

BOLETIN

Aquelarre

Círculo Mágico de Chile



SHAMANDA

Editorial

UN nuevo encuentro con nuestros amigos en la Magia. Como siempre, un encuentro grato y satisfactorio.

Esta vez nuestro ambiente se vio convulsionado por la visita del gran SHIMADA que nos dejó el sabor sutil y misterioso de su magia y a quien destacamos en nuestras páginas.

Otra visita interesante fue la del mago francés OMAR PASHÁ y su Teatro Negro, también mencionado en páginas interiores.

Nuestras secciones habituales, destacan: en "el As de hoy", al doctor Jacob Daley; en "Técnicas Básicas", el método de control mediante la mezcla usual por arrastre. FANTASIO, como siempre, nos entrega ideas para ser aplicadas a los elementos de su manufactura y desde el norte, Antonio Martinic escribe "Las dos caras de la Magia", para nuestros Magicomentarios. "No apueste con un mago", es el juego que recomendamos bajo la paternidad de Miguel Aparicio. Esto y mucho más nos trae la edición de Septiembre de "Aquelarre", en la confianza de que como siempre será un buen material y una grata compañía en las horas de descanso de nuestros amigos los magos.

M.-

"A Q U E L A R R E" + Año IV - # 25 Publicación
Bimensual
Boletín del Círculo Mágico de Chile SEPTIEMBRE
Director: Juan Marín Arqueros "GIOVANNI" 1983
Correspondencia a: Casilla 13958 - Correo 21
Fono: 723560

SANTIAGO DE CHILE

SHIMADA

3

HACE algunas semanas, el ambiente mágico y artístico de nuestro país recibió el impacto de la visita de SHIMADA, uno de los grandes exponentes de la magia mundial. Acompañado de su esposa DEANNA, participó como invitado estelar al Programa "Martes 13" de Canal 13 de TV.

Su clásica rutina de palomas, que los aficionados ya conocían por los videos que se habían exhibido de sus diferentes presentaciones, cobró nueva vida y dimensión al tenerlo en nuestros escenarios. Lo novedoso de su técnica, unida al dominio de la actuación y la mímica, le dan a su espectáculo una fuerza y un suspenso incomparable. A pesar de tratarse de un acto de magia moderna, su propia presencia y el fondo musical rememoran las clásicas rutinas orientales.

De Shimada como Mago, ya está todo dicho. Lo que sí debemos agregar es que su presencia nos permitió conocer su sencillez y su gran sentido del humor, características que apreciamos en cada uno de los momentos en que compartimos su compañía. DEANNA, su esposa y partenaire, puso también la simpatía y la risa espontánea.

Muchos gratos recuerdos se llevaron Shimada y Deanna de su simpática estada en nuestro país. Pero, como ellos lo expresaron antes de partir, dos cosas no olvidarán jamás de Chile. En primer lugar, el cálido homenaje y las muestras de amistad que recibieron de los magos chilenos. En segundo lugar, la verdadera fiesta popular que vivieron al visitar nuestro Mercado Central, al día siguiente de su actuación en Televisión, donde comerciantes y público los aplaudieron paso a paso, demostrándoles nuestra espontánea hospitalidad.

Esperamos un próximo regreso a Chile de Shimada y Deanna. Está en deuda con nuestros escenarios y nuestro público, para demostrarle, con todo

(SIRVASE PASAR A LA VUELTA)

el colorido y la cadencia de la tradición japonesa, su famoso acto de los parasoles y de los dragones legendarios.

E.G.Y.

Charla sobre Actuación Teatral

Con una concurrencia extraordinaria de socios y algunos magos profesionales, especialmente invitados, se llevó a efecto la Charla sobre "Técnicas Básicas de Actuación Teatral" que ofreció en el Círculo el destacado actor de teatro y Televisión, Ramón Farías.

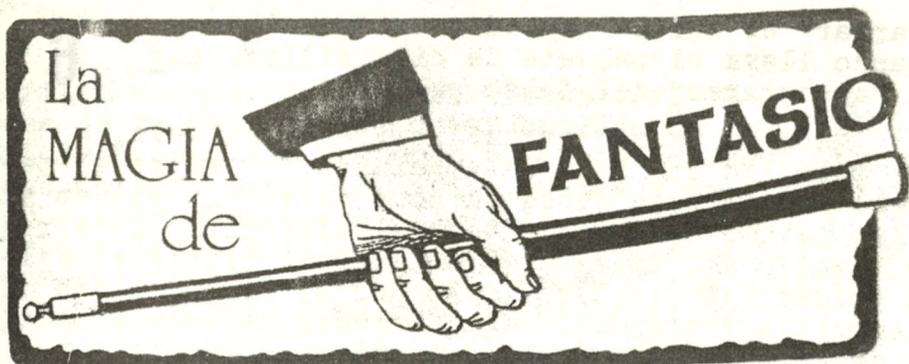
Con una gran capacidad de síntesis, nuestro invitado desarrolló diversos aspectos del tema central de su Conferencia, la que fue seguida con gran interés por los asistentes, quienes, al término de la exposición, participaron en un Foro-Taller.



RAMON FARIAS

Finalizó el acto con el agradecimiento del Presidente del Círculo, quien entregó a Ramón Farías un galvano recordatorio en nombre de la Institución.

Dado el interés que concitó en los socios la programación de esta interesante Charla, el Directorio está preparando otro encuentro similar, con la participación de otros actores y profesores de teatro.



Para mis amigos chilenos, vayan estos dos nuevos efectos con "la Vela que aparece" y algunas otras ideas:

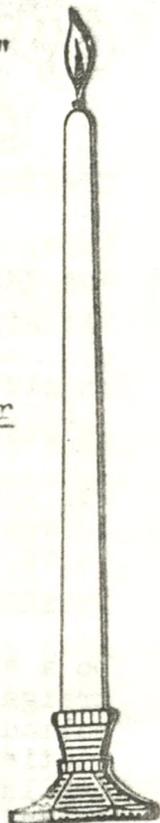
Cigarrillo transformado en Vela

EFFECTO: El mazo muestra un pañuelo, el que coloca sobre su puño. Luego enciende un cigarrillo y lo introduce "encendido" dentro del puño y pañuelo. Segundos mas tarde, una vela encendida aparece debajo del pañuelo.

MATERIAL: Una Vela que aparece, con el cerillo y el anillo raspador. Además un pañuelo, un cigarrillo y un falso pulgar para desaparecer el cigarrillo.

PREPARACION: Lleve el anillo raspador en su pulgar derecho junto con la Vela que aparece.

PRESENTACION: Antes de ir a buscar el pañuelo y la vela a su bolsillo, saque un cigarrillo, enciéndalo y dele unas pitadas. Cuando repone el encendedor o cerillos a su bolsillo, puede



(SIRVASE PASAR A LA VUELTA)

"cargar" el anillo raspador en su pulgar y cuando lleva el paquete de cigarrillos, puede "apoderarse" del falso pulgar.

6

Con su mano derecha, retire el pañuelo del bolsillo con la vela empalmada. Muestre el pañuelo y colóquelo sobre su puño derecho, dejando el falso pulgar dentro. Coloque el cigarrillo en el puño (dentro del falso dedo). Luego de quitar el falso pulgar (sin que sea visto por el público) con el cigarrillo estrujado, haga aparecer la vela encendida al retirar el pañuelo del puño.

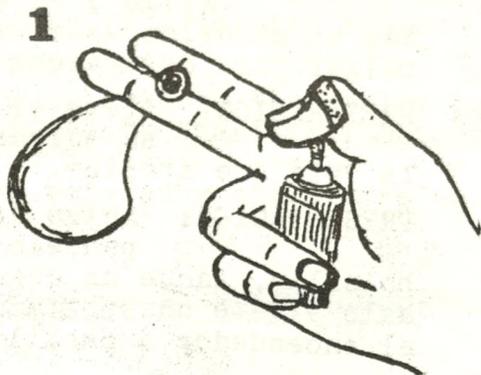
Globo transformado en Vela

EFEECTO: El mago infla un globo a la vista del público. Tomando un alfiler detrás de su solapa, hace explotar el globo y en su lugar aparece una vela alta encendida.

MATERIAL: Una Vela que aparece, con el cerillo y el anillo raspador. También necesitará un globo y un alfiler.

PREPARACION: Cierre la vela y escóndala en su bolsillo o detrás de un objeto en su mesa. Lleve el alfiler en su solapa como para sacarlo con su mano izquierda. Lleve el anillo raspador en su pulgar derecho.

PRESENTACION: Al ir a buscar el globo a su mesa o bolsillo, traiga también la vela empalmada. Su mano derecha sostiene la vela "cerrada" con la ayuda del nacimiento del pulgar y el



(SÍRVASE PASAR AL FRENTE)

cerillo apoyado en el anillo raspador. La base de la vela deberá estar apoyada en la palma (Figura 1). Sostenga el globo en su mano derecha entre los dedos índice y mayor. Acercando luego el pulgar, sujete el globo e inflelo totalmente y haga el consabido nudo para que no pierda aire. El mismo globo cubrirá la vela con la mano empalmada al hacer el nudo.

7

Extienda o dirija el globo hacia el público con su mano derecha. Tome el alfiler de la solapa con la izquierda y reviente el globo. Al mismo tiempo, raspe el cerillo y permita que la vela se extienda.

Otras Ideas

PAÑUELO SERPIENTE: A mi me gusta usar el "pañuelo serpiente ó el que se desata solo, con el "reel", porque es una muy buena "misdirection" para robar la vela. Primeramente, yo muestro el pañuelo (con el "reel" en una esquina), lo enrolló diagonalmente y hago el nudo. Luego extendo el brazo como para mostrar el pañuelo y nudo girando lentamente hacia la izquierda, haciéndolo desanudar. En ese momento, el público está atento al movimiento del pañuelo y utilizo esta oportunidad para robarme la vela y el anillo con la mano libre.

Una vez hecho el "robo", para aparecer la vela, paso el pañuelo entre los dedos índice y medio. Cuando el pañuelo llega a la mitad, raspo el cerillo y dejo ir la vela encendida hacia arriba. Luego se quita el anillo del pulgar al ir a buscar la vela con la otra mano y se deja en la mesa cuando se lleva el pañuelo.

FUENTE DE SEDAS: Se puede terminar la Fuente de Sedas

(SIRVASE PASAR A LA VUELTA)

produciendo una vela al final.

PAPEL DE LA BOCA: Luego de producir metros y metros de serpentina de la boca, puede juntar todo el papel en sus manos y de allí hacer aparecer una vela encendida. **8**

PAPEL ROTO Y COMPUESTO: Cuando el papel se muestra restaurado lo puede arrugar y entonces producir una vela encendida.

LIQUIDO QUE DESAPARECE: En muchos juegos que se hace desaparecer líquidos (jarra de leche, el periódico con la bolsita, etc.) puede hacer que una vela aparezca encendida para dar una idea de transformación en lugar de la de desaparición.

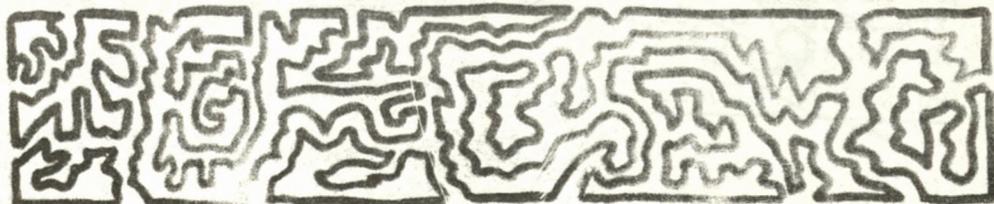
CERILLO EN VELA: Con la vela que aparece empalmada (la vela lleva el cerillo en el cuello), pretende sacar un cerillo de una cajita de cerillos. Cuando raspa la caja, lo hace con la cabeza del cerillo en la vela y al mismo tiempo deja que el fleje se espanda mostrando la vela encendida en lugar de un cerillo.

Estoy seguro que encontrarán en su imaginación otras ideas mientras estén jugando con la Vela que Aparece.

#####

...y por ahora, nada más. Nos vemos en el próximo número de "Aquelarre" con mas efectos para vuestro deleite y trabajo

FANTASIO.



LAS DOS CARAS DE LA MAGIA

por ANTONIO MARTINIC

La Magia tiene dos caras, como el dios Jano: una es el MISTERIO; la otra el INGENIO.

La primera es la que maravilla al público; produce su asombro. La segunda, la que conmueve al mago mismo.

El MISTERIO se provoca cuando se siente algo extraordinario y no se conoce su causa. Entonces se divaga sobre lo sobrenatural.

El INGENIO, lo inteligente, permite ejecutar lo extraordinario y crear el misterio.

Algunos opinan que la Magia, -la cara misteriosa-, desaparece cuando se revela el ingenio (la forma de hacer el juego, su secreto). Es verdad, en parte, pero si se pierde el MISTERIO queda la maravilla del ingenio utilizado.

El mago, a pesar de conocer el secreto, goza con el ingenio que envuelve el modus operandi. Se deleita con las sutilezas de la técnica, el detalle genial, la acción teatral (la presentación), etc.. Esta cara no desaparece nunca...

Si el público es inteligente, no sólo se entusiasmará pasmará con el enigma, con lo que desconoce, sino también, si se le explica la fórmula mágica usada para crear esas maravillas.

Sólo los pobres de espíritu, los necios, dirán decepcionados: "Bah! ¡El huevo de Colón...!" ¡Sí! Precisamente eso, -dirá el mago-, ¡El huevo de Colón!

(SIRVASE PASAR A LA VUELTA)

Sólo adentrándonos en esa dos caras de JANO, el MISTERIO y el INGENIO, sentiremos palpar la Magia, mezcla de lo irracional ("asombro misterioso") y lo racional ("ingenioso ingenio").

10

En uno, el factor sorpresa; en el otro todo un proceso de elaboración mental.

#####

OMAR PASHA y su Teatro Negro

COMO uno de los actos mas importantes en las últimas temporadas de nuestra Televisión, ha sido calificada la presentación del Teatro Negro de OMAR PASHA, de Paris, en el Programa "Noche de Gigantes" de Canal 13. Este tipo de espectáculo apareció por primera vez en nuestra Televisión. Los efectos mágicos exhibidos fueron sorprendentes, destacándose además la elegancia y teatralidad de la presentación, cuyo montaje tuvo un realce extraordinario con el fondo musical del Bolero de Ravel.



cuyo montaje tuvo un realce extraordinario con el fondo musical del Bolero de Ravel.

Su breve permanencia en nuestro país no permitió la posibilidad de que el Círculo compartiera con ellos algunos momentos. Por ello a través de estas líneas hacemos llegar un saludo cordial a Ernest Ostrowsky y a Michèle, su esposa y asistente, quien, sin mostrarse en escena, hace posible el total

logro de este espectáculo de pleno contenido mágico.

METODOS DE CONTROL*mediante la "mezcla usual por arrastre"*

- A) Control de un naipe: la carta primera pasa a ser la última.
1. El pulgar izquierdo presiona sobre el dorso de la primera carta del mazo, que sostenemos en la mano izquierda.
 2. La mano derecha levanta todas las cartas, excepto la primera que queda en la mano izquierda, retenida por la presión del pulgar.
 3. Sobre esta carta, la mano derecha va depositando, en la forma descrita para la mezcla normal, todas sus cartas, ya sea una a una, ya en pequeños grupos.
4. Al final de la mezcla, la primera carta ha pasado a ocupar el último lugar.

B) Control de un naipe: la última pasa a ser primera.

Arrastrando ("pelando") las cartas una a una, la totalidad o cuando menos las últimas, conseguirás que la última carta pase a ser la primera.

También llegarás a este resultado usando el método indicado para llevar la primera carta al último lugar (ver apartado A), pero teniendo las cartas, en la posición inicial, vueltas hacia la izquierda.

C) Control de la carta elegida: carta saliente.

Con este sistema de control conoces la situación de la carta elegida y devuelta a la baraja, no de una manera directa, sino en relación a otra que sobresale del mazo. La elegida es la inmediata a la que sobresale, o, -lo que es mejor-, por hallarse a un número de terminado de naipes de la misma.

(SIRVASE PASAR A LA VUELTA)

Para colocar un naipe en posición saliente ("jog"), sin que lo advierta el público, lo hará de la siguiente manera:

12

1. Empieza a mezclar en la forma normal, mezcla por arrastre.
2. Cuando hayas depositado, aproximadamente, la mitad de las cartas de la mano derecha sobre las de la izquierda, desplaza aquella mano, ligeramente, hacia tí.
3. Acerca la mano derecha a la palma de la mano izquierda que con su pulgar presiona sobre la, ahora, primera carta de la mano derecha.
4. Levanta la mano derecha: la primera carta queda, a causa de la presión del pulgar izquierdo, en esta mano, contra la primera carta y sobresaliendo un poco hacia tí ("injog"). La mano derecha se aleja con el resto de las cartas.
5. Al continuar la mezcla, la mano derecha vuelve a su posición normal (se aleja de tu cuerpo), con lo que las siguientes cartas que se arrastren quedarán alineadas con el mazo, nuevamente.

En esta posición pasa unas cuantas cartas, una a una, sobre la carta saliente. No más de cinco o seis.

Indica a continuación que depositen la carta elegida sobre las cartas de la mano izquierda. No hace falta que digas nada: basta con avanzar un poco esta mano (ten presente que puedes hacer sobresalir la carta, unas cuantas cartas después de haber depositado su carta el espectador).

En este momento tu sabes que entre la carta saliente y la elegida hay un número determinado de cartas. Prosigue la mezcla en forma normal.

Ahora, para facilitar el control de la carta elegida, debes llevarla a los primeros o últimos lugares del mazo. Para ello, puedes cortar, simplemente, el mazo por la carta que sobresale, utilizada como carta guía.

(SIRVASE PASAR AL FRENTE)

D) Mezcla ordenadora: llevar la primera carta a un número de orden determinado.

13

1. Inicia la mezcla con la baraja en la mano izquierda y en la posición inicial, presionando con el pulgar y medio izquierdo sobre la primera y última carta que quedan en la mano izquierda, cuando la derecha se aleja con el mazo.
2. Prosiguiendo la mezcla deja, una a una, tantas cartas como indique la posición en que quieres que quede de la primera carta.
3. Deposita una nueva carta de manera que sobresalga por el interior ("injog" ver apartado C).
4. Continúa la mezcla, depositando sobre esta carta las que aún quedan en la mano derecha. Puedes hacerlo una a una, o en grupos.
5. Vuelve a empezar la mezcla, pero ahora la mano derecha se apodera de todas las cartas que quedan debajo de la carta saliente y las deposita, todas de una vez, sobre, -a la izquierda-, de las demás cartas. En otras palabras, has efectuado un "corte" por debajo de la carta saliente.
6. La carta que antes ocupaba el primer lugar, tiene ahora tantas cartas encima, como cartas has arrastrado al comienzo de esta mezcla ordenadora (ver punto 3).

E) Mezcla ordenadora: buscar un número determinado de cartas.

1. Ten las cartas en la posición inicial, pero con las caras hacia tí.
2. Empieza la mezcla de forma normal, arrastrando las cartas una a una.
3. Cuando aparece la primera de las cartas que buscas en el paquete de la mano derecha, lo depositas, de una vez, sobre el de la izquierda. La carta visible es la que te interesa.
4. Presiona con el pulgar izquierdo sobre esta carta y, con la derecha levanta el resto de las cartas. En la izquierda queda únicamente, la carta "de cujus".

(SIRVASE PASAR A LA VUELTA)

5. Vuelve a arrastrar las cartas, una a una, hasta que aparezca otra carta que te interese, y vuelve a dejar el mazo sobre las cartas de la izquierda.
6. Presiona, ahora, sobre la primera y última carta.
7. Levanta con la mano derecha el resto de las cartas. La primera y la última (las dos que te interesan) quedan juntas.
8. Prosigue de esta manera hasta hallar la totalidad de las cartas que buscas.

Esta mezcla debe realizarse con mucha soltura ya que, fácilmente, puede resultar sospechosa.

CONGRESO MUNDIAL DE LA FISM EN 1988



El Círculo Mágico de Chile, como miembro integrante de la Federación Internacional de Sociedades Mágicas (FISM), ante un requerimiento del Círculo Mágico de Alemania, notificado también a nuestra institución, acordó comprometer desde ya su apoyo para que el Congreso Mundial de 1988 se realice en la ciudad de Berlín.

Este acuerdo de nuestro Directorio ya fue notificado al Círculo Mágico Alemán y al Secretario Ejecutivo Permanente de la FISM, Maurice Pierre.

Dr. Jacob Daley

A
♠

El AS de hoy es:



Mago aficionado, pero tan bueno como el mejor de los profesionales.

Murió "en su ley", ya que cuando aún le aplaudían luego de una presentación en el "Director's Club" de la calle 40 de Nueva York, le sobrevino un infarto. El ilusionista ROY BENSON que se había parado a felicitarlo, sólo pudo constatar su muerte. Era el 17 de Febrero de 1954. Había nacido en Rusia, graduándose en la Universidad de Fordham en 1920.

El juego que estaba ejecutando minutos antes de morir fue "Ases saltarines" ("Stars of Magic", serie 7 # 3). Finalizado este juego realizó una versión del juego de DAI VERNON "The travellers" aparecido también en "Stars of Magic" (Serie 6, # 3), pero con una versión original en la cual necesitaba tener una carta diferente en el bolsillo derecho de su pantalón. Eran la 1.30 PM al fallecer; en su bolsillo derecho del pantalón había una carta, la Reina de espadas.

Tenía 51 años y era jefe de la Clínica Ojos, Nariz y Garganta, en el Hospital Francés.

Su juego mas conocido y celebrado es "Cartas en la manga", que también se encuentra detallado en "Stars of Magic" y es uno de los juegos de cartas favoritos de ASCANIO. Otra de sus rutinas, la cual completa una trilogía en "Stars of Magic", es "The itinerant pasteboards". La noticia de su muerte fue dada a conocer en un recuadro insertado a última hora en primera página de la Revista "The new Phoenix" # 301.

Decálogo

- I. Nunca presentaré un efecto mágico si no lo tengo debidamente estudiado y dominado.
- II. Respetaré a mi consocio y jamás le hare reproches de ninguna naturaleza, especialmente frente a personas extrañas.
- III. Ayudaré a mi colega, no ofendiéndolo con críticas públicas.
- IV. No copiaré ni utilizaré efectos identificados con un determinado Mago y me esforzaré en presentar efectos que, aunque similares, reflejen mi propio sello personal y, en lo posible, original.
- V. No presentaré efectos que sean cansadores e interminables.
- VI. Limitaré mis actuaciones a lapsos razonables, según el ambiente y circunstancias, y, cuando haya Magos, me cuidaré especialmente para que todos ellos tengan oportunidad de actuar.
- VII. No llevaré a nuestras reuniones material que no esté relacionado con el Arte Mágico ni trataré temas ajenos al mismo.
- VIII. Nunca perderé mi buen humor ni haré rutinas con charlas que signifiquen una burla a los demás ni que sean ofensivas a la moral o a las buenas costumbres.
- IX. Respetaré a quienes me ayuden en la presentación de mis efectos, particularmente a las damas.

del Mago

(Adaptación libre del
Código de Etica del
Castillo Mágico, Los
Angeles, U.S.A.)

- X. Nunca forzaré a ver mi actuación.
El presenciar la actuación de un Mago es un privilegio, no una obligación.
- XI. Nunca actuaré esperando recibir una propina o una invitación. El Mago es un artista, no un pordiosero.
- XII. Con ocasión de una actuación, nunca hablaré de negocios o contratos, a menos que me lo solicite algún espectador por propia iniciativa. Tampoco aprovecharé de las reuniones para tratar asuntos de carácter comercial en mi propio beneficio.
- XIII. Nunca revelaré secretos frente a personas profanas, ni discutiré sobre efectos mágicos frente a ellas. Respetaré los secretos de mis colegas y cuando decida pedir una información lo haré con la prudencia necesaria.
- XIV. Si veo que algunos de mis consocios o colegas no respeta alguna de estas normas de ética mágica, se lo representaré privadamente, haciéndole notar que su cumplimiento ayuda a preservar la jerarquía de nuestro arte y contribuye a la buena convivencia entre los Magos.

E. G. Y.

No apueste con un Mago

DE
MIGUEL APARICIO

Colaboración
de
ROBERTO SCHIFFRIN

Este efecto de la invención del mago Miguel Aparicio, te propondrá muchas satisfacciones al ejecutarlo, ya que es muy simple, pero en esta sencillez radica su encanto.

EFFECTO Y CHARLA: El mago comienza diciendo: "No debe apostar nunca usted con un mago, ya que la Magia no sólo está por encima de la Naturaleza, sino que también es capaz de dominar a los acontecimientos, al azar, a la casualidad... Para demostrarlo me bastan dos monedas (el artista las saca y bien visiblemente las coloca en su mano derecha y allí las deja a la vista de los espectadores) que co- loco en su mano derecha".

"Señora, ¿en qué mano se encuentran las dos monedas? En la derecha ¿verdad? y ¿ahora? (el mago da la vuelta a su mano con lo que las monedas quedan ocultas a la vista de los espectadores), ¿también en la derecha?, perfectamente (ahora coloca el mago las dos monedas visiblemente en la mano izquierda que gira seguidamente)".

"Señor, ¿dónde cree que están ahora las monedas? ¿en la izquierda? ¿se atrevería usted a apostar...? No se lo aconsejo. Las monedas no están ni

(SIRVASE PASAR A LA VUELTA)

en la mano derecha ni en la izquierda... sino en las dos. Fíjese bien..., una moneda en la mano izquierda y otra en la mano derecha (el mago vuelve las dos manos palma arriba, mostrando una moneda en el interior de cada mano)".

Hasta aquí el primer efecto. Prosigue:

"Vuelvo a mostrarle que tengo una moneda en la mano izquierda y otra en la derecha..., perdón, se ha vuelto a reunir en la mano izquierda (mientras dices esto señala la moneda que tienes en la mano



izquierda y cuando vuelvas la mano de recha, resulta que está vacía. Cuando los espectadores vuelven nuevamente la vista a la mano izquierda, allí es tán nuevamente, las dos monedas)".

Fin del segundo efecto.

"De todas maneras no apuesten nunca fuerte, porque me basta soplar sobre mi mano izquierda, que contiene las dos monedas, para que éstas se separen de nuevo".

Efectivamente, el mago vuelve las manos muy lentamente, hacia abajo, sopla y, al abrirlas de nuevo, palma hacia arriba, se ve que cada mano contiene una moneda. Muestra que sólo son dos y da el efecto por terminado, no sin advertir una vez más: "No apuesten ustedes nunca con un Mago..."

MATERIAL: Dos monedas iguales. Una cascarilla.

EXPLICACION: Saca las dos monedas, una enfundada en su cascarilla, y enséñalas en la punta

(SIRVASE PASAR AL FRENTE)

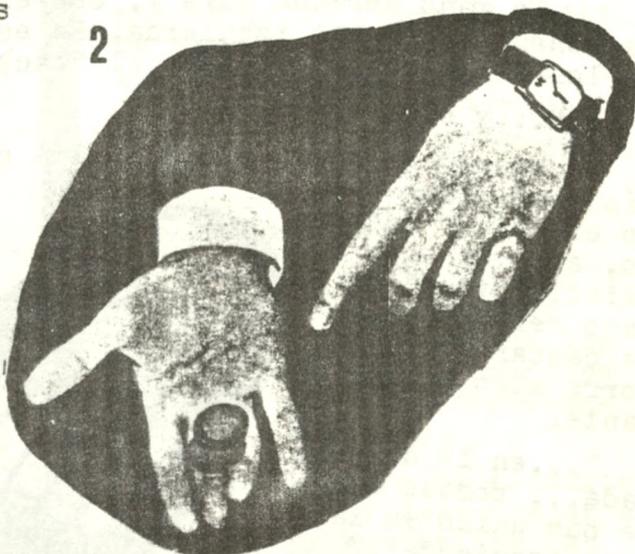
de los dedos, de manera que tus espectadores no tengan la menor duda de que hay dos (fig.1)

21

Coloca ahora, en la posición de la figura 2, primero la moneda simple y después la preparada que dejarás con la cara de la cascarilla hacia abajo.

Pregunta por primera vez, en que mano se encuentran las monedas. Sólo pueden contestar que en la mano derecha. Vuelve esta mano hacia abajo, después de sujetar las monedas con el pulgar. La mano se vuelve, pues, semicerrada.

2



Nuevamente pregunta en que mano se hallan las monedas. Nuevamente, -y como no-, te dirán que en la mano derecha. Al decir tu "perfectamente", haces el ademán de colocarlas en la mano izquierda, aunque en realidad lo que haces es colocar la moneda de la cascarilla y ésta en la misma posición en que estaban cuando las tenías en la mano derecha, a la vista de los espectadores.

La segunda moneda queda en el empalme de los dedos derechos (Fig.3).

Gira la mano izquierda y cuando la moneda y la cascarilla (para el público, dos monedas) están ocultas, introduces con el pulgar, la moneda en la cascarilla. Pregunta, ahora, en que mano están las monedas. Al decir que "en la mano izquierda", muestra, -después de anunciar lo explicado en la descripción del efecto-, una moneda en cada mano (Fig.1).

Haz una pausa y, mientras los espectadores ce-

(SIRVASE PASAR A LA VUELTA)

lebran el efecto, prepara la moneda de la mano derecha para hacer el "back and front", es decir, a pasarla al deslizamiento posterior de los dedos.

22

Acerca algo las manos. La izquierda, abierta, muestra la moneda (cascarilla y moneda) y dí: "Vuelvo a enseñarles que tengo una moneda en la mano izquierda..."

La mano derecha gira y, con el pulgar, señala la moneda de la mano izquierda. En este momento de giro los demás dedos efectúan el "back and front".

"...y otra en la..."

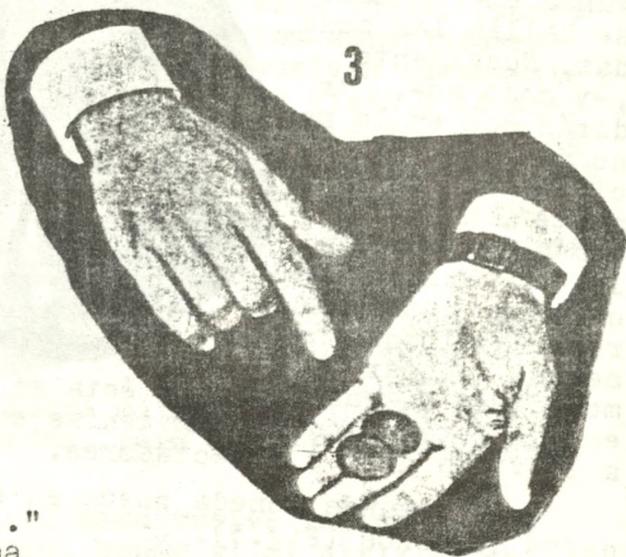
Mientras dices ésto la palma derecha se abre va cía y al mismo tiempo el pulgar izquierdo, aprovechando la "misdirection" de la mano derecha, saca la cascarilla y la corre algo hacia adelante.

"...en la derecha nada... porque ambas se han unido en la mano izquierda".

Continúa: "De todas maneras, no apueste usted nunca con un mago, ya que me basta con soplar..." Para hacerlo vuelve ha

cia arriba ambas manos; en este movimiento la mano izquierda enfunda la cascarilla en la moneda y la mano derecha ejecuta, nuevamente el "back and front", pero a la inversa. Vuelve las manos hacia arriba "...y ya están una en cada mano".

Tras enseñarlas como en la posición inicial de la figura 1, da por terminado el efecto.



Ficha Mágica



CARLOS ARCE H.

SU afición a la Magia, -como a casi todos los que pertenecen a esta legión de la ilusión-, le viene desde su niñez.

Recuerda que junto a un compañero de colegio iniciaron una singular sociedad: Carlos manipulaba los naipes en el conocido juego de "las tres cartas", o "le bonneteau" y su amigo recibía las apuestas. Terminado el recreo se repartían las ganancias... que para sus gastos precoces eran más que suculentas.

Ayudó en su afición la lectura de la revista "Hobby" de la década de los 40, la cual leía y practicaba en la sección correspondiente a "magia".

En la gira de estudios de su curso le tocó viajar a Uruguay. En Montevideo, en una feria popular, le tocó revivir sus primeras experiencias mágicas: un charlatán ejecutaba (ganando a manos llenas, por supuesto) el antiguo "bonneteau". Verlo y

adquirir de él otras barajas "especiales", fue todo uno... y Carlos Arce Helms continuó adorando con mayor unción a esa diosa llamada Magia.

Hoy es mago aficionado, habiendo entrado al Círculo Mágico de Chile en 1980. En lo personal, está casado con María Inés Valdés, tiene tres hermosas hijitas... y un "heredero" que viene en camino.

(SIRVASE PASAR A LA VUELTA)

Se desempeña como Gerente de Administración y Finanzas de la Fábrica de Calzados "Etchepare" y posee título de Contador Auditor.

Entre sus presentaciones públicas se cuentan las realizadas en el Restaurant "New Orleans", Ker messes del Colegio Universitario Inglés y en el Centro Cultural de La Reina.

En las dos ocasiones en que el Círculo Mágico ha llevado a efecto su espectáculo "Una Noche Mágica", Carlos ha tenido la responsabilidad de dirigir la puesta en escena. En la actualidad cumple un segundo período como Vicepresidente de la institución y si de hacer magia se trata, confiesa que se siente muy a gusto mostrándola en su casa, a sus amigos, en reuniones familiares.

oo

Johannes Edmund Spreer

DESDE Ciudad de México, nuestro amigo Craige Snader Jr., nos informa del fallecimiento del destacado mago alemán JOHANNES EDMUND SPREER, acaecido en esa misma ciudad el 8 de Junio recién pasado. Semanas antes había cumplido 81 años.

La trayectoria mágica de Edmund Spreer está estrechamente ligada a importantes acontecimientos en la historia de nuestro Arte.

En 1923 funda el Círculo Mágico de Berlín, junto a un destacado grupo de magos alemanes, entre los que debemos destacar a Helmuth Schreiber (Kalanag) y al Ingeniero George Mylius, Cónsul Honorario de Chile en la entonces capital alemana, con quien nos unió una estrecha amistad mágica y familiar.

(SIRVASE PASAR AL FRENTE)

La extraordinaria capacidad mecánica de Spreer lo lleva a incorporarse como técnico en la tournée del Gran Raymond a Latinoamérica. Integrante de este show fue David Bamberg. Era el año 1926.

Años después, ya separados de Raymond, Bamberg y Spreer se unen para montar "El Show de Fu-Manchú", sin duda uno de los espectáculos mas grandes en la historia de la magia. Con él se recorre Latinoamérica, España y Nueva York, volviendo a México, en los primeros meses de la II Guerra Mundial. Spreer fija su residencia en ese país y, después de montar las Grandes Ilusiones para 6 películas de Fu-Manchú, es contratado como Mecánico Jefe en la Televisión Mexicana.

La lista de las Grandes Ilusiones y aparatos creados y mejorados por Edmund Spreer es impresionante.

De sus 81 años vividos, 67 los dedicó a la magia. Con su muerte entra definitivamente a la Historia de la Reina de las Artes, a la que aportó su genio técnico, contribuyendo a que muchos nombres famosos, en varias generaciones, hayan presentado y sigan presentando sus creaciones en el mundo de la ilusión.

En las páginas de GENII se dijo alguna vez que Edmund Spreer no sólo era el inventor ingenioso o el brillante mecánico, sino antes que nada un verdadero señor y caballero.

El Círculo Mágico de Chile rinde un homenaje a Edmund Spreer, cuyo nombre seguirá perpetuándose a través de sus creaciones en los escenarios del mundo.

Enrique Gonzalez Ylabaca



Mago sin saberlo

26

Recopilado de
Revista
"MISDIRECTION"

Colaboración
de
ROBERTO SCHIFFRIN



EFFECTO: Una carta elegida por un espectador y devuelta al mazo se halla a un número determinado, designado libremente por el espectador.

MATERIAL: Una baraja corriente.

PREPARACION: Ninguna.

REALIZACION: "Todo el mundo, quien más y quien menos, -empiezas por decir-, tiene aptitudes para ser mago". Invita a subir a algún espectador y después añades cuando alguien haya subido: "Bien, aquí tenemos al maipulador en potencia".

Le preguntas si sabe hacer algún juego de manos. Dirá que sí... pero a buen seguro que no se atreverá a realizar ninguno. Le entregas la baraja y le ruegas que mezcle: "Perfecto. Con una mezcla aparentemente de lo mas inocente, ya le ha sido suficiente para conocer que lugar ocupa cada carta en el mazo.

Toma el mazo y le das a escoger una carta.

Empieza a barajar el mazo con la mezcla usual por arrastre y, cuando ya has pasado aproximadamente un tercio de las cartas, le indicas que, sobre las que has pasado ya a la mano izquierda, deposite la suya.

(SIRVASE PASAR AL FRENTE)

Prosigue la mezcla: arrastra, una a una, **27** cinco cartas. La que hace seis la arrastras, pero procurando que quede saliente un poco por el costado interior ("injog"). Continúa mezclando ya en la forma normal.

Cuando ya tienes todo el mazo en la mano izquierda, cógelo con esta mano, pulgar por el costado ancho izquierdo, y los dedos restantes por el costado opuesto.

Corta el mazo, con la mano derecha, precisamente por debajo de la carta saliente. Para ello, apoya la yema del pulgar derecho contra, y más bien debajo, la carta que sobresale, y el índice y medio por el canto opuesto. Levanta la mitad superior del mazo (su última carta es la saliente) y lo dejas sobre la mesa (o en la mano del propio espectador). Coge, de igual manera, el resto del mazo que ha quedado en la mano izquierda, y lo dejas sobre la mitad que, antes, dejaste sobre la mesa.

Has reconstruido el mazo y, en ese momento, la carta elegida ocupa el sexto lugar a contar por arriba.

"Tenemos ya la carta perdida en el mazo, pero no soy yo quien realiza el efecto. Es usted el mago... Ahora va a pensar un número, cinco por ejemplo, y va a sacar del mazo, una a una, tantas cartas como el número pensado, y dejarlas sobre la mesa".

Uniendo la acción a la palabra, para ilustrarle, cuentas, una a una, las cinco primeras cartas (no tienes necesidad de decirle, pues, que las saque de encima), y las colocas sobre la mesa. "¿De acuerdo?". Recoges las cinco cartas y las devuelves debajo del mazo. Para ello, y no levantas con ésto sospechas, basta con dejar la baraja sobre las cinco cartas de la mesa y luego retirarlas todas de una vez.

"¿Ha pensado su número?", dí mientras le entre-

(SIRVASE PASAR A LA VUELTA)

De aqui en adelante.
sólo

RISAS!

El Diario de las Estrellas

*** MAGICOMICAS News ***

«Diario copuchento, pero honrado»

Año I - SANTIAGO DE CHILE, Septiembre de 1983 - No. 5
Con este Diario exija GRATIS un ejemplar de "Aquelarre"

DIRECTOR: GIOVANNI

Colaboran: El Brujo
Picarón,
Nico, El Tata, Henry
Cubitos Aburridos, La
Bruja Agata y otros
taumaturgos chacoteros

Mini EDITORIAL en chunga

¡HOLA Brujitos! Este Diario aparece hoy requetecontra recesivo, pero con algunas tallitas para los menos graves. La visita de SHIMADA nos dejó a todos turulatos. Bueno el "chinito", con tantas palomas que sacó, el

BOB ya se siente incentivado para la próxima "Noche Mágica"... Otro que "se nos cayó encima", fue el galo OMAR PASHA, quien con sus gracias dejó "pillo" a muchos maguitos... El Tata anduvo bien por las cuerdas y casi, casi, los médicos le "escamotean" parte de su intestino. Afortunadamente ya está repuesto, de lo cual muchos nos alegramos... y nada mas: los invitamos apasar un momento muy grato, de buen humor, en las siguientes páginas. ¡Chao, chao!

EL PROFESOR CHIGUITOFF:



por Pat Gates.

PAT

Magicopuchitas...



¡HOLA mis brujitos? Estas son algunas de las copuchitas captadas en el ambiente mágico chilensis. Nos fuimos:

--Me alegro de que el TATA MEYER ya se esté recuperando de su mal de guatita. Así luego nos podremos pegar una gran panzada de pancitos de hoja y herraduras, con un buen cafecito en su acogedor negocio...

--Me cuentan que FERNANDO LARRAIN está más flaco que un tallarin y ha bajado como cinco kilos. Con razón: el simpático Helmuth está trabajando en el "Naturista"

--EL gran SHIMADA llegó, actuó e impresionó... De pasada se comió uno que otro erizo huacho...

--UN trío de película, mágicamente hablando, fue el que formaron para "Sábados Gigantes" LARRAIN, PARRA y SCHIEFFRIN. Piensan repetir el número, pero ahora con el triple de partenaires femeninas... ¡golosos...!

--¿PORQUÉ será que RICHARD DEL RIO anda sumamente interesado en dominar una de las rutinas que hizo famoso a CARLITOS ARCE...?

--PERFECTO anfitrión para recibir a los concurrentes en la comida de Shimada, fue RUBEN CRISOSTO; si hasta el champagne corrió por su cuenta...

--EN esa misma ocasión, CRISTIAN PRIETO estaba tan emocionado al fotografiarse con Shimada, que le dió duro a los bajativos finales, en una simpática "rutina de copas..."

--¡Que raro! me encontré con SERGIO MOTLES en Vicuña Mackenna y andaba acompañado de una NUEVA polola...

-- YA es la QUINTA vez que le escucho en reunión a WALTER SCHROEDER la historia de la carta que escondió en una casa deshabitada para lucir



(PASEMONOS P'AL FRENTE ¿YA?)

se luego con una espectacular rutina. Mi querido Otto ¿no estaría bueno que cambiaras de repertorio?...

--¡Que raro, otra vez! ¿Se fijó usted que en la comida en honor de Shimada aparecieron rostros a los cuales no les vemos ni la nariz en las reuniones ordinarias del Círculo...?

--... y nada mas por ahora mis queridos Brujitos.

Nos vemos en el próximo número con mas copuchitas sabrosas del ambiente mágico. By, by...

El Brujo Picarón

ROSTROS...



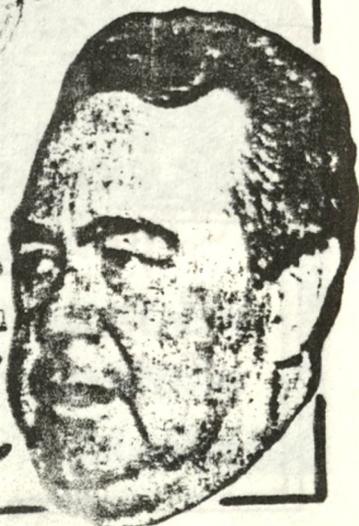
¡Garzón! ¡CUATRO platos más de erizos, por favor...!

...se pasó Shimada... y pensar que yo ahora tengo que comer sólo arroz con leche y puré...



¡Soné... no tengo ni una sola pololita para este fin de semana...!

¿De que te quejas Giovanni?
¡Yo estoy completamente de acuerdo con la Censura de la Inquisición...!





CONSEJO SABIO

En Magia no hay que confundir el AFURRIMIENTO con el DESCONCIERTO.

Uno de los Pecadores peores en magia, es el individuo torpe que insiste en la representación cuando ha perdido su público.

El verdadero secreto clásico de la magia es SABER RETIRARSE A TIEMPO. Hay que abandonar la actuación cuando se lleva ventaja.

Hay que actuar solamente cuando se comprueba verdadero interés de parte de los espectadores en ver la actuación del mago.

En un público heterogeneo, las mujeres son las primeras en mostrar aburrimiento o desinterés. Son el barómetro más seguro. Cuando ésto sucede, hay que terminar el espectáculo.

LA PRACTICA Se ha dicho que la práctica hace maestros. Es verdad; pero no debe ser un pasatiempo de repeticiones idénticas, sino debe tender a la perfección y al progreso.

Próximo

"AQUELARRE":

NOVIEMBRE

Noticias-Comentarios

Magia-Juegos-Humor

...Y MUCHO MAS!