivinar el color de cada carta y que la coloque en el montón que crea que corresponde. Para ese efecto, podrá orientarse por las dos cartas guía.

Todo lo que usted, el mago, tiene que hacer, es llevar en silencio la cuenta de las cartas que han sido repartidas en la mesa. En cuanto haya sido depositada la vigesimacuarta carta, usted detiene el reparto.

Las veinticuatro cartas que se acaban de repartir en dos montones (cuya altura depende de la "adivinación" del espectador) *son todas rojas*. Las que quedan en el paquete, son *negras* con excepción de la carta roja de encima.

Habiendo detenido el reparto pregunte al espectador que si ha sentido que alguna fuerza extraña lo ha compelido a poner ciertas cartas a la izquierda y las otras a la derecha. Lo más probable es que él niegue la presencia de dicha fuerza, pero ya sea que la acepte o la niegue, usted declara que arreglará las cosas en forma tal que dejará comprobado que existe una fuerza que



(SIRVASE PASAR A LA VUELTA)

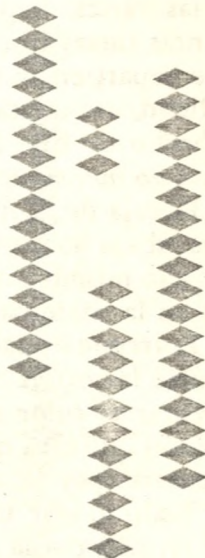
en ese momento está trabajando para alterar la ley de las probabilidades.

Tome la carta de encima (del paquete que el espectador tiene en la mano). Muestre que es roja y póngala boca ^{8.11.60}abajo en la pila que ha sido reservada para las cartas negras. Tome la siguiente carta del mazo que el espectador tiene en la mano y mírela *sin permitir que nadie vea su color*. Vuelva a poner esta carta encima y quite la carta de abajo; después de ver su color, usted la muestra a los espectadores. Es negra y usted la coloca boca arriba en lo que queda del montón "rojo". El propósito de mirar una carta, devolverla y tomar otra es dar la impresión de que la primera carta era roja y de que, ya que usted quería una carta negra, la devolvió porque no le servía. No es así, puesto que las cartas que faltan por repartir, son negras.

Pida al espectador que baraje el medio mazo que aún tiene en su poder (y que todas las cartas que quedan son del mismo color, no importa qué tanto puedan ser barajadas) y que siga repartiendo... esta vez guiado por las dos nuevas cartas que están boca arriba. Esto significa que ahora el espectador pondrá sus "adivinations" rojas en la pila de la derecha y las negras en la pila de la izquierda; exactamente en la forma contraria que al principio.

Para este momento, el lector se habrá dado cuenta de cómo funciona el truco y por lo tanto, notará la necesidad que hay de cambiar los colores a la mitad de la repartición. Cuando usted lo hace, finge que cambia la designación de los colores de las pilas para probar que la separación de ellos está bajo el control de alguna fuerza misteriosa. La verdad es que el cambio se hace necesario para el buen resultado del truco. Es interesante comprobar que esta llamada "prueba" se convierte en uno de los puntos fuertes del clímax.

El espectador continúa repartiendo y adivinando según las nuevas guías. Ahora está usted en posición de



(SIRVASE PASAR AL FRENTE)

introducir un delicioso interludio. En cualquier momento, detiene usted el reparto, toca con el dedo la última carta que se ha colocado en la pila "roja" y pregunta:

—¿Se supone que esta carta es roja?

Naturalmente, el espectador responderá que sí. Usted mueve la cabeza con gesto de desilusión y observa:

—¡Qué pena... iba usted tan bien!

Para probar que su desilusión está bien fundada, vuelve boca arriba la carta en cuestión (la que está encima de la pila "roja") para mostrar que es negra (tiene que ser negra pues todas las que ahora se están repartiendo lo son). Tristemente, usted vuelve a poner la carta revisada en el montón "negro" en que "debía" estar. La repartición continúa. Cuando todas las cartas han sido repartidas, las dos pilas aparecerán como se ve en la figura 83.

:: :: ::

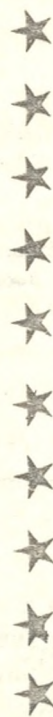
Note que la pila nominada "A" —la que comenzó como roja y terminó como negra— está en el orden apropiado según la guía que corresponde.

La pila "B" no está correcta. En esa pila las cartas están completamente al revés de como deberían estar: las cartas rojas están sobre la guía negra y las negras sobre la guía roja. Recoja esta pila incorrecta y déjela a un lado.

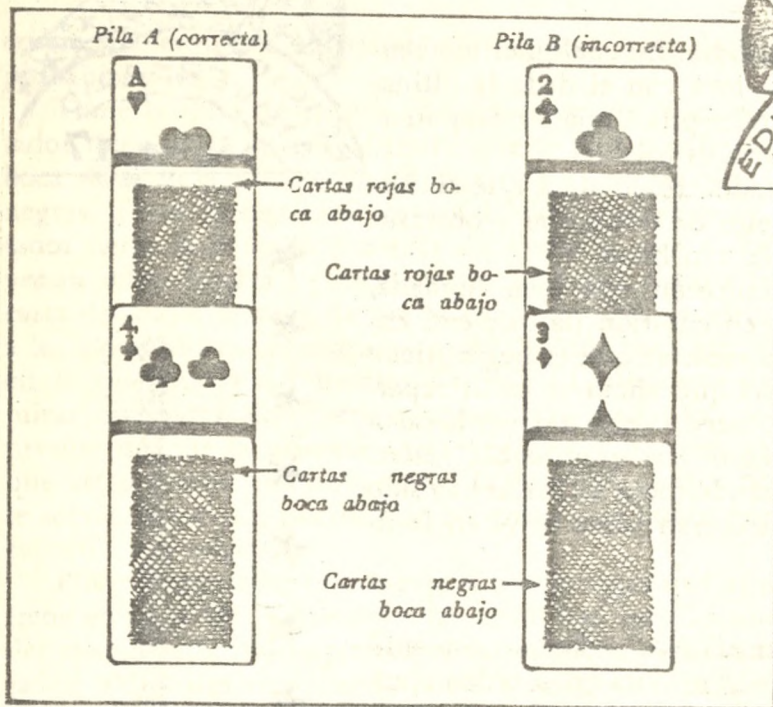
Con la pila incorrecta separada a un lado temporalmente, extienda la otra mitad ("A") boca abajo sobre la mesa, como se muestra en la figura 84.

:: :: ::

Revise los acontecimientos hasta este punto y entonces, como clímax, pida al espectador que vuelva, una por una, las cartas de la pila "A". El espectador lo hace y una por una vuelve boca arriba las cartas negras. Finalmente llega al centro de la pila, el punto en que aparece la *guía* negra.



[SIRVASE PASAR A LA VUELTA]



(Figura 83)

Dígale que haga a un lado esta guía negra y recuerde a los presentes que fue en este punto cuando usted (el mago) decidió cambiar las cosas como un medio para probar que este fantástico juego de adivinación en realidad estaba siendo controlado por una fuerza totalmente desconocida.

—Si lo que les digo es verdad —declara usted con tono emocionado—, las cartas, de aquí en adelante, deberán ser de diferente color. —Instruye usted al espectador para que continúe volteando las cartas y, ¡maravilla de maravillas!, el resto de la baraja está formado tan sólo por cartas rojas. La sorpresa que provoca la separación de los colores de la pila "A", es lo bastante amplia para

[SIRVASE PASAR A PAGINA 23]

LOS JUEGOS sencillos

NUNCA desprecies un juego por sencillo que te parezca. Muchas veces rutinas que al mago no gustan, dejan completamente satisfechos a los espectadores. Sucede también que un ilusionista enfrascándose en difíciles maniobras, pone en escena un rebuscado juego que a los concurrentes entusiasma sólo parcialmente.

KORDA, un famoso mago argentino con actuaciones y vida mágica principalmente en Francia, España y Estados Unidos, basaba sus éxitos, -entre otros sencillos juegos- en el "Huevo en abanico".

Por lo tanto, nunca descartes una buena rutina por encontrarla simple a tus ojos.



=====

El Comité de Compañerismo del Círculo Mágico de Chile se complace en saludar a los socios y familiares que en el mes de



OCTUBRE festejaron fechas de significación:

- 19. Cumpleaños de RODOLFO VERA
- 24. Cumpleaños de LUCHO HIDALGO LEHUEDE
- 26. Cumpleaños de MARIA PAZ, hija de Enrique Gonzalez y Baby Tirapegui.
- 27. Cumpleaños de PATRICIO JOSE, hijo de Luis Patricio Rivera y María Angélica Acevedo.
- 27. Cumpleaños de CRISTIAN PRIETO.

Para todos ellos en nuestra EDICION DE ANIVERSARIO, mil felicidades y una galera repleta de buenos deseos !!!

EL MAGICO MUNDO DE Ling-Fu

B
A
L
L

KO CINT



EFEECTO: El Mago muestra dos cintas, una en cada mano. Al sacudirlas, ambas se transforman en dos bolas.

CONSTRUCCION: Perfora dos bolas de colores distintos, de modo que queden con aberturas de 2,5 centímetros (se trata de pelotas del tipo pimpón). El el polo opuesto perfora las pelotas de pimpón con una aguja caliente, de modo que permitan el paso de un hilo. Toma dos cintas de igual color a las bolas y de unos 40 cms. de largo, por 4 cms. de ancho; pliégalas en acordeón con pliegues de unos 2 cms. y con una aguja atraviéshalas por una orilla y al centro.

Finalmente todo debe quedar montado como en la figura que aparece al final de este texto, donde el hilo pasa a través de una cinta en acordeón, luego pasa por el interior de una bola y sale por el orificio superior, para ir de allí al orificio de la otra bola y pasar atravesando la cinta correspondiente en forma de acordeón hasta su extremo mas alejado. Pega además las puntas "A" de las respectivas cintas en el interior de las bolas. Por último plancha las cintas, para que no se vea el pliegue "en acordeón". Es importante además que el hilo debe tener unos 20 cms. entre bola y bola al estar totalmente estiradas las cintas fuera de las bolas.

PRESENTACION: Muestra las cintas, una en cada mano, de modo tal que no se vean las bolas. Al momento de sacudir, separa violentamente las manos y las cintas entraran dentro de las bolas. Sólo te basta mostrar una bola en cada mano para completar el efecto.

(Sírvese pasar al frente)

(Viene del frente)

NOTA: Al leer este simpático efecto, desde luego que te habrás dado cuenta de que no es necesario que sean solamente bolas las que se usan para el juego, sino que puede tratarse de cualquier otro objeto, como por ejemplo dos muñecos, dos frascos de perfume, o bien dos velas a las que puedes agregar el efecto de que aparezcan al final encendidas.

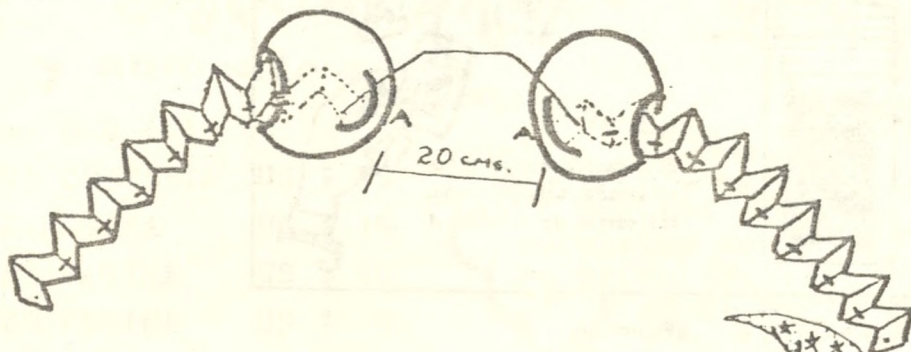
Desde luego que cualquiera de estos elementos debe tener las perforaciones necesarias y en el caso de velas no me refiero a las velas corrientes, sino a las velas especialmente contruidas en plástico o en metal.

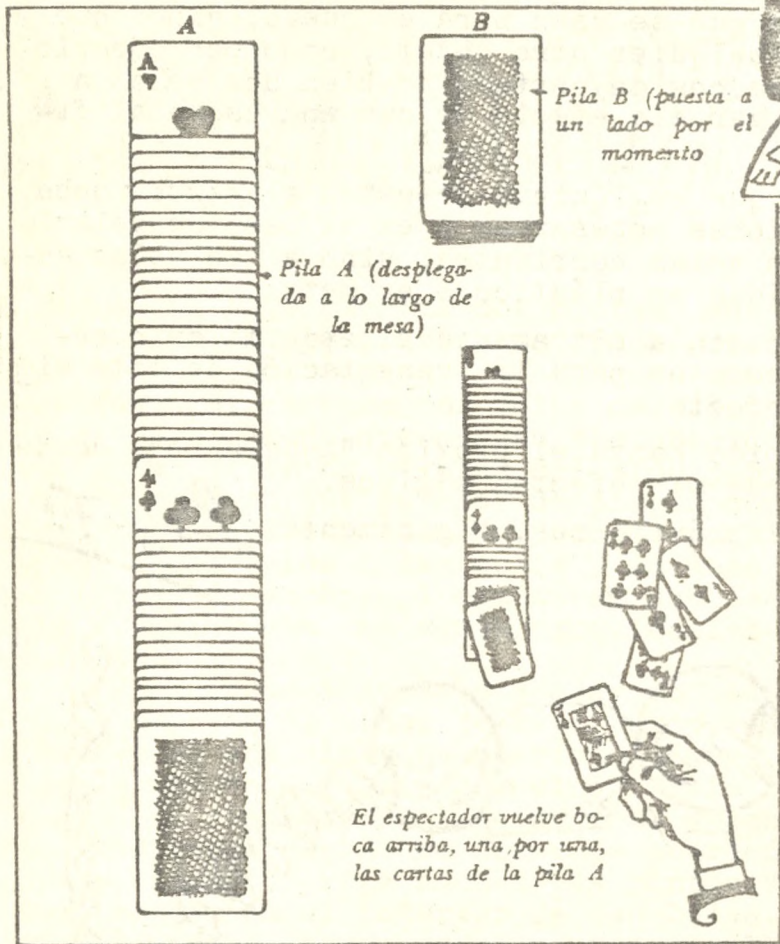
La figura presenta claramente el esquema de construcción de los elementos para la presentación de este simpático y novedoso efecto.

Y yo me despido hasta el próximo "Aquelarre", donde les entregaré otro de mis efectos mágicos.

Nos vemos el próximo mes. Mágicamente

Ling-Fu





(Figura 84)

permitirle a usted que arregle el problema que tiene con la pila "B".

Mientras todos se maravillan por la resultante de la pila "A", usted simplemente voltea la pila "B" boca arriba y extiende las cartas sobre la mesa, observando:

—Por supuesto, los rojos y los negros de la otra mitad también están separados.

¿podrías acompañarnos a pasar al frente?

Al hacer esta observación abiertamente retira usted las cartas guía y las tira sobre la mesa para que se mezclen con las que ya están ahí. Así, las pistas desaparecen y los espectadores se quedan atónitos con lo cual usted ha obtenido una de las pruebas más interesantes que se pueden encontrar en la magia moderna: cierto tipo de magia, confunde a la mente más que a los ojos.



En nuestro próximo número continuaremos destacando otras versiones de este interesantísimo efecto

AVISE en AQUELARRE.

y aumente mágicamente sus ingresos!

- Valores por edición:
- PAGINA COMPLETA US \$ 25
 - MEDIA PAGINA US \$ 15
 - 1/4 DE PAGINA US \$ 10
 - 1/8 DE PAGINA US \$ 5

OFERTA!!
 !! 2 páginas completas en la misma edición: US \$ 40 !!

(Todos estos valores son equivalentes en moneda nacional para nuestro país)

- Valor suscripción:
- 1 Año oo Extranjero, incluido envío, US \$ 24
 - 1 Año oo Nacional, US \$ 15



Trucos Sencillos



NUESTRO siempre fiel colaborador, el Padre Luis Ramirez, desde su querido Colegio San Ignacio nos ha hecho llegar dos gentiles reproducciones de "Trucos sencillos", que para agrado de nuestros lectores reproducimos en esta Edición de Aniversario de "Aquelarre":

LECTURA INFERNAL

Escríbese sobre una hoja de diario, preferentemente de tamaño grande, y también con letras muy grandes, una o dos palabras (también pueden ser números) con una solución concentrada de salitre diluido en agua. Marque antes las letras con un lápiz, cuidando que todas las letras vyan ligadas, como por ejemplo:

Chule Hoy

Luego se pasa el pincel con la solución de nitrato sobre las letras.

Cuando la escritura está bien seca, se toca con un cigarrillo encendido la primera letra de cada palabra es crita.

Inmediatamente se verá que la palabra se quema siguiendo la línea de ella.

Este fenómeno se aprecia mejor, si por detrás del papel que contiene la escritura se pone un fondo negro, pero un poco retirado.

...y otro truco sencillo

La moneda en el Vaso



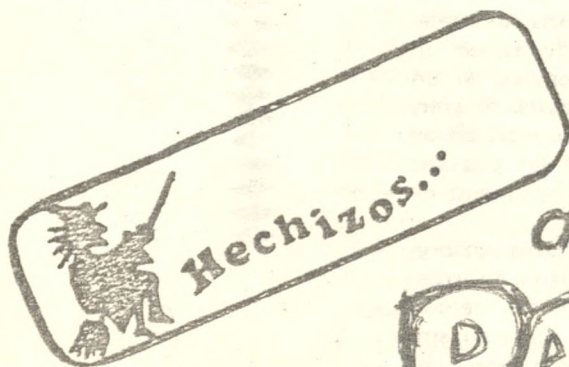
ELEMENTOS: Un pañuelo. Un vaso de agua. Un disco de vidrio, del tamaño de una moneda de 5 o 10 pesos.

MODO DE OPERAR: En la mano derecha empalma el disco de vidrio. Pide una moneda a un espectador. Al cubrir la moneda con el pañuelo que se tiene en la mano izquierda, toma el disco de vidrio y empalma la moneda.

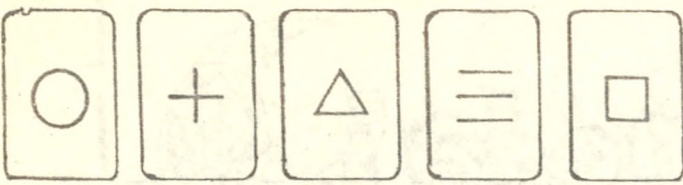
Cubre el vaso con el pañuelo, sujetando por encima la moneda (el disco de vidrio) y lo dejas caer sonoramente en el agua del vaso.

Retira el pañuelo en forma bastante "teatral" y para el asombro de todos tus espectadores, la moneda habrá desaparecido.

No olvides que los trucos sencillos, generalmente producen un gran impacto en nuestra audiencia mágica.



del
PADRE RAMÍREZ



mentalismo

Las Cartas ESP

Cuando en 1930 el Laboratorio de Parapsicología de la Universidad de Duke (Carolina del Norte, EE. UU.), inició bajo la dirección del **Dr. Joseph B. Rhine** el estudio de los fenómenos de percepción extrasensorial (telepatía, clarividencia, etc.), todas las pruebas efectuadas hasta la fecha, en relación con dichos fenómenos, habían sido valoradas, casi exclusivamente, siguiendo métodos cualitativos.

El **Dr. Rhine**, deseando proceder a la comprobación de los fenómenos de percepción extrasensorial de forma que quedase completamente descartada la hipótesis de la casualidad, abordó el problema desde un punto de vista meramente estadístico. Mediante un depurado análisis matemático puede establecerse, sin género de dudas, en un número suficientemente elevado de experiencias, si un promedio dado de resultados puede ser atribuido al azar, o si, por el contrario, hay que admitir la presencia de un factor causal. Factor que, eliminadas todas las posibles contrahipótesis, sólo es explicable por el fenómeno de percepción extrasensorial.

En las experiencias de **ESP** (del inglés «Extra-sensory-perception»), hacía falta un material adecuado de experimentación que hiciese posible la aplicación del método cuantitativo de valoración. Entre el diverso material empleados destacan las denominadas **cartas ESP** o **Zener**, del nombre de su inventor, colaborador del **Dr. Rhine**.

Juan Codina



Estas cartas consisten en un mazo de naipes, en número de 25, con cinco figuras diferentes, que se repiten cinco veces cada una. Los cinco símbolos representan respectivamente: tres líneas onduladas, un cuadrado, un círculo, una cruz y una estrella.

Se trata, como puede verse, de símbolos bien distintos y fáciles de retener mentalmente. El sujeto, cuyas supuestas facultades ESP desean ser comprobadas, debe tratar de captar dichos símbolos colocándose en una situación experimental que haga imposible que los perciba por medios normales, bien sea encerrando las cartas en sobres opacos, cajas metálicas (situadas incluso en distintas habitaciones) en las experiencias de clarividencia, bien sea tratando de percibir la figura que el agente «transmisor» está contemplando en aquellos momentos, a veces a muchos kilómetros de distancia, en las pruebas de telepatía.

Teniendo en cuenta el número de naipes que forman un mazo de cartas ESP y el número de sus símbolos, es evidente que, si un sujeto intenta «a ciegas» acertar la carta encerrada dentro de un sobre o la que en aquellos momentos está mirando en otra habitación el «transmisor» tiene una **probabilidad sobre cinco** de acertar. De las 25 cartas cuya adivinación se proponga el sujeto, éste por azar, debe acertar correctamente 5. Es decir, si el número de pruebas es muy elevado el promedio medio de aciertos es aproximadamente de 5 por juego.



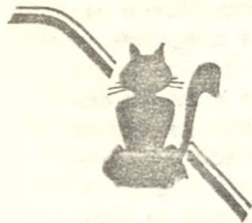
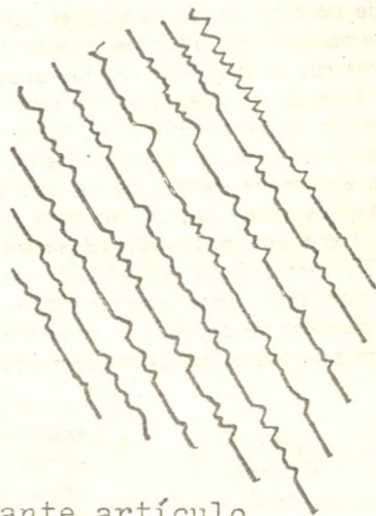
En la práctica, estos números no son, como es lógico, exactos, pero el desvío medio con el cual el azar permite aumentar o disminuir el número de aciertos, puede ser previsto mediante una fórmula matemática que tome en cuenta el número de pruebas y la probabilidad de éxitos en cada prueba. Ahora bien, puede ser que el desvío observado en una experiencia sea muy superior al desvío previsto. La relación entre el desvío observado y el previsto se denomina «razón crítica» o, también, «valor t».

Es evidente que cuando el desvío observado se debe al azar, tiene muchas probabilidades de producirse, por el contrario cuando el desvío observado es muy superior al desvío tipo, el valor t que expresa su relación aumenta y su probabilidad disminuye. Para ciertos valores, que en parapsicología hay que considerar muy elevados, la teoría de las probabilidades excluye la explicación del éxito por el azar, diciéndose, cuando la razón crítica alcanza uno de estos valores, que es significativa, demostrándose, en dichos casos, que en vez del azar está actuando un factor causal.

La probabilidad de acertar por azar 15 cartas en un juego es del orden de 1 contra más de tres millones, y la de 25 aciertos en un juego, que es el máximo posible, y al que varias veces se ha llegado, es del orden de 1 contra 10 seguido de 20 ceros.

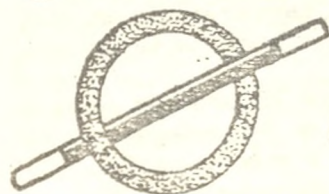
En 1937 y 1938 el Congreso de Estadística Matemática reunido en Indianópolis, y el Instituto de Estadística Matemática de EE. UU., avalaron, respectivamente, el análisis estadístico aplicado por Rhine y sus colaboradores en la Universidad de Duke en sus estudios sobre la ESP. Actualmente pasan del medio centenar las Universidades europeas y americanas que cuentan con laboratorios de experimentación parapsicológica, y que, a través de sus experiencias, han llegado a idénticas conclusiones sobre la hoy indiscutible existencia del fenómeno de percepción extrasensorial.

El uso en el mundo del ilusionismo de las cartas, ESP, no ha sido visto con complacencia, como es lógico, por los investigadores parapsicológicos, por temor a la influencia negativa, que el uso repetido de dichas cartas en experiencias de ilusionismos, puede ejercer en el ánimo de personas no preparadas, en relación con las experiencias de percepción extrasensorial, atribuyendo los éxitos a meros trucajes. Sería de agradecer que todos los presentadores de efectos mágicos que utilicen las cartas ESP, recuerden a sus maravillados espectadores, que los controles parapsicológicos, a la par que excluyen todo efecto de manipulación, eliminan, completamente, esa infalibilidad en sus aciertos de los «magos», infalibilidad que nosotros quisiéramos encontrar en los sujetos sometidos a las experiencias de ESP bajo control científico.

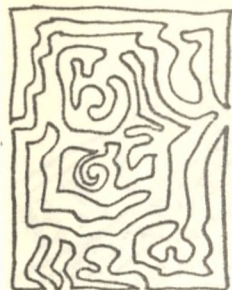


ESTE interesante artículo de Juan Codina que hemos reproducido, apareció en la Revista "MISDIRECTION" # 2, editada en el año 1964 en España, por el colega RICARDO MARRE BURCE.

CIRCULO MAGICO DE CHILE



Centro y motor de las inquietudes Mágicas del país



Servante mágico

por el
Dr. A. Martinic



++ UNA OPINION: "Quien es inteligente no pretende saber el "secreto" de los trucos. Se conforma con divertirse con lo maravilloso, sin exigir una explicación" (CH. EPERNY).

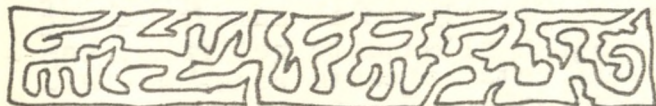
Esto es verdad. El público ilustrado y culto es siempre, en general, el público mas propicio y respetuoso del artista. Los tontos creen ver, además, en cada truco, una especie de ofensa a su torpeza y creen saber el secreto de cada acción del mago expresándolo muchas veces en diversos modos inoportunos.

++ OPINION: "La *Magia* no se enseña, se aprende..." (A.M.)

++ JUEGO MAGICO: En cada juego mágico, sobre todo de cerca, debe haber una relación mágica entre mago y espectador. Debe haber misterio, debe haber una idea nueva, pausas, fascinación, atmósfera mágica. La simple técnica manipulativa no basta. El efecto debe ser construido con todos estos elementos.

++ DE ACUERDO: "Un truco no es nada si no lo envuelve un hálito misterioso" (A.M.)

++ APRENDALO: "Cuando dejo de practicar un sólo día, lo noto yo. Cuando dejo de practicar dos días, lo notan mis amigos. Cuando pasan tres días, lo nota el público". Palabras de Pablo Casals, el gran violoncelista español y que valen también para la *Magia* y para el progreso de cualquier arte.



LECTURA DEL PENSAMIENTO

PADRE W. CIURO



Este es un juego con control de carta por medio de una guía, estando una y otra unidas sólo numéricamente, es decir separadas por un número de cartas conocido por el artista.

Barajando entérate del naípe de encima. Será la carta guía. Presenta las cartas extendidas a un asistente, rogándole retirar un paquete del centro. Cierra el resto de las cartas y déjalas sobre la mesa. Toma las cartas del espectador y, poniendo sus figuras frente a él, las pasas una a una desde tu izquierda a tu derecha, rogándole que piense en una de ellas. Durante esta operación vuelves la cabeza, pero cuentas en silencio las cartas para enterarte del número de ellas.

Entrega luego el paquete al espectador y, vuelto tu de espaldas, le mandas ejecutar lo siguiente: retirar del paquete la carta pensada y ponerla aparte; mezclar el resto del paquete y reponerlo encima de la baraja (por consiguiente, sobre la carta guía); finalmente, colocar su carta encima del conjunto. Mándale después que levante la mitad de las cartas, que las deje separadas, que mezcle el paquete inferior y lo coloque, por fin, encima del otro para reconstruir la baraja.

Vuelto de cara, coge las cartas, recapitula las operaciones ejecutadas e insiste en las condiciones leales en que se ha hecho pensar una y devolver a la baraja... Sólo el que la pensó sería capaz de encontrarla.

Dirigiéndote al interesado le dices: "Voy a mostrar le las cartas. Cuando usted vea la suya le ruego piense fuertemente ésta es mi carta, y yo leere su pensamiento".

Vas sacando las cartas de delante, dejando la figura de cada una algunos instantes enfrente del espectador, y depositándolas luego sobre la mesa caras visibles. Cuando veas la carta clave, empieza a contar mentalmente a partir de la siguiente. Al llegar al número de cartas que formaban el paquete retirado, sabrás que allí está la carta pensada y dirás: "Creo captar en este momento su pensamiento. He aquí su carta!" ... y se la entregas.



EXTRA

ES DECIR PUES,
QUE CON ESTE
VUELO COMPLETARIA
MI TRIGESIMASEXTA
TOURNE
POR EUROPA



Chitas el gallo
p'ia viajado... n'ia
de raro que ahora
se le ocurra ir
a Sud Africa...

de

MAGI@M/CAS

+0

CURIOSIDADES MAGICAS



SE dice que los magos NELSON DOWS y JOSE ANTONIO DE GAGO Y ZAVALA, podían empalmar hasta veinte monedas de 5 francos en una mano, vale decir mas de medio kilo de peso.

TRAIADOR de la magia fue considerado por sus colegas de la época el profesor HOFFMAN (Angelo Lewis), por escribir "Modern Magic", que se publicó en Londres en el año 1876. Se divulgaban allí varios trucos importantes, que eran secretos celosamente guardados, como "la Esfinge", "La suspensión etérea" y otros por el estilo.

MILBOURNE CHRISTOPHER, quien estuvo en Chile y el mago HARLAM TARBELL (autor de la famosa Enciclopedia Tarbell), además del francés JEAN CARLES, solamente con trucos de cuerdas podían mantener la atención de los espectadores por mas de dos horas.

AQUELARRE

RICARDO MARRE, genio y figura de la excelente publicación española "Midirection", acaba de poner en circulación una nueva revista.

No es ninguna cosa nueva en este excelente mago, creador de efectos y pionero de la literatura mágica hispana. Lo que sí es sorpresa para nosotros, amén de sentirnos muy honrados por la dualidad, es que esta nueva revista, tal como la que ustedes leen en este momento, lleva el nombre de "AQUELARRE"...

Felicitaciones a Ricardo y nosotros nos aprestamos a compartir este nombre mágico.

RICARDO MARRE

★
Especial

de ANIVERSARIO

de





MORAMAY
...Y APARECEN
PAÑUELOS...

¡CHITAS
EL GALLO
P'A
CAPO...!

EDIZIONE
ANNIVERSARIO
Pagina 35

AH!
SE,
PASO!

UUUUU!!
VADE
RETRO...

P'A MI
QUE
ESTE GALLO
TIENE
PACTO CO'
EL DIABO!

MAGICOMICAS



¿HOLA que tal mis queridos Brujitos? Hoy apagamos la primera velita de nuestra torta de Aniversario y entre otras cosas, lo celebramos con muchas tallitas para nuestros picaronazos lectores, seguidores asiduos de vuestro servidor, el Brujo Picarón. Nos fuimos:

--NUESTRO Presi Enrique Gonzalez acaba de ser distinguido por la IATA, como el chileno mas millonario en horas de vuelo. Acetogén Gonzalez aún no pisa la losa de Pudahuel, cuando ya está reservando pasajes para su próximo vuelo. En su última gira (sencillitamente el hombre se pegó un "pique" a Europa), tuvo la suerte de encontrarse con la buenamoza de la Fee Eleisa ¿Hay cada tipo con suerte!...

--¡Que falta de respeto la de este chico Sergio Motles. En una reunión al realizar uno de sus efectos, una carta voladora casi le arranca los lentes al Padre Ramirez. En compensación, tuvo que desprenderse de varios juguetes "Chicco", para donarlos a las buenas obras que realiza el simpático Moramay...

-- ¿QUE pasa con los socios del CMCH que estan mas apretados que mano de trapecista? La lista de morosos que tiene el tata Meyer es mas larga que la bufanda de Tamariz... ¡Vamos niñitos, saquémosnos los cocodrilos del bolsillo y a pagar las cuotas se ha dicho!...

--¿QUE competencia está por ganar ahora PIERDETIUNA Latorre...?

--Como a Viña las noticias llegan un poquito tardóm, es muy probable que a estas alturas Roberto Chilectra Schiffrin ya sea papito... Si es así, nuestras felicitaciones al rubio y a su gentil esposa...

(MAGICOMICAS, continúa en página 38)

EL VESTUARIO DEL PAISANO

ARTISTA INVITADO:
JULIO BATALATAULA
GOSEN



1



BUSCARÉ EN EL BAUL DE LOS ABUELOS UNA TENIDA ESPECIAL PARA MI PRESENTACION DE HOY...

COMO ME VEO DE TURCO...?



2

DISEÑO: PATRONATO
MADE IN JARABIA
VIA CAMELLO AIR LINE

GUION Y DIBUJOS: GIOVANNI

3



O PREFIEREN ÉSTA DE HIJO DEL DESIERTO...

MEJOR ME QUEDO CON MI PINTA DE PAYASO... DEJÉ CESANTE A ALI BONGE...



4

JULIOTE EL CLOWN



SIGUE MAGICOMICAS

...seguimos, mis Brujitos:

--ACLARAMOS: las cartas de Giovanni para Ingrid, son mitad encargos y mitad romance...

--¿SERA verdad que Clo-cló Claude si gue tan volado como antes? A lo mejor el Flaco Tres Monedas le está haciendo firme a la marihuana...

--"AQUELARRE" ha decidido por este mes retener el sueldo a Mariana de Hidalgo, por no enviarnos sus traducciones para la Edición de Aniversario...

--RECOMENDAMOS a la Directiva del CMCH comenzar a fijar con tiempo la fecha de la Comida de fin de año... Así tienen mas tiempo para postergarla hartas veces...

--¿SE habrá aparecido por el Círculo el Fantasma de Juan Manuel Gutiérrez...?

--COMO Giovanni aún no le devuelve los Saleros Vernet a Luchito Aviación Va Al Descenso Pizarro, se piensa que los está usando en su diaria mesa del almuerzo...

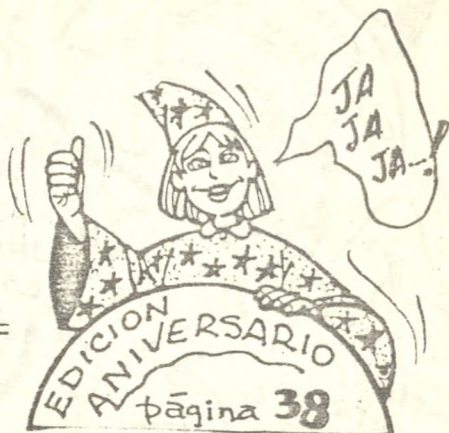
--DESDE el norte chico, el Doctor Martinic, les envía un saludo cariñoso a los socios del Círculo, recomendándoles por enésima vez "que la magia no es un hobby"...

--La última vez que ví a Ling-Fu, andaba mas volado que lolo en el Parque Bustamante. Arriba esa moral, chinito, ya vendrán tiempos mejores...

-- Y creo que por ahora no hay mas... Gracias por haberme acompañado por un año enterito y a no enojarse con nuestras Mágicómicás, pues el que se enoja no juega mas...

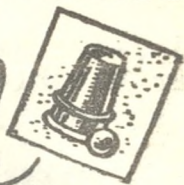
Con afecto alegre y mágico:

El Brujo Picarón



EL EXTRAORDINARIO

Robert-Houdin



(CONTINUACION)



Robert-Houdin, durante su vida, no estuvo, naturalmente, al abrigo, como todos los genios célebres de los desequilibrados y de los histéricos, a quienes deslumbraba su magia teatral.

Un día le amenazó una joven con un puñal, exigiéndole una fórmula mágica para "poner a un hombre que amaba en la imposibilidad... de serle infiel". Comprendiendo que se trataba de una desequilibrada, Robert-Houdin hizo en su presencia como si evocara alguna potencia infernal, hojeando libros de hechicería y acabó su consulta acribillando con alfileres una bujía encendida, con gran satisfacción de su extraña visitante. Cuando salió la dama, él ya se había informado de que se trataba de una joven viuda, cuyo luto reciente había desequilibrado sus facultades mentales.

Las veladas fantásticas del Palais-Royal tenían tal éxito que cada día había que dejar fuera mas gente.

Robert-Houdin tuvo que dar una sesión en el Castillo de Sant-Cloud, ante el rey y su familia. Para esta solemnidad, puso a prueba su fértil imaginación para idear un juego impresionante. Después de haber hecho una exhibición de su programa habitual, el mago pidió prestados a sus "nobles espectadores" algunos pañuelos de bolsillo, con los que hizo un paquete y los colocó sobre la mesa. En seguida, a invitación suya, algunas personas anotaron en unos naipes, el lugar a que deseaban que el paquete fuese mágicamente trasladado. Inclinandose ante Luis Felipe, Robert-Houdin le rogó tomara al azar tres de las cartas y designara aquel de los tres lugares que prefiriera.

--Veamos, --dijo el rey reflexionando--, lo que se ha escrito en ésta: "Bajo uno de los candelabros colocados en la chimenea". Esto es demasiado facil para un hechicero. Pasemos a otra tarjeta: "En la cúpula de los Inválidos". Eso me convendría bastante, pero está demasiado lejos de nosotros.

(Sírvasse pasar a la vuelta)

(Viene de la vuelta)

¡Ah! ,--exclamó mirando la última tarjeta-, Temo mucho monsieur Robert-Houdin, poneros en un apuro ¿sabe usted lo que propone?

--Sírvese decírmelo vuestra majestad.

--Se desea que hagais pasar los pañuelos al macetón del naranjo que está al final de esta avenida, a la derecha.

En seguida varias personas se precipitaron hacia el naranjo para evitar cualquier superchería, con gran alegría del genial mixtificador. "Estoy encantado por esta precaución, que contribuirá al esplendor de mi éxito, porque el juego está hecho ya y la precaución llega tarde".

La suspensión etérea.

Robert-Houdin colocó el paquete bajo una campana de cristal opaco, y con su batuta levantada ordenó al rey obedecer. Levantó en seguida la campana; el paquete había cedido el sitio a una tórtola, extrañada de encontrarse allí. El rey dio sus órdenes para que el jardinero-jefe fuese a abrir el macetón del naranjo. El hombre levantó uno de los tableros, removi6 la tierra con cuidado y lanzó un grito de sorpresa. Acababa de encontrar un cofrecito de hierro cubierto de herrumbre. Después de limpiarlo, se puso el cofrecito sobre un velador, delante de Luis Felipe que comenzaba a intrigarse.

--¡Pues bien! Monsieur Robert-Houdin, ahí teneis un cofrecito. ¿Es que por ventura se encontrarán en él los pañuelos?

(CONTINUA)

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

**UNA EFECTIVA
SOLUCION...**

Impresos
ERPOFIC

MONEDA 1378

FONO 710573