

nº 28

AQUELARRIE

PUBLICACION OFICIAL DEL CIRCULO MAGICO DE CHILE



AQUELARRE

AÑO VI MAYO 1984 N° 28

ACTUALIDAD MAGICA	4 y 16
MAGOS POR UN DIA	5
LOS GRANDES DE AYER Harry Kellar	6
LOS GRANDES DE HOY Dai Vernon	21
COLUMNAS La magia de Fantasio	8
La página de F. Larraín	24
TECNICAS Empalme "Hofzinser"	10
Paul Curry's "Turnover change"	11
Enfile "Al tiempo"	12
INGENIO Y PASATIEMPOS Figuritas de papel	13
EFFECTOS Three Queen monte	14
Las viajeras	22
Con la ayuda del comodín	26
De mano a mano	28
KINDERGARTEN Leyendo las cartas	30

PORTADA

Dai Vernon

COLABORADORES

Colaboraron en esta edición:

Enrique González Ylabaca

Carlos Arce Helms

Sergio Motles Dubinovsky



DIRECCION
Roberto Schiffrin
DISEÑO GRAFICO
Christian Claude

CASILLA 604
Santiago - Chile



nacional

FERNANDO LARRAIN

Con su personaje Helmut, estuvo recientemente en Televisión Nacional, con ocasión de la elección de Miss Chile. ●

GERARDO PARRA

Prestó su asesoría en Canal 13 para el montaje de un espectáculo de Teatro Negro, como también en una actuación mágica en el mismo Canal del actor Ramón Farías. ●

internacional

JUAN TAMARIZ

Entre los meses de Abril y Junio, Juan Tamariz ha estado ofreciendo un Ciclo de Charlas-Espectáculo en el Centro Cultural de la Villa de Madrid, auspiciado por el Ayuntamiento de la capital española. Los temas tratados han sido: "Panorama de la Magia", "Mentalismo y Telepatía", "Ritos de Iniciación"; "El fabuloso mundo de los naipes", "Magia de la Luz y de las Sombras" y "Cine y Magia". ●

INGO VON WILKE

Saludos desde Bombay (India), donde han presentado recientemente su Cocktail Mágico, nos envía la pareja amiga de Ingo von Wilke y Michéle. ●

SIEGFRIED AND ROY

El Gobierno de la República Federal Alemana, por intermedio de su Cónsul en San Francisco, Estados Unidos, otorgó recientemente la Cruz de Servicios Distinguidos a los artistas Siegfried y Roy, por la forma en que han representado a Alemania durante su brillante carrera artística.

Informaciones recientes indican que el show que estos artistas presentan en el Frontier Hotel de Las Vegas, lo han presenciado 750.000 espectadores en los últimos dos años. ●

magos por un día

Cada cierto tiempo, importantes programas de televisión incluyen en sus espectáculos la actuación de artistas y "personajes conocidos" en roles ajenos a su especialidad. Cantantes, bailarines, actores, periodistas o animadores aparecen como clowns, equilibristas, cascadores o tragafuegos. Y lógicamente, también, como magos. Es algo insólito que, por esto mismo, provoca expectación, además de entretener.

La idea se ha desarrollado, con mayores o menores variantes, desde hace mucho. Incluso ha habido espectáculos de esta índole que han alcanzado renombre internacional como "El Circo de las Estrellas" y otros similares, casi siempre con fines benéficos.

En estas humoradas, como es natural, los artistas improvisados deben buscar apoyo y asesoría. En el caso de los magos habrá que facilitar material, mostrar técnicas y montar rutinas. Y, asimismo, revelar secretos. Grandes o pequeños secretos. Y esto siempre duele; no podemos negarlo. Sobre todo cuando ellos llegan a manos "profanas".

El tema es conflictivo y a menudo motivo de críticas, dirigidas especialmente a aquéllos que ayudan con su experiencia o aparataje a estos ilusionistas improvisados.

La Magia, si bien es un Arte, es también un espectáculo. Su presentación, realizada dignamente, es desde todo punto de vista un elemento positivo, toda vez que contribuye a su difusión y a crear en el público un interés y un criterio valorativo.

Por otra parte, el apoyo que puede darse a este tipo de apariciones mágicas, permite también elegir las rutinas adecuadas, sin tocar aquéllas que, por su contenido excepcionalmente mágico y original o por su difícil ejecución, deben quedar reservadas a los magos con formación profesional.

Negar un apoyo serio y técnico en estos casos, junto con no impedir estas incursiones mágicas, hace posible que ellas se realicen sin respeto alguno y con resultados penosos o, cuando menos, caricaturescos. Y esto en nada ayuda a la Magia.

No corresponde, pues, rechazar estas actuaciones mágicas esporádicas. Por el contrario, procede apoyarlas para darles un marco de dignidad y respeto. ●

En el desarrollo de las ciencias y de las artes, siempre hubo quienes entraron a la Historia por los decisivos aportes que entregaron. En estas páginas pretenderemos ofrecer, sucesivamente, el recuerdo de aquellos que engrandecieron y dieron estatura al Arte y a la Magia.

Kellar

El muchacho que posteriormente se llamaría HARRY KELLAR, maestro de magia, nació en ERIE (PENNSYLVANIA) el año 1849 y su nombre era HEINRICH KELLER.

Tuvo una infancia desdichada debido en gran parte a la muerte de su madre recién cumplidos escasos 4 años de edad. Su padre, un hombre severo y autoritario, se casa en segundas nupcias con una mujer cuyas preocupaciones rara vez se centraban sobre el niño.

En cuanto tuvo edad suficiente, entra a trabajar de aprendiz en una farmacia, en donde una explosión de la mezcla errada de algunas sustancias puso dramático fin a su breve aprendizaje.

Antes de enfrentarse al furioso farmacéutico y a su padre, el joven Keller saltó al primer tren que abandonaba ERIE y se dirige a la pequeña aldea de Canadaigua, donde tiene la suerte de conocer al reverendo Robert Harcourt, quién da cobijo y alimento al joven quién recién cumplía 12 años.

Leyendo un periódico de Buffalo se entera que un célebre mago, el inglés I.H. Hughes, llamado el FAKIR DE AVA requiere los servicios de un ayudante a lo cual se apresura a ofrecerse y es aceptado.

La asociación de Hughes y Keller dura hasta que este último cumple 18 años.

Aún cuando durante estos seis años se dedica con tenacidad al estudio del oficio de ilusionista, todo parecía estar en su contra. Sus dedos eran gordos y torpes. Sus movimientos bruscos y sin gracia, acompañado todo esto con un defecto vocal que hacía difícil su comunicación con su auditorio, pues resultaba difícil entenderle.

En esa época monta su primer espectáculo de magia, cambiándose de nombre a KELLAR para diferenciarse del notable mago inglés Robert Keller. Aún cuando había mejorado notablemente sus juegos y se hacía llamar "el mejor mago del mundo" el espectáculo resultó un fracaso.

Siempre escaso de dinero para montar un espectáculo de mediana categoría, decide emplearse como ayudante en un espectáculo más boyante y prestigioso, el de los Hermanos Daven Port, con quienes recorre Estados Unidos, Canadá, Europa y regresan a Estados Unidos con gran éxito en las presentaciones.

A su regreso se separa de la compañía en unión de William Fay, conocido como el Profesor Fay, con quien forma sociedad y recorren con su espectáculo la costa Este desde Canadá hasta Florida, donde nuevamente quedan sin dinero. Allí toman contacto con un capitán de barco quién los lleva a La Habana (CUBA) en 1873. Allí, gracias principalmente a una "Jaula Volátil" basada en un diseño de KOLLTA y construída especialmente para él, logra encantar al público y, por primera vez alcanza su primer éxito auténtico.

El número lo mismo que el resto de la función constituyó un gran éxito y le empezaron a llover los contratos tanto para Cuba como para América Latina. Luego de cumplir exitosamente sus contratos, Kellar y Fay deciden retornar a Estados Unidos pasando por Europa para trazar de imponer su excelente espectáculo.

Con su material de magia perfectamente acomodado en las bodegas de un barco, parten rumbo a París decididos a conquistar y consolidar su calidad de maestros ilusionistas, pero la suerte no estaba de su parte un brumoso 13 de Agosto de 1875. Ya cerca de las costas francesas, se abatió la catástrofe y el barco se hundió con todo su bagaje mágico, ahorros y pertenencias, salvando sus vidas gracias a la pronta ayuda de un buque de guerra francés.

Después de aquel desastre, Fay decide volver con los Hermanos Daven Port y Kellar forma su nueva compañía "Los Ilusionistas Reales" con sus escasos recursos económicos y con ellos viaja a Australia, Hong Hong, Singapur y el resto del Lejano Oriente.

A esas alturas de su vida, era ya un mago consumado. Sus actuaciones eran la perfección absoluta. Ni un movimiento había dejado de ser meticulo-

samente ensayado con anticipación.

Un buen ejemplo de la obsesión purista de



Kellar lo constituía su realización del clásico número de las flores de crecimiento rápido, que en manos del formidable Kellar, las rosas iban presentándose tan despacio y teatralmente que el público quedaba embobado.

Cuando Alex Herrmann murió en 1896, el título de Gran Maestro Ilusionista Americano pasó automáticamente a Harry Kellar, quién para ese entonces era conocido y admirado mundialmente.

En 1922, catorce años después de su última actuación profesional, falleció a causa de una pulmonía. Había alcanzado el pináculo de la profesión que eligió, le habían aclamado millones de personas de todo el mundo y lo que es más, gracias a su tenacidad, empuje y dedicación, había llegado a ser, contra todos los pronósticos desfavorables, un verdadero Maestro de la Magia. ●

la magia de fantasio

por Fantasio

producción de una seda de la llama de una vela

EFFECTO: El mago retira un encendedor de su bolsillo, enciende una vela y vuelve a poner el encendedor en su bolsillo. Luego apaga la llama de la vela con la punta de sus dedos. Repentinamente, una seda aparece de la punta de los dedos con los que apagó la llama.

MATERIAL: Una vela de Desaparición con su candelero, un encendedor y fluído. También necesitará un pañuelo de seda de unos 60 cm.

PREPARACION: Llene la vela con el fluído, extiéndala y colóquela en el candelero. Ahora deberá plegar el pañuelo y esconderlo en el bolsillo derecho de su pantalón. Debido a que no he podido adaptar ninguno de los métodos conocidos para plegar pañuelos descritos en libros o revistas de magia, porque todos terminan teniendo una forma de "bola", he tenido que crear éste el cual bauticé con el nombre de "Plegado plano de un pañuelo":

Se pueden usar pañuelos de 60 cm. y de menor tamaño, pero para este efecto es mejor usar el de 60 cm. Comience por colocar el pañuelo abierto sobre una mesa. Luego lo dobla por la mitad en diagonal, continuando por dobleces tipo acordeón, de manera que el ancho sea de 10 cm. (Figs. 1, 2 y 3).

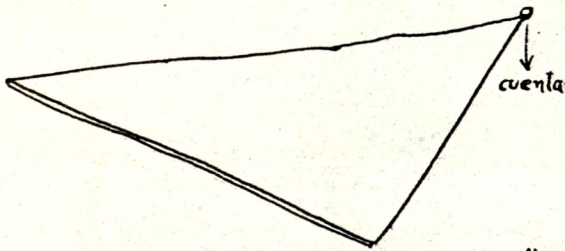


fig. 1

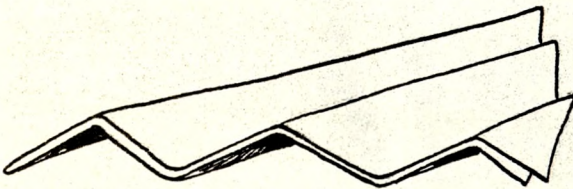


fig. 2

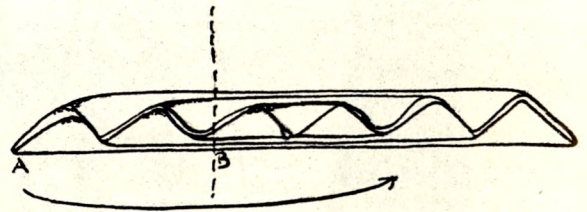


fig. 3

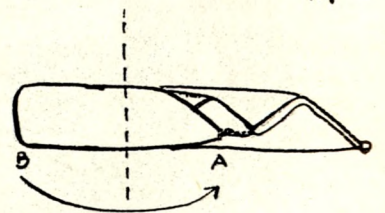


fig. 4

Ahora doble una tercera parte del pañuelo de izquierda a derecha (Fig. 4).

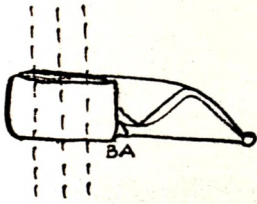


fig. 5

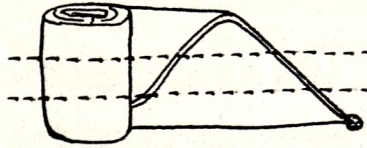


fig. 6

Allí se hace otro dobléz hasta que el pañuelo le quede como en la figura 5.

Seguidamente hay que hacer varios dobleces, siempre en el mismo sentido y tal como indican las líneas punteadas en la figura 5. Dichos dobleces son de unos 4 cm. de ancho y hay que tener cuidado de que vayan siendo "planos" para que todo le quede como se ve en la figura 6.

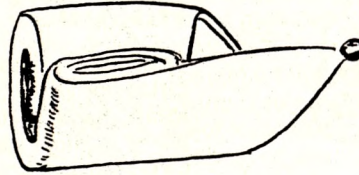


fig. 7

Ahora hay que doblar el todo por la parte de líneas punteadas que se muestran en la figura 6, la parte superior se dobla primero hacia abajo y luego la parte inferior hacia arriba. El resultado debe quedar como muestra la figura 7.

Luego doble hacia la derecha dos veces por donde indican las líneas punteadas de la figura 7. y el resultado final le debe quedar como se ilustra en la figura 8.

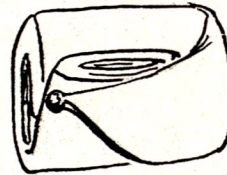


fig. 8

El paquete final del pañuelo deberá quedar relativamente plano y no en forma de bola y el mismo no abultará mucho al estar en su bolsillo. Una pequeña bolita (cuenta) se puede coser en una esquina del pañuelo para que dicha esquina pueda ser localizada fácilmente.

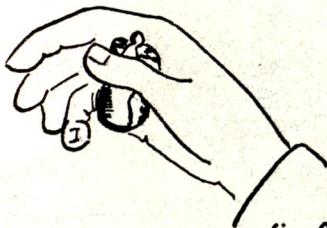


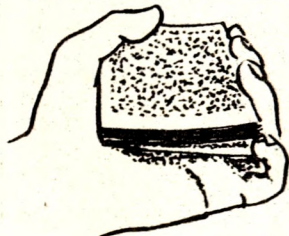
fig. 9

PRESENTACION: Para presentar este efecto, yo llevo el pañuelo plegado junto con el encendedor en el bolsillo derecho del pantalón. Mi mano derecha entra al bolsillo y saca el encendedor, enciende la vela, y regresa al bolsillo para dejarlo. Al dejar el encendedor, la mano derecha toma el pañuelo plegado y lo saca empalmado y con la "bolita" entre los dedos pulgar y el nacimiento del dedo índice (Fig. 9.).

Finalmente acerco la punta de los dedos pulgar e índice a la llama de la vela y al mismo tiempo que la apago, dejo desplegar el pañuelo en cascada sosteniéndolo por la esquina de la bolita.

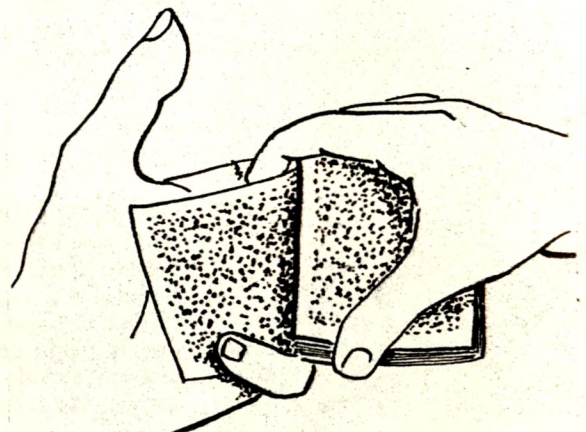
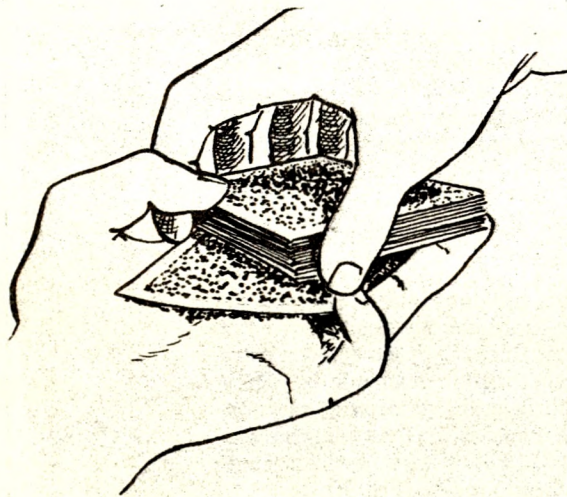
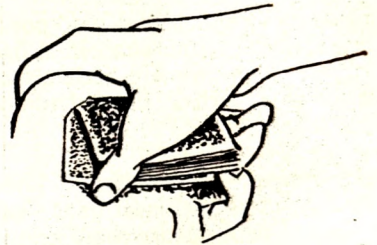
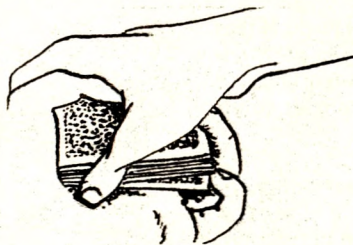
FANTASIO.

empalme *hofzinsler* enfile *al tiempo* *paul curry's* **turnover change**



empalme "hofzinsler"

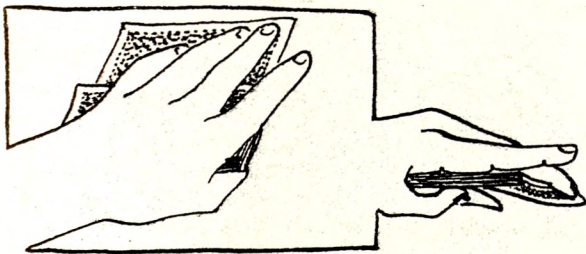
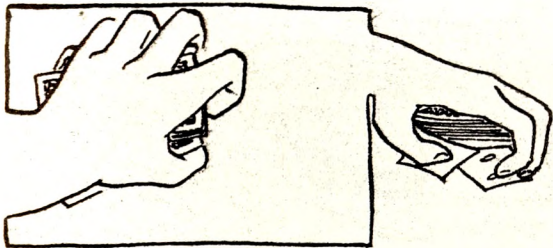
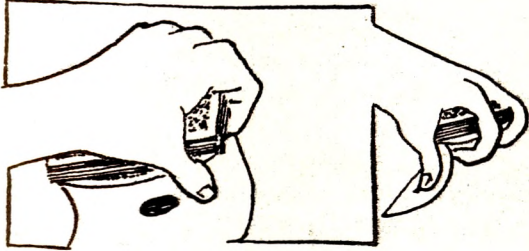
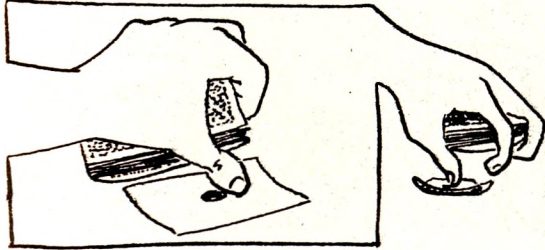
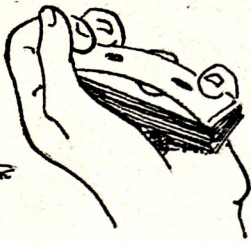
Teniendo el mazo en la izquierda, con un "Break" que separa una o más cartas por abajo (según el juego). La mano derecha por encima desliza la baraja, hacia la derecha y, conjuntamente con su dedo índice, ayudado por el meñique de la otra mano (que mantiene el Break) pivotan la o las cartas separadas para dejarlas casi empalmadas en la mano izquierda.



Finalmente, la mano derecha se retira con el resto de la baraja o, según el juego en que se realice esta técnica, deja la baraja en la mano izquierda. Al mismo tiempo, los dedos de la otra mano, la izquierda, terminan de empalmar correctamente la o las cartas en cuestión. Todas estas acciones deben realizarse en forma continua.

paul curry's "turnover change"

esta carta esta levemente curvada para facilitar su cogimiento

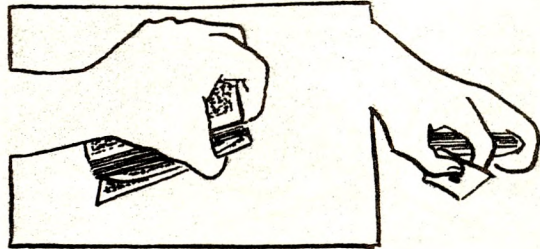
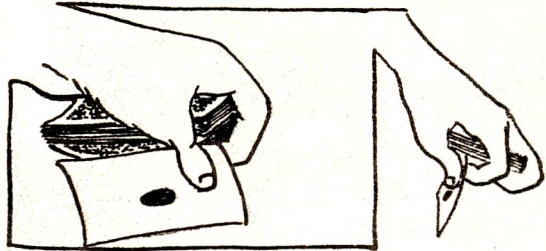


Aunque para efectuar correctamente esta técnica se requiere práctica, la idea, en realidad, es simple: Cambiar secretamente una carta que esta sobre la mesa por otra que se encuentra en el último lugar de la baraja ("Bottom"). Esto se realiza justo en el momento en que la mano que sostiene la baraja pretende voltear la carta de la mesa.

Previamente es necesario introducir el anular entre la última carta ("Bottom") y el resto del mazo. Mientras los dedos mayor y anular la presionan contra el mazo para evitar que se vea. El mazo debe quedar asido, fuertemente, contra la palma, sólo con los dedos medio, anular y meñique ya que el pulgar y el índice deben quedar libres para realizar el cambio.

El cambio se hace con un ligero vaivén o balanceo, ascendente, de la mano izquierda.

Para explicar mejor esta técnica, cada momento de ella se ilustra, además, con una imagen del costado derecho de la mano.



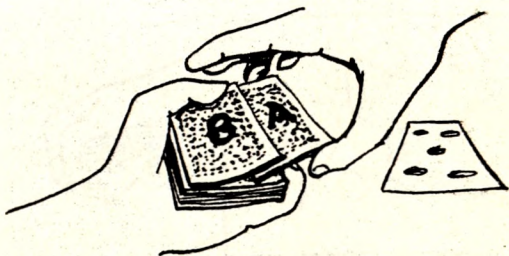
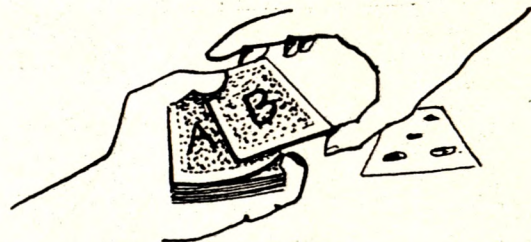
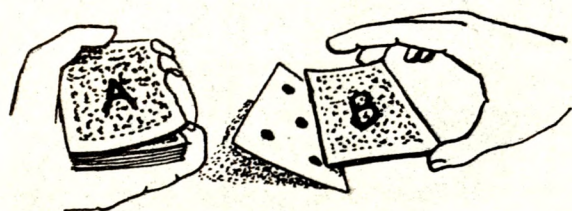
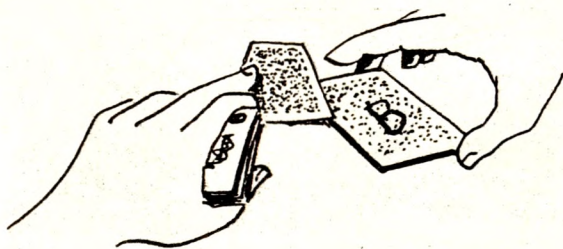
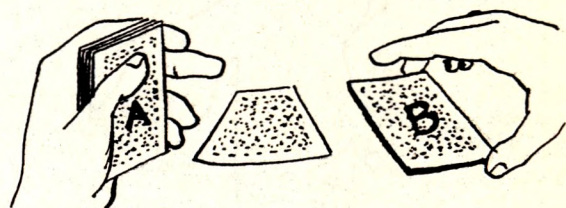
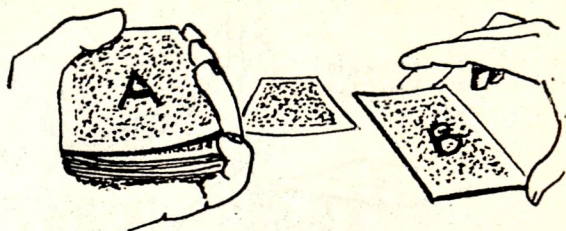
Una perfecta "Misdirection" para encubrir el cambio, consiste en hacer, al mismo tiempo, otra cosa con la mano derecha, que dependerá del juego que se realice. Se prestará atención, naturalmente, a lo que hace la mano derecha. Esto no sólo es una buena "Misdirection", sino que, además, es lógico: pues si la mano derecha no está ocupada, no hay razón para efectuar el cambio con la mano izquierda, que ya sostiene el mazo. ●

enfile "al tiempo"

Consiste en cambiar, secretamente, determinada cantidad de cartas (según la rutina que se realice) por otras, conocidas por el auditorio.

Después que se ha despertado la curiosidad del auditorio sobre la identidad de una carta que está sobre la mesa, se dispondrá volverla cara arriba y, acto seguido se realizará el "Enfile al Tiempo".

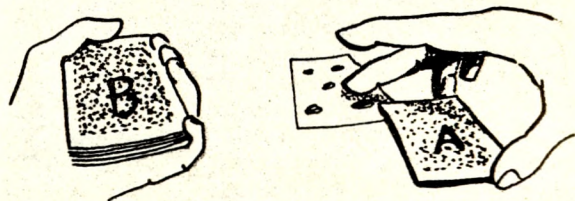
Previamente, sobre la baraja están, separadas por un "Break", las cartas (grupo "A") que reemplazarán —secretamente— a las que sostiene la mano derecha (grupo "B").



En este momento la mano derecha deja su paquete de cartas (grupo B) y coge el grupo A por encima del mazo.

Finalmente, la derecha (ahora con el grupo A) desplaza la carta de la mesa hacia adelante y/o a la derecha, haciendo algún comentario sobre ella.

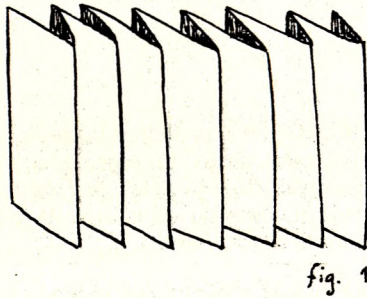
Estos movimientos se hacen y se conjugan sin ninguna pausa y sin nerviosidad. ●



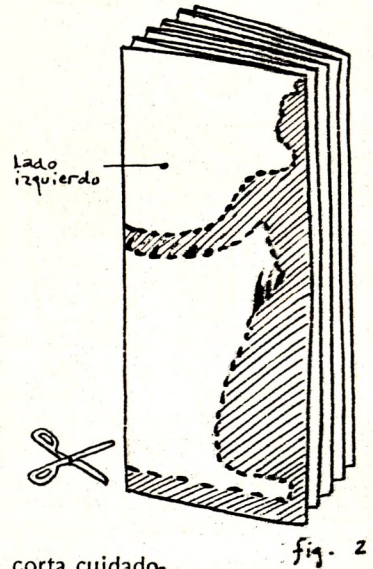
Cualquiera experiencia con un resultado sorprendente puede llamarse "un efecto magico". Por eso entregaremos estos juegos ingeniosos, de realización improprio, aptos para la sobremesa y para intentar pequeños desafíos de entretención.

Figuras de papel

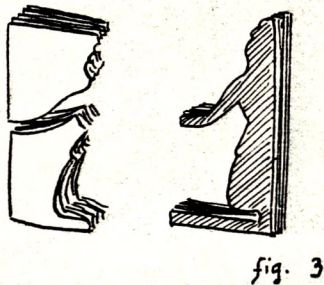
Una cosa que entretiene mucho a los niños, son las figuritas múltiples de papel o frizos. Estas se pueden hacer con mucha facilidad por la simple repetición de una silueta. Se dobla cuidadosamente una tira de papel delgada, fijándose que cada vuelta o pliegue tenga exactamente el mismo tamaño que los otros, (Fig. 1).



Aquí damos un ejemplo, pero es fácil hacer dibujos originales. Se traza la mitad del dibujo que se desea obtener, (Fig. 2).



Posteriormente, se corta cuidadosamente, por la línea punteada. Se retira la parte izquierda (en este caso), (Fig. 3).



Se despliega la parte restante, obteniéndose una tira de figuras múltiples. ●

PENSAMIENTOS

■ "Estudiar primero los principios y sólo después se estará capacitado para ejecutar los efectos basados en el mismo principio. Un mago no es mago porque conoce "trucos", sino porque conoce los principios y fundamentos de 'a magia".

(Halan Tarbell)

■ "Un factor importante para un suave desarrollo de la actuación es la economía de movimientos. Distrae al público el hecho de que el mago tenga que rebuscar algo preciso en su equipo o en su maletín, algo que debiera tener a punto".

(Lewis Ganson)

three queen monte

por Bil Simon

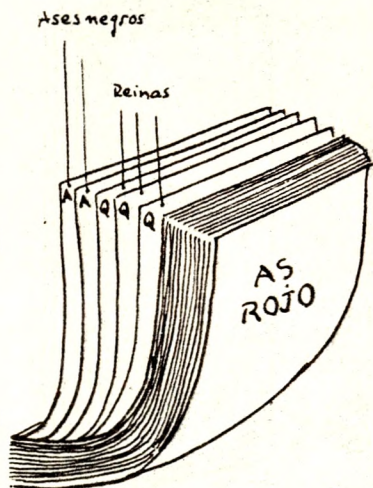


fig. 1

EFFECTO: De tres Reinas y un As, que dejas sobre la mesa, caras abajo, un espectador trata de adivinar el lugar que ocupa la Reina de Trébol, por ejemplo. Sin embargo, ninguna de ellas es la Reina de Trébol ... ¡Son los cuatro Ases!

PREPARACION: La que indica la figura 1.

REALIZACION: Separa las tres cartas de encima (dos Ases y una Reina), mantenlas caras abajo y dices: "ustedes se preguntarán, que estoy haciendo". Luego abre y cierra en abanico estas tres cartas, siempre caras abajo, devuélvelas al mazo, pero dejando un "break" entre ellas y el resto del mazo (Fig. 2).

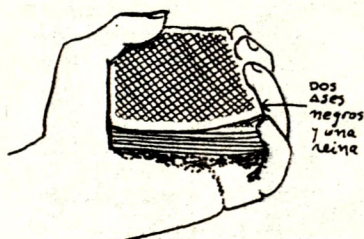


fig. 2

Vuelve éstas tres cartas como si fueran, únicamente, la primera ("Triple Lift"), mostrando que es una Reina (Fig. 3).

Con las mismas, a modo de pala, voltea la siguiente carta del mazo (la segunda Reina). El público ve que se trata de una segunda Reina (Figs. 4 a 6).

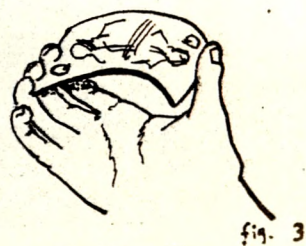


fig. 3

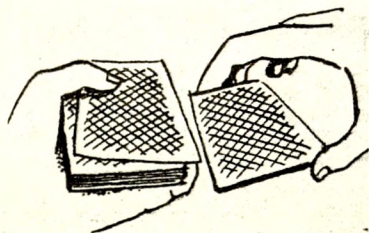


fig. 4

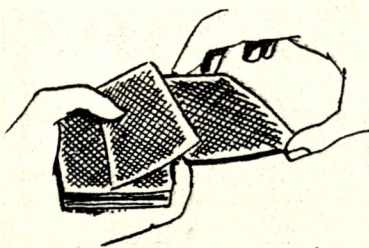


fig. 5

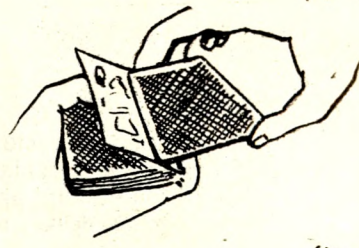


fig. 6

Con la ayuda del pulgar izquierdo coloca esta carta sobre las de la mano derecha (Figs. 7 y 8).

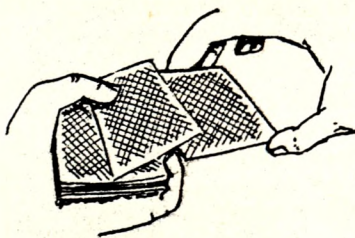


fig. 7

Repite lo mismo con la tercera Reina, pero la colocas debajo de las cartas de la mano derecha.

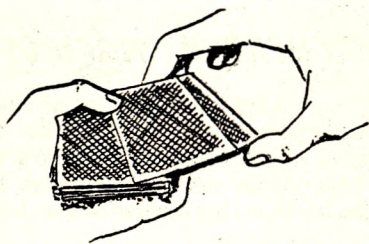


fig. 8

Deja estas cartas, cara abajo, sobre el mazo y, seguidamente, el pulgar izquierdo empuja una a una, sobre la mesa las tres primeras cartas (Fig. 9).

Dices: "ahora, voy a removerlas de sitio. Procuren seguir la pista de la Reina de Trébol". Al tiempo que has mostrado y dejado en su lugar la primera carta de la derecha (que suponemos la Reina de Trébol). Sin dejar el mazo que sostiene la mano izquierda,

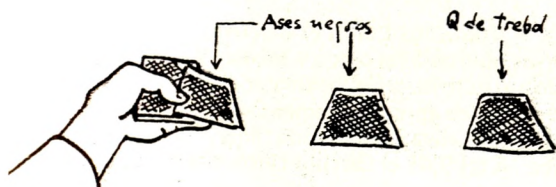


fig. 9

cambia la posición de las cartas, de manera que fácilmente pueda seguirse la posición final de la Reina de Trébol; entre los dos Ases.

Preguntas: "¿Dónde está la Reina?" Naturalmente, adivinan. Ponla cara arriba y dí: "Voy a complicarlo un poco más, añadiendo una nueva carta". Vuelve el mazo para arriba, con lo que queda a la vista el As rojo que, previamente, hemos colocado debajo de la baraja.

Busca el otro As rojo, procurando que el primero no cambie de lugar.

Muestra el nuevo As rojo y colócalo a la derecha de las cartas de la mesa. "Ahora tenemos, pues tres Reinas y un As". Con la mano derecha y sin dejar de mirar este As, lo pones cara abajo. Al mismo tiempo, con la mano izquierda, realizas el "Turnover Change" (Así cambias la Reina por el As que está en la baraja) (Fig. 10).

Sobre la mesa hay cuatro Ases caras abajo. El público cree que son tres Reinas y un As. Muévelas, cambiando su posición entre sí, sin que la mano izquierda suelte la baraja.

Pregunta: "¿dónde está la Reina de Trébol?". La carta que señalen será un As.

Dí: "Le he confundido, Pruebe otra vez". La nueva carta resulta ser otro As.

Igualmente con la tercera y cuarta carta. ●

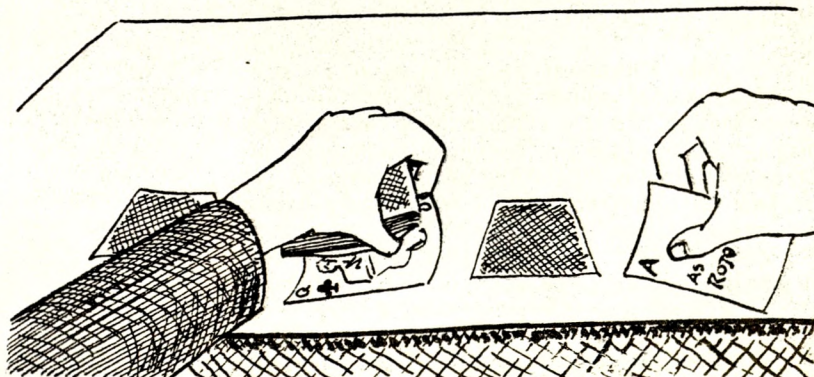


fig. 10



Incluimos en esta Sección dos crónicas del Presidente del Círculo, Enrique González Ylabaca, relacionadas con aspectos mágicos de su reciente viaje a Europa.

encuentros mágicos en "londres"

Cualquiera ocasión y circunstancia es adecuada para un encuentro mágico. Si no aparece solo, habrá que buscarlo. Sobre todo si se llega a otras latitudes, donde siempre habrá algo que descubrir o redescubrir, así los itinerarios sean breves y fugaces.

Londres fue esta vez nuestro primer y último contacto con Europa. Y por supuesto fue la magia nuestro primer y último contacto con Londres.

EL CIRCULO MAGICO DE INGLATERRA

A pocas horas de aterrizar y con la compañía de nuestro amigo Terry Herbert, concurrí a la reunión ordinaria que todos los Lunes del año celebra el Círculo Mágico de Inglaterra. Fuí recibido por su Presidente Francis White en el Salón donde informalmente departía una treintena de socios, que no habían encontrado sitio en el pequeño teatro para 110 personas donde se desarrollaba en ese momento la "lecture" programada. En grupos de tres o cuatro, alrededor de las mesas con los signos zodiacales, con un refresco o un "trago" servido en el Bar, se seguía atentamente alguna variante de un viejo efecto o algún pase "original", o se escuchaba el último pelambrillo del ambiente.

Fuí invitado al escenario y en el momento oportuno presentado oficialmente a los socios, con amables palabras del Presidente. Agradecí en nombre de nuestro Círculo y en su representación entregué un Galvano a nuestro congénere londinense. Pasado lo oficial, no se hicieron esperar los saludos personales.

John Palfreyman me guió, por una intrincada escala, hacia el segundo piso, donde se encuentra el Museo Mágico. En él se exhiben desde viejas cajas de magia, hasta el original de la Zig-Zag, pasando por innumerables tesoros históricos, incluyendo parte del material de Chung Ling Soo, cuya última y trágica presentación la tuvo precisamente en un teatro londinense en 1918. Y hablando de este mago, en esta visita pudimos alternar largamente con su hijo, el mago, Héctor R. Robinson.

Una Biblioteca de consulta y otra para prés-

tamos de libros ofrecen un rico material a los socios.

En la actualidad el Círculo tiene más de 1.400 socios del Reino Unido y del extranjero y, como no podía ser de otra forma, se cuentan entre ellos a varios miembros de la Realeza, entre ellos al actual Príncipe de Gales, quien para ingresar mostró una rutina de cubiletes.

Todos los Lunes el Círculo, en local propio, abre sus puertas a las cinco y media de la tarde, empezando sus actividades a las siete, con una presentación en el teatro de aproximadamente una hora, ya sea una charla explicativa, muestra de films o videos o exhibiciones. A las 9,45 el Círculo cierra sus puertas.

Los postulantes a socios deben haber cumplido los 18 años. Una vez cada dos años se elige un nuevo socio en forma pública: es quien gane el Concurso bienal que organiza el Círculo. En este concurso participan varios cientos de aficionados de todo el país.

Hay anualmente dos eventos sociales: en Otoño, el Banquete-Cabaret-Baile y, en Primavera,





una comida más informal. En ambas oportunidades los socios pueden traer invitados.

De vez en cuando hay presentaciones públicas en la sede del Círculo o en teatros de la capital o de provincias. Pero, en todo caso, cada año se contrata un teatro en Londres, por una semana o más, para ofrecer un programa público a cargo de los socios que cada vez se seleccionen.

“The Magic Circular” es la revista oficial y se distribuye gratuitamente a los socios.

Así es, a grandes rasgos, el Círculo Mágico de Inglaterra, fundado el 1º de Julio de 1905 y uno de los más importantes del mundo.

Abandoné la sede de la pequeña calle Chénies Mews en un grupo, junto con Ali Bongo, Terry Herbert, el Gran Kovari y otros, y fuimos a un restaurant cercano.

A medianoche terminaba este primer encuentro con la magia en Londres.

EN EL GROSVENOR HOUSE HOTEL

Invitado por el Duo de Transformismo “The Mannings”, llegué a uno de los muchos salones de este Hotel, quizás el más grande de Londres, para presentar un show privado de Variedades reservado a un grupo de turistas americanos.

Unas 300 personas deambulan entre el Bar y los stand con “delikatessen”. No había mesas ni sillas. Un pequeño escenario en un extremo, con frente solo a una parte del salón. El show se abrió con un can-can francés, seguido de malabarismo, magia, canciones londinenses, transformismo y hasta un dibujante-caricaturista. Apenas unos 20 asistentes se junta-

ron frente al escenario, pero sin poder aplaudir, ya que sujetaban platos y copas.

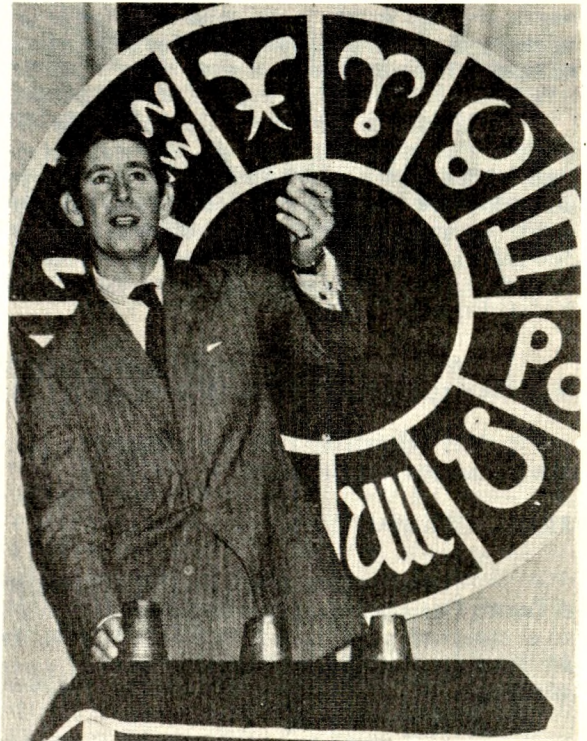
En este ambiente actuó el mago Terry Burgess, a quien conociera en la reunión del Círculo. Su rutina fue limpia y discreta y, aunque con efectos conocidos, muy profesional, sobre todo porque su entusiasmo y su acercamiento al público no disminuyó en ningún momento, pese al ambiente indiferente.

Incluyo este comentario para acotar dos cosas. Una: la producción de un espectáculo debe ser esencialmente adecuada al ambiente y tipo de público, lo que en este caso se ignoró. Segundo: el artista, y hablo lógicamente para los magos, profesionales o no, debe tender al control y manejo del público; si ello no lo logra, cumplir por lo menos su tarea sin que el público lo neutralice.

“ Y ”

Es el breve nombre del espectáculo que hace furor en Londres, montado en el Teatro Piccadilly, a escasos metros del famoso Circus. Su estrella : Arturo Brachetti.

Lo conocimos en el Congreso Mundial de la FISM, en Bruselas, en 1979. En la comida de Gala presentó su extraordinario número de transformismo,



una de las especialidades con pocos cultores en la actualidad y, en su expresión clásica, casi reservada a los italianos, Tenía entonces 18 años.

“ Y ” es uno de los show mejor montados que he visto. Por razones obvias y de espacio me limitaré a la parte mágica, presente en todo el espectáculo. Brachetti no es propiamente un mago, pero sí un enamorado de la magia, que la cultiva con mucha seriedad y técnica. Su maestro: Alberto Sita. Me confidenció, no obstante, que la magia le gustaba como parte integrante de un espectáculo. Y fue lo que hizo maravillosamente en este caso.

Destacaremos algunas cosas. En un elegante cuadro veneciano, con una mezcla de música y ballet, Brachetti —que aparece como un Príncipe— muestra una secuencia bastón-flor-seda-paloma-seda-bastón con una sutileza y cadencia incomparables. No es la simple muestra de efectos; son los toques mágicos dentro de un todo, pero hechos en tal forma que le dan el carácter mágico al espectáculo. Más adelante, en una historia de horror pero con reiteradas pinceladas de humor, Brachetti atraviesa con su sable el cuerpo de una pálida damisela, la que después es depositada en una urna y cortada en dos partes. Efectos clásicos pero irreconocibles dentro de un montaje original.

En su rutina de transformismo con sus seis personajes (la Diva, My Fair Lady, Funny Girl, el Samurai, el Viejo Artista y el Gentleman) incluye un zombie y el parasol-pañuelos. Nos pareció que nunca habíamos visto estos efectos.

Párrafo aparte merece el Cuadro llamado “El Vuelo”. Con esto está dicho todo. Al medio del escenario, Brachetti, con una túnica blanca, se eleva en un vuelo suave y sutil de un extremo a otro del escenario. En un momento, su cuerpo empieza a girar en 360 grados, como una hélice. Se detiene en el aire y levemente se posa en el suelo. Un efecto excepcional y verdaderamente poético.

En el Gran Final Brachetti aparece con una increíble presentación del Dancing Cane.

Un espectáculo completo, montado a todo lujo y cuidando cada detalle.

PRIMAVERA MAGICA

A poco más de media hora de Londres, en el Centro Deportivo y Cultural de Stevenage, se realizó el encuentro anual llamado Primavera Mágica. Es un Domingo completo con Lectures, “dealers” y una gala final.

La asistencia fue de aproximadamente 140 aficionados; según comentarios, menor que la de años anteriores. A las 11 se dió por inaugurado el Festival

con una Lecture de Alan Shaxon.

Unos 22 “dealers” mostraron sus novedades.

Después de almuerzo, algunas charlas a cargo de los “dealers” y la “lecture” de Terry Herbert sobre magia infantil, su mayor especialidad.

A las 19,30 hora inglesa, se dió comienzo al show de gala, donde —junto a la magia— no faltó el ballet y el malabarismo.

Hubo buena manipulación y algunas ilusiones, destacándose la aparición de un gigantesco perro San Bernardo. Las estrellas de la noche: Alan Shaxon, que mostró una limpia levitación, y Terry Herbert con su rutina cómica “The Great Fiasco”, con muchas innovaciones, nuevos gags y una excelente banda musical y de ruidos. Nos reconoce la paternidad en el bautizo de su acto en Chile, ya que la anterior denominación de “The Great Burke” era bastante localista.

El nombre de Chile fue mencionado y aplaudido en la apertura y en la Gala.

“Spring Magic 84”. Una seria muestra de entusiasmo mágico, con un nombre que suena bien, aunque lo primaveral, por la gruesa capa de nieve que encontramos al salir, tenía algo de humor británico.

LLUVIA EN EL COVENT GARDEN

Es uno de los puntos más típicos de Londres. Antes fue mercado de frutas y verduras... Hoy es un centro comercial con preponderancia en la artesanía. También es escenario callejero para mimos, malabaristas y magos, al igual que en otros lugares de Europa, como las calles que circundan el Centro Pompidou de París.



Me habían hablado de un excelente mago joven que a diario aparecía en el sector. Fuí y volví varias veces durante una tarde, pero la persistente lluvia frustró mi programa de "magia en la calle".

"THE WACKY WIZARD"

Algo así como "El Mago Loco". Una serie de 13 capítulos de Videos dirigidos principalmente a la teleaudiencia infantil a cargo de Ali Bongo, quien me invitó a una exhibición privada. Vendrá otra serie de 26 capítulos.

Una excelente y muy cuidada producción, seleccionada para ser mostrada en el Mercado Internacional del Video que se realizó recientemente en Cannes. Esperamos que sea vista en nuestro país.

MAGIA CON PAUL DANIELS EN LA B.B.C.

Una segunda y obligada vuelta a Londres, por algunas horas, la hice coincidir con la grabación de uno de los capítulos del "Show de Paul Daniels", programado para exhibirse en 6 meses más, al cual asistí por gentil invitación de Ali Bongo.

Paul Daniels es un mago de larga trayectoria, con gran experiencia en el montaje de grandes espectáculos mágicos. Su programa en la B.B.C. tiene ya varios años y en él participa Ali Bongo como Productor Asociado.

Esa noche, ante un público de unas 250 personas, Paul Daniels mostró nuevamente su buena técnica, pero, por sobre todo, su carisma y sus espectaculares condiciones de "show man". El programa incluye algo de conversación con invitados y números de variedades; en esa oportunidad el malabarista Dick Franco y los clowns suizos "Les Chickis".

En las largas esperas e interrupciones televisivas, propias de todo programa grabado, Paul Daniels mantuvo el público atento y entretenido con clásicos juegos como el "Siempre seis" y "Papel roto y recompuesto".

La parte mágica central :

— Carta elegida y rota, se encuentra recompuesta, con el pedazo de menos que quedó como testigo, dentro de un tarro de Coca-Cola;

— Monedas frente al espejo (Reflection). Rutina original, con un climax con huevos y un pollo;

— Ilusión montada por Ali Bongo, realmente espectacular y que merece una explicación detallada en forma verbal.

— Gran final con un Rolls-Royce último modelo y 7 llaves, sólo una de las cuales abre la puerta del auto; quien la tenga será su dueño. Seis personajes del público eligen sendas llaves libremente y la séptima llave, descartada por ellos, queda para el anima-

dor. Gran show de tipo mental y finalmente es la llave del animador la única que abre el auto.

Un pequeño "party" con los artistas, equipo de producción y Paul Daniels, quien mostró igual simpatía y carisma en el trato personal y directo, puso término a esta experiencia mágica en la B.B.C.

"EL GRAN KOVARI"

En el Arts Theater, a unos pasos de Leicester Square, "The Great Kovari" presentó su show especialmente montado para niños. Húngaro, residente ahora en Londres, gran amigo de Paul Potassy, nos invitó especialmente para la penúltima función, el Sábado Santo, precisamente el día que debía embarcarme de regreso. Imposible faltar.

Show completísimo de una hora y media de duración, con Grandes Ilusiones, escapismo a cargo de Kovari Jr. (13 años), buenas versiones del "spirit cabinet" y de la mujer cortada, y mucha magia infantil. Entre lo original, una versión muy novedosa de los palos chinos.

Compartí la función con un joven mago alemán que se acercó a mí en la certeza de que era mago. No había donde equivocarse: yo era el único que tomaba notas en la oscuridad y el único que no tenía un niño a su lado.

Terminada la función, charla apresurada, buenos deseos y carreras para tomar un taxi hasta la Estación Victoria y seguir en tren hasta el aeropuerto de Gatwick.

i Principio y fin mágicos en Londres ! Que más podía pedir. i GOD SAVE THE QUEEN ! ... Y a la magia también, por supuesto.

E.G.Y.

de paso en el "escorial"

Llegando a Madrid, bajo un fina lluvia primaveral, mi primer contacto fue naturalmente Juan Tamariz. Pese a mi oposición, alteró sus planes para un encuentro mágico en Galicia y por un fin de semana gocé de su hospitalaria acogida en su casa de El Tomillar, a minutos del Palacio-Monasterio donde reposan los Grandes de España.

Fueron horas y horas de charla, comentarios, recuerdos y planes. Lógicamente se tocó el tema del próximo Congreso de la FISM, a realizarse en Julio de 1985 en el Palacio de los Congresos de Madrid, cuya organización corre por cuenta de los magos de Zaragoza; Juan, entre otros madrileños, pone —no obstante— también su parte para el mejor éxito del evento.

Muchos videos fueron revisados cómodamente en el living de su casa, donde adornos en cobre recuerdan sus muchas, pero nunca suficientes visitas a Chile. Aprecié así detalladamente la mayor parte del Programa "Por Arte de Magia" que realizara durante 13 semanas en la Televisión Española y que, ciertamente, constituye el mejor y más acabado aporte televisivo que se haya dado a la Magia. Durante 27 minutos, con una temática mágica central, se presentan juegos, se hace una breve exposición didáctica, se muestra interesante material de archivo —casi siempre de gran valor histórico— y se termina con un invitado estelar. Todo con la conducción y participación de Juan Tamariz.

Con alguna detención aproveché de hojear parte de los 10 años de publicaciones de la Escuela Mágica de Madrid. Desgraciadamente reservada a sus "escolares", creo que constituye, por su macizo y profundo contenido, una de las mejores publicaciones de magia en el mundo. Esperamos que la iniciativa de publicar, en edición limitada, los volúmenes de estos 10 años se concrete en definitiva.

Así pasaron rápidas y muy cortas 48 horas, más placenteras aún con la hospitalidad de Mary Pura, Anita y Mónica. En la noche llegamos hasta el Café Croché, donde cada Viernes, justo a medianoche (hora mágica) se apretujan los parroquianos a ver ma-

gia. Como no podía faltar tampoco un buen ejemplo de la cocina española, fuimos a dar al famoso "Charolés".

Y de magia ¿qué? Pasados los últimos minutos del Domingo de Ramos, hora en que ya los Penitentes estaban entregados al sueño, después de recorrer encapuchados las estrechas y empinadas callejuelas, Juan me invitó a su refugio mágico.

Una habitación cómoda que termina en un pequeño escenario con cortinajes negros, reúne parte de su biblioteca y, en varios estantes y cajones, su material mágico, no necesariamente ordenado con algún método. En un rincón, una filmadora de Video, testigo de muchas horas de ensayo y repeticiones de rutinas y detalles que, al presentarse, parecerán como improvisados, gracias al "arte dramático" de Juan Tamariz.

Una docena de efectos, matizados con comentarios y gestos de asombro desfilaron por el tapete verde. Siempre "in crescendo", climax tras climax. Y de repente ...

... la baraja se mezcla una y otra vez. Ningún motivo de sospecha. Algunas cartas se resbalan y caen (alguien pensaría en cierta impericia). —"Toma el mazo y, debajo de la mesa, haz tres cortes, o, si quieres, aparenta que los haces. Siempre debajo de la mesa, elige una carta, mírala, recuérdala y colócala dentro del mazo". Sigo las instrucciones. Me parece bien el cuatro de trébol. Coloco el mazo sobre la mesa.— Sin tocarlo siquiera, Juan me dice: —"No me digas nada, porque lo sé todo. Tu carta es el cuatro de tréboles".

Felipe II se revolcó en su tumba. Cuatro campanadas se escucharon desde el Monasterio. Aunque eran las cuatro de la mañana, estoy seguro que eran por el Cuatro de Tréboles. Un "milagro mágico" en El Escorial; uno de tantos en las manos de Juan Tamariz.

Atravesando en el pequeño tren la llanura castellana, pensaba en el Cuatro de Tréboles. Sin darme cuenta, en un instante, en lo alto, apareció el Palacio Real. Ya estaba en Madrid. ●

E.G.Y.



Dai Vernon

"The Professor"



David Frederick Wingfield Verner nació en Ottawa, Canadá en 1894. Pero se nacionalizó en USA.

Sus primeros Show de Magia los hizo en Ashbury College in Ottawa.

Dai Vernon aprendió el arte de cortar siluetas y su primer trabajo lo hizo en su primer viaje a New York en 1913 en el lugar de entretenimientos llamado Coney Island. De regreso ingresó al Royal Military College en Kingston Ontario. Durante la 1era. Guerra el fue comisionado en artillería y luego pasó a la Air Force. Volvió en 1917 a New York donde conoció famosos magos como Kellar; Han Ping Chien, Ching Ling Foo y Dr. Elliot.

En Marzo 5 de 1924 se casó con Miss Jeanne Hayes en New York. En esta época apareció un libro llamado "Secrets". Este era un apunte de Dai Vernon. El libro fue un best seller, pero Dai por necesidad había vendido los derechos por 20 Dlls.

Trabajando en New York siempre cortando siluetas conoció en 1925 a Cardini del cuál fue un gran admirador. En este año Dai Vernon ya trabajaba como Mago profesional, su repertorio era cinta cortada y recompuesta (Al Baker), cambio de color pañuelos, cartas que disminuyen, cartas a través de la manga, cartas que saltan (De Kolta) vino y agua, y finalizaba con Clock Dial.

En 1926 nace su primer hijo Edward Wingfield; estaba muy pobre en esta época. Se ayudaba cortando siluetas en verano y haciendo magia en invierno. Recorrió: Virginia, New York, Miami, Atlantic City, Chicago, Wichita.

En 1932 nace su segundo hijo David Derek.

El agente de magia que él tenía se llamaba Frances Rockefeller King; ella trabajó hasta 1935. Como representante.

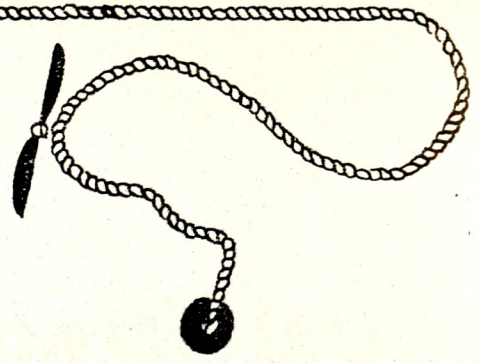
Dai Vernon con otros amigos concibieron la idea del famoso "Harlequin Act." El acto tenía magia; danza, color, luz y drama. (Dai tomó clases de Ballet), el acto era muy completo y exitoso, pero fue imposible de financiar. Quedó como un bonito sueño.

En 1941 Dai Vernon montó un Show Chino y pasó a llamarse Daiyen y después Dr. Chung.

Dai Vernon escribía para revistas, The Sphinx y The Jinx, pero cada día le faltaba más dinero para vivir, de ahí que se empleó como capataz en una empresa constructora. Un día transitando bajo un andamio este se derrumbó cayendo sobre él, fracturándole los dos brazos y varias costillas y, dejándole su brazo derecho rígido.

Posteriormente el profesor trabajaba en cruceros hacia Sudamérica, habiendo estado varias veces en Buenos Aires. Entre viaje y viaje daba conferencias. En 1955 Vernon junto a Faucett Ross viajaba a Europa donde hizo varias conferencias. En estos viajes fue cuando, el mago chileno Roberto Rivas tomaba contacto permanentemente con él. ●

las viajeras por Dai Vernon.



EFEECTO: Cuatro cartas seleccionadas y marcadas por el público, se colocan en diferentes partes del mazo. Se mezcla éste. Las cuatro cartas desaparecen del mazo y, misteriosamente, aparecen en cuatro bolsillos diferentes del artista.

PREPARACION: Una carta indiferente se coloca cara hacia el cuerpo en el bolsillo derecho del pantalón, (Fig. 1).

INSTRUCCIONES: Ruega a un espectador que nombre un grupo de cuatro cartas del mismo valor. (Supongamos que han sido elegidos los Ases). Haz que un espectador ponga su inicial o una marca cualquiera en las cuatro cartas.

Abre el mazo en abanico e inserta los Ases en lugares distintos del mismo, como indica la Fig. 2.

Cierra el abanico y sostén el mazo cara hacia el público, con los Ases sobresaliendo, (Fig. 3).

El índice izquierdo empuja los Ases, introduciéndolos viva-

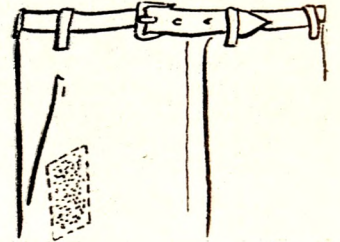


fig. 1

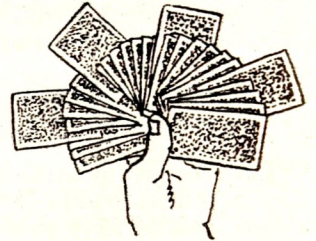


fig. 2

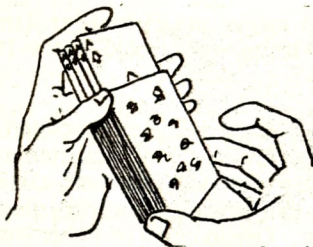
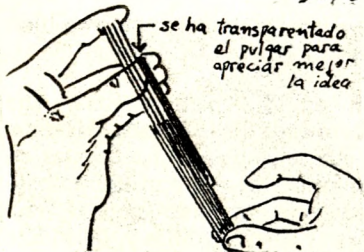


fig. 3



se ha transparentado al pulgar para apreciar mejor la idea

fig. 4

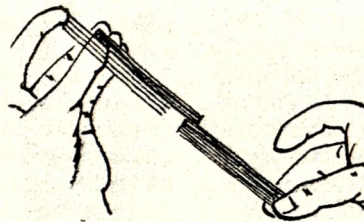


fig. 5

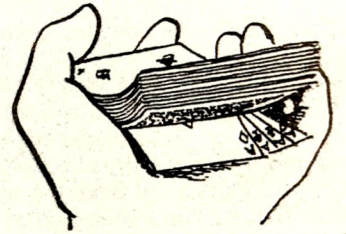
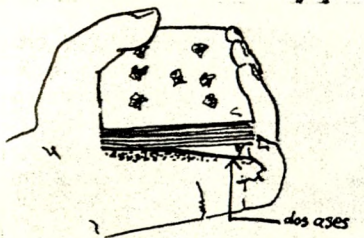


fig. 6

mente en el interior del mazo y, simultáneamente el pulgar y mayor derechos deslizan, por abajo las cartas que están detrás y entre los Ases. Los Ases, en consecuencia, son retenidos detrás de un pequeño paquete de cartas, (Figs. 4 y 5). Inmediatamente se efectúa la mezcla Hindú con el paquete de la mano derecha. Al final, los Ases están en el fondo del mazo, (Fig. 6).

Sosteniendo el mazo, cara arriba, haz correr las cartas entre ambas manos, como jugando con ellas, y, al igualarlas obtén secretamente un "break" sobre los dos últimos Ases, (Fig. 7), con el fin de realizar el



dos ases

fig. 7

empalme "Hofzinsler" (explicado en esta misma publicación).

Luego de lo cual y, empleando un gesto explicatorio, la mano derecha continúa desplazándose hacia adelante diagonalmente a la derecha con el mazo, mientras la mano izquierda, con las dos cartas empalmadas, cae con naturalidad, a lo largo del cuerpo. La operación de empalme y gesto explicatorio debe realizarse con un movimiento continuado.

Ahora devuelve el paquete, cara arriba, a la mano izquierda en posición normal de "dar las cartas" (Fig. 8).

Entonces, se dice al público: "Lo crean o nó, cuando chas-

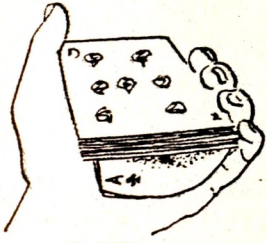


fig. 8

terior del bolsillo y devuelve el paquete a la mano izquierda cara abajo. Así, la derecha desocupada palpa el bolsillo derecho de la americana diciendo: "También una aquí". Luego la mano derecha coge el paquete en la posición de empalmar una carta superior con una mano (Fig. 9). Cuando la mano izquierda palpa el bolsillo izquierdo de la chaqueta, dices: "Y una aquí".

En este momento provocas una pausa y haz una observación apropiada sobre tu "exagerada" pretensión, como, por ejemplo: "ustedes no me creen, ¿verdad?".

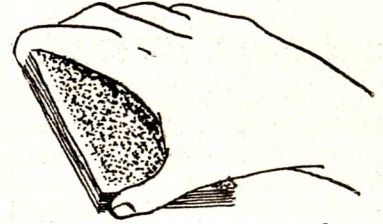


fig. 9

Saca una carta, dorso al público, del bolsillo izquierdo del pantalón. Al volver la carta, lentamente, para mostrar su cara, la mano derecha realiza el "empalme con una mano" con la cara superior. Coloca el As que acabas de producir sobre la mesa o dáselo a un espectador, diciendo: "El primer As".

Devuelve el paquete a la mano izquierda, como indica la Fig. 10.

La mano derecha se introduce en el bolsillo derecho del pantalón y saca el As, que llevas empalmado. Colócalo sobre la mesa, diciendo: "Aquí está el segundo As". Posteriormente, la derecha coge el mazo que sostiene la izquierda, al tiempo que la carta superior del mazo (un As) es empalmado con la ayuda del pulgar izquierdo (Fig. 11 y 12). La izquierda, con la carta empalmada va al bolsillo izquierdo de la americana y saca dicha carta diciendo: "El tercer As".

El paquete es, una vez más, transferido a la mano izquierda. La mano derecha se introduce, primero en el bolsillo derecho de la americana y, luego, en el bolsillo derecho del pantalón, pero sin éxito ambas veces.

Fingiendo contrariedad, pasa el paquete a la mano derecha. La izquierda la introduces en el bolsillo izquierdo del pantalón y, secretamente, empalmas la carta que allí se encuentra.

Saca esta mano con la carta empalmada y coge con ella la baraja, (Fig. 8).

Palpa los otros bolsillos fingiendo buscar la carta. Entonces expresa, como mejor sepas, perturbación por ese fallo.

Coge el paquete en tu mano derecha. La izquierda se lleva al bolsillo interior derecho de la

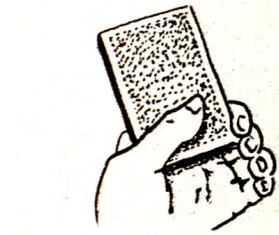


fig. 10

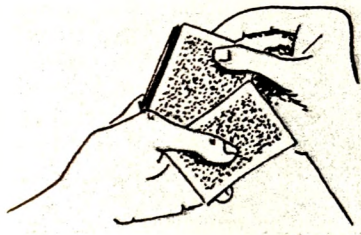


fig. 11

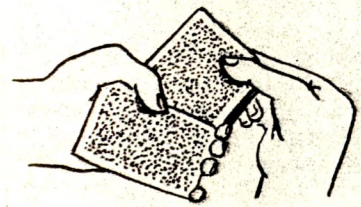


fig. 12

chaqueta y deja caer la carta dentro de él. Inmediatamente, aparta la chaqueta de tu cuerpo con la mano derecha. Al mismo tiempo, mantén ligeramente abierto el bolsillo con la punta de los dedos izquierdos. Lentamente, introduce la mano y haz aparecer triunfalmente el último As, (Fig. 13).

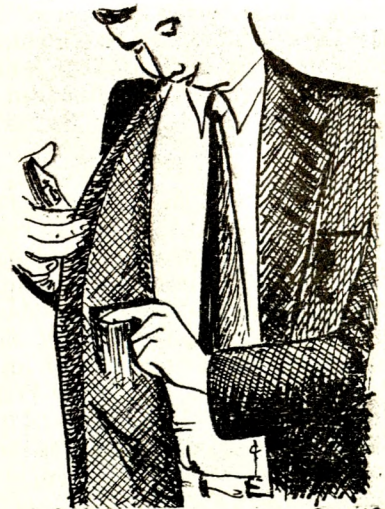


Fig. 13



la baraja pertenece a la historia

He pensado que para ir variando número por medio trataré de seleccionar un tema que sea de interés para todos nuestros colegas y que aporte alguna cultura mágica. Esta vez hablaré sobre la historia resumida de una herramienta básica de los magos y que se conocen como "Naipes" o Baraja.

Con seguridad absoluta, nadie sabe donde ha nacido la baraja. Hay quien dice que en la China, otros que en Persia, y otros investigadores creen que en la India. La teoría más admitida cree que la cuna de la baraja está en la ciudad de Bombay y que desde allí pasó a los árabes. A su vez los árabes la llevaron a España en el siglo VII y desde allí pasó al mundo occidental.

El origen de la baraja es pacifista. Hoy parece también claro que nació como contraposición al juego del ajedrez, mucho más antiguo, que era el juego de guerra. La baraja simboliza la paz. Los símbolos de algunas antiguas barajas recuerdan en todo las piezas del ajedrez. Al lado del Rey y la Reina, tenían dos caballeros y dos "valets" (alfiles). Historicamente la baraja Española es la más antigua de Europa. La baraja primitiva tenía un sentido mágico. No hay símbolo en la Edad Media que no sea utilizado por la magia. Estas barajas "de magos" que no eran para distraerse jugando, sino para sondear los arcanos del porvenir, llegaron a España con el nombre de "Naibi" (Naipes). Pero los árabes, llamaban a aquellas mismas cartas, símbolo de la suerte "Baraka" que quiere decir "suerte".

Hasta la invención de la imprenta, la baraja fue un objeto de lujo. Existían Pintores y Naiperos. Los naipes eran pintados, dibujados y coloreados a mano (1.380). Estos naiperos fueron los precursores del grabado y de la imprenta, dibujaban sobre hojas de pergamino (Siglo XIV y XV Miguel de Alcanyis, hijos del Pintor Bartolomé Pérez, los Beltrán, Carmini, Macia). El Rey Carlos VI de Francia pagó por un Juego de cartas 156 sueldos al pintor Jacquemin Gringonneur. Todos los artistas y dibujantes se aplicaron con frenesí a hacer barajas, lo que obligó al preboste de París, a condenar las barajas hechas en pergamino o "paginae".

Aparecieron las cartas para consultar al destino o "tarots" de hebreo "Tora", ley: "rota", rueda del destino y "ro" rey. Era una baraja completa de 56 cartas: Rey-Reina, Caballero y Sota, más 10 cartas numeradas en sus cuatro palos característicos de Oros (dinero), Copas (placeres), Espadas (Guerra) y Bastos (castigo), más 22 curiosas cartas que representaban sucesivamente: 1, El Banquero; 2, El Papa; 3, La Emperatriz; 4, El Emperador; 5, La Papisa; 6, El Enamorado; 7, El Carretero; 8, La Justicia; 9, El Ermitaño; 10, La Rueda de la Fortuna; 11, La Fuerza; 12, El Ahorcado; 13, La Muerte; 14, La Templanza; 15, El Diablo; 16, El Rayo; 17, La Estrella; 18, La Luna; 19, El Sol; 20, El Juicio; 21, El Mundo; 22, El Loco.

La baraja para jugar suprimió muchas de estas cartas; las 22 especiales, por un lado; La Reina por otro, ya que los Españoles consideraron siempre que aquel era un asunto de Hombres y en la Edad Media; al revés que en Italia o en Francia, las mujeres eran excluidas del juego. Así nació la baraja de las cuarenta cartas. Pero frente a la baraja original de origen arábigo - español y predominante en todos los países latinos, surgió pronto la mal llamada baraja francesa. Mal llamada, porque tuvo su origen en Alemania específicamente en la ciudad de Ulm. Los símbolos de esta baraja eran netamente Germánicos: Los corazones, Los diamantes (granizos), los tréboles (hojas nórdicas) y las Picas (frutos). Esta baraja inundó los países nórdicos y conquistó Francia e Inglaterra. Se conservó en ella la Reina o Dama y tuvo un signo social distinto a la áspera baraja Española. Fue un juego de sociedad refinada y no un asunto de hombres.

En un principio, los cuatro Reyes de la baraja Española estuvieron bien diferenciados. El de oros era David rey de los Judíos, El de Copas Alejandro Rey de los Griegos, El de Espadas era César o Rey de los Romanos y el de Bastos era Carlomagno o Emperador que premia o castiga. Los Caballeros eran héroes legendarios y los valets o sotas, los Servidores.

El triunfo de la baraja lo originó la invención de la Imprenta. Primero en madera y luego en metal. Los grabados se multiplicaron y se pusieron al alcance de todos los bolsillos. Surgieron en Europa verdade-

ros complejos industriales dedicados a fabricar Barajas. La baraja desde entonces es un documento histórico. La Revolución Francesa suprime los reyes y los sustituye por sabios y luego por virtudes. En 1918 se patenta el naípe opaco de 3 capas y así hasta nuestros días.

La baraja es fiel a la humanidad.

Por último debo decir, que los juegos de Magia hechos con cartas son una de las ramas más agradables y atrayentes de nuestro arte. Una baraja de cartas se encuentra en cualquier sitio y por otra parte no puede haber un objeto más familiar y universal. Adelante con nuestro pequeño baúl mágico que es un estuche de cartas y hasta el próximo número donde trataré de exponer algún juego de cartas interesante.

DATOS INTERESANTES SOBRE CARTAS

Las Primeras cartas de naípe se fabricaron en Vidrio; cerámica, madera, hueso, y piedras. Se imaginaba practicando el Back and Front con cartas de Piedras?.

En 1973 la firma A. Dougherty Company introdujo Triplicates Playing Cards. Aparecieron los índices. Estos eran pequeñas reproducciones de las cartas en miniatura.

El tipo de carta Bicycles tenía 81 diferentes diseños para sus dorsos. El actual Rider Back fue inspirado por la Bicicleta de rueda grande del 1800.

FABRICAS Y TIPOS DE CARTAS EN EEUU.

FECHA	FABRICANTE ORIGINAL	TIPO DE DORSO	CALIDAD	REGION MAS USADO
1860	Several	Steamboat	Esmalte	Missisipi bajo
1870	A. Dougherty & Company	Mohawk	Batista	Nacional
1870	A. Dougherty & Company	Torpedo	Lino	Nacional
1873	Ny Consolidated Card Co	Bee Worm	Esmalte	Costa Este
1873	Ny Consolidated Card Co	Squeezer Angel	Batista	Louisiana
1877	Ny Consolidated Card Co	Squeezer Bulldog	Batista	Louisiana
1885	A. Dougherty Card Co	Tally - Ho Fan	Lino	New York
1885	A. Dougherty Card Co	Tally - Ho Circle	Lino	New York
1887	Russell Morgan Co	Bicycle Rider	—	Nacional
1892	Ny Consolidated Card Co	Bee	Batista	Nacional
1894	US. Playing Card Co	Bicycle New Fan	—	Nacional
1906	US. Playing Card Co	Bicycle Racer	—	Nacional
1914	Russell Playing Card Co	Aristocrat	Lino	Florida - New York
1914	Russell Playing Card Co	Blue Ribbon	Lino	Ny Conn Phil
1930	Russell Morgan Co	Aviator	—	Nacional



Naipes de cartón del siglo XVI.

con la ayuda del comodín por J. Tamariz

EFEECTO: De siete cartas negras (picas y tréboles), un espectador piensa en una. El mago la adivina y, finalmente, las seis cartas negras restantes, se transforman en rojas.

PREPARACION: Puede realizarse delante del público.

Coge la baraja con la mano derecha y ve pasando cartas a la izquierda, por atrás (Fig. 1).

Al pasar una carta negra, la separas, dejándola encima de la mesa, cara arriba. Prosigue así, hasta que sobre la mesa tengas siete cartas negras. En la mano izquierda debes tener, al menos, seis cartas rojas.

Busca el comodín y colócalo como carta última ("Bottom") del mazo.

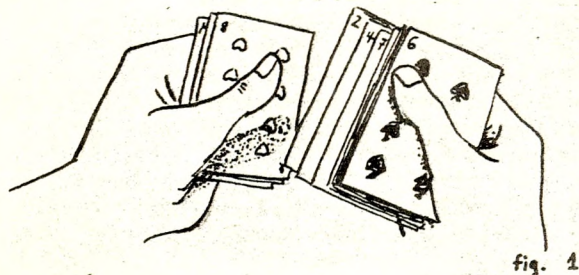


fig. 1

Introduce el meñique izquierdo entre la sexta carta roja y el resto del mazo, vuelve la baraja dorso arriba, en la mano izquierda, manteniendo la separación (Fig. 2).

REALIZACION: Pide a un espectador que mezcle las siete cartas negras, recalcando que, precisamente, son negras. Dile que se fije en una de ellas. Seguidamente, que las mezcle de nuevo, para dejarlas finalmente, sobre la mesa, en un paquete y caras abajo.

Simula buscar su carta, mediante el tacto de tu mano derecha. Aparta una carta cualquiera de las siete. Con la misma mano, coge las seis restantes en la posición adecuada para hacer el "enfile al tiempo" (explicado en la sección: "Técnicas").

Dirígete al espectador y di: "Fíjese, la carta es pensada, sólo pensada, y valiéndome del tacto, la he encontrado... ¡ ésta es su carta ! " ...

Mientras dices esto, te inclinas hacia adelante y llamas la atención sobre la carta que vas a volver ahora, creando un clima de expectación ante ella.

Sigue diciendo: " ... porque su carta era... ? ". Acompaña estas palabras con un gesto interrogante y haz una pausa hasta que el espectador nombre su carta.

Supongamos que nombre el cinco de tréboles.

Como si estuvieras seguro de haber acertado, volteas la carta, con ayuda de las seis de la mano derecha y, seguidamente, realiza el enfile al tiempo (cambiando secretamente, las seis cartas negras por las seis rojas que tienes separadas en la baraja). Echa tu cuerpo hacia atrás.

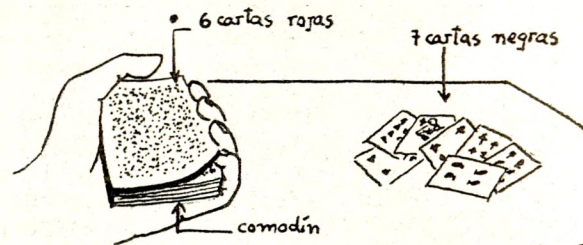


fig. 2

Al volver la carta pueden suceder dos cosas: **PRIMERO:** Que la carta vuelta sea, precisamente, la pensada.

En este caso, deja las cartas de tu mano derecha (ahora rojas) sobre la mesa caras abajo. Dí: "Como puede ver, el tacto es infalible". Haz una pausa. Deja la baraja encima de la mesa, sin dar importancia. Añade: " ... y para que vean el poder de mi tacto, fíjense ... "

Frota con la mano las seis cartas y vuévelas, triunfalmente diciendo: " ... ¡ Ahora se han convertido en rojas ! ".

SEGUNDO: La carta vuelta no es la pensada (cinco de tréboles), sino otra.

En este caso, deja las cartas rojas boca abajo en la parte derecha de la mesa. En tanto que los dedos izquierdos arrastran la carta volteada hasta dejarla más hacia la izquierda y en posición adecuada para realizar el "Turnover Change" (Fig. 3).

Mientras realizas esto, Dí con extrañeza: "¿Cómo?... ¿No es ésta su carta?"

Cambia la expresión, y continúa: "Bueno no importa, pediré ayuda a mi comodín".

Vuelve la baraja, con las caras hacia ti, y pasa a la izquierda las primeras cartas de atrás. Serán las negras que antes has cambiado. Cuando llegues al cinco de tréboles (carta pensada por el espectador), detente.

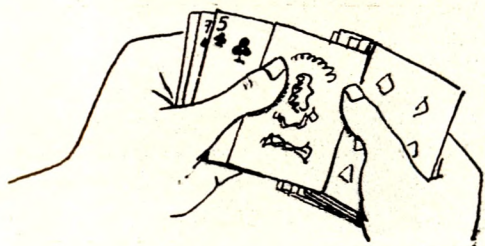


Fig. 4

Con el pulgar izquierdo, ayudado por el derecho, pasa el comodín hasta que quede situado entre el cinco de tréboles y la carta siguiente. Aparta, seguidamente las dos manos, (Figs. 4 y 5).

El pulgar izquierdo, siguiendo el movimiento, empuja el comodín hacia arriba, (Fig. 6).

Finalmente coloca las cartas de la izquierda sobre las de la mano derecha, (Fig. 7).

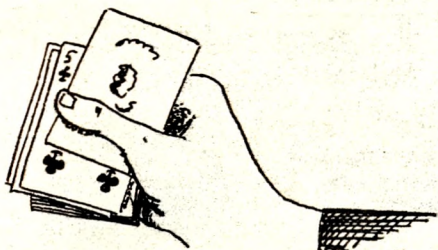


Fig. 7

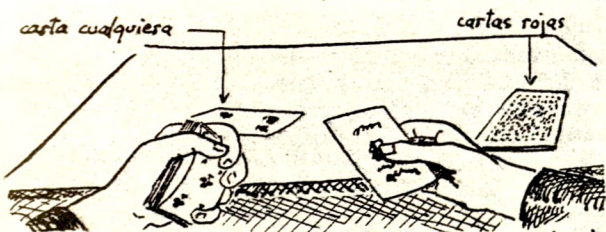


Fig. 8

Con la derecha coge el comodín. La izquierda, que sostiene la baraja, se vuelve dorso arriba y prepara el cinco de tréboles para el "Turnover Change", (Fig. 8).

Dí: "Aunque ésta no es su carta ..."

Empieza a volver la carta con la mano izquierda.

Prosigue: "... el comodín hará que se vaya de aquí ..."

Realiza el "Turnover Change" mientras con

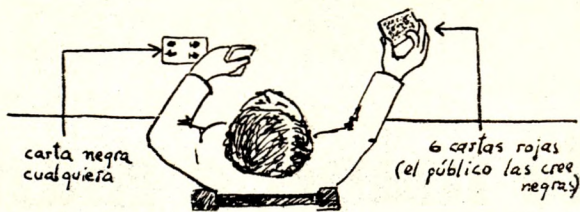


Fig. 3

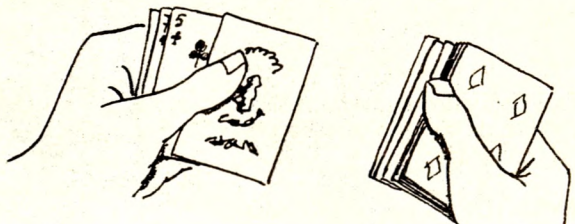


Fig. 5

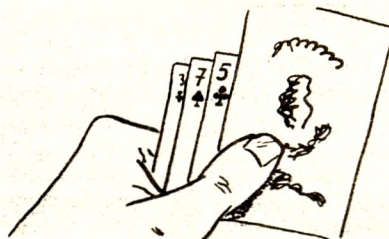


Fig. 6

la mano derecha mueves tu comodín cara arriba, y lo llevas encima de las seis cartas de la parte derecha. Ello produce la suficiente "Misdirection" para cubrir el cambio, (Fig. 9).

"... y pasaré ..."

Haz acción de coger algo del aire, encima del paquete de seis cartas, con el comodín. Lleva este "algo" y déjalo caer sobre el cinco de tréboles que está boca abajo (para el público, es otra), mientras

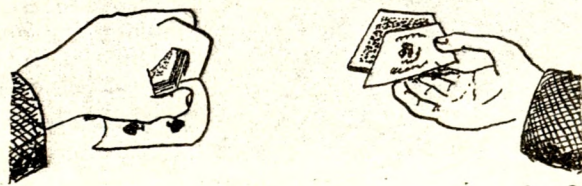


Fig. 9

terminas la frase: "... aquí."

Pregunta el nombre de la carta pensada, como si no lo recordaras, o hasta ahora no se hubiese nombrado, y, con la ayuda del comodín volteas cara arriba el cinco de tréboles.

Haz una ligera pausa, para machacar el efecto.

Concluye: "... y, ahora estas cartas ...", frota con el comodín las seis cartas rojas (para el público, negras), "... las convertiré en rojas..." voltéalas, con el comodín, mostrando que ahora, son rojas. ●



de mano a mano por R. Varela

EFEECTO: Cuatro monedas pasan, una a una, de la mano derecha a la mano izquierda.

ELEMENTOS: Cuatro monedas de tamaño grande. De 50 pesos, por ejemplo.

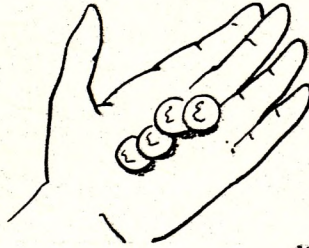


fig. 1

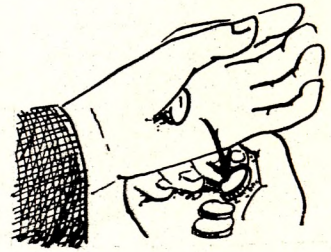


fig. 2

PASE DE LA 1a. MONEDA: Saca del bolsillo las cuatro monedas con la mano derecha y ponlas, una a una sobre la izquierda, cuidando que una de ellas quede en posición para el empalme clásico. (Fig. 1).

Vuelve la mano izquierda sobre la derecha dejando caer las monedas, en realidad sólo caen tres, porque una queda empalmada. La mano derecha se cierra inmediatamente. (Fig. 2).

Levanta la derecha diciendo: "cuatro monedas", mientras la izquierda cae al lado del cuerpo con naturalidad. Lleva la mano derecha a la boca y sopla sobre ella. (Fig. 3).

Abre la mano derecha enseñando que hay sólo tres monedas. Abre, lentamente, la izquierda y enseña su moneda.

PASE DE LA 2a. MONEDA: Pon la moneda de la izquierda en la mano derecha (Fig. 4). Si has tenido cuidado de colocar una de las monedas, de esta mano, en el sitio del empalme clásico, al adoptar la posición de la Figura 4, la moneda se empalmará automáticamente.

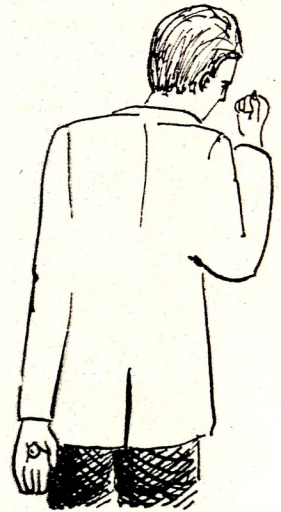


fig. 3

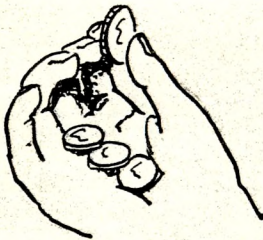


fig. 4

Arroja las monedas sueltas a tu mano izquierda diciendo: "tres monedas en esta mano", hácelas tintinear, "y una en esta otra", mirando a la que muestra la derecha (que oculta, además, otra) (Figs. 5 y 6).

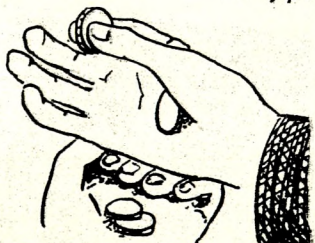


fig. 5



fig. 6

Baja la mano derecha colocando, al mismo tiempo, la moneda sobre los dedos curvados (Fig. 7).



fig. 7

Sopla la mano izquierda y, al mismo tiempo deja caer la moneda empalmada sobre la otra (Fig. 8). Luego enseña ambas manos con dos monedas cada una.

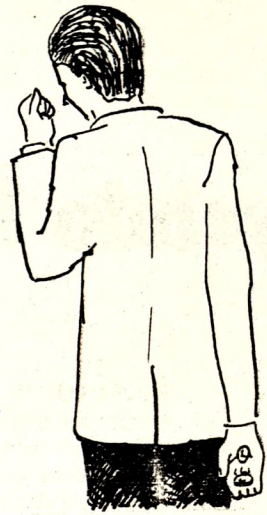


fig. 8

PASE DE LA 3a. MONEDA: Cierra ambas manos, vuévelas dorso arriba y muévelas haciendo tintinear las monedas, mientras aprovechas para pinzar una de ellas en la mano izquierda, entre el pulgar y la base del dedo índice y deja que la otra baje hasta el dedo meñique donde queda sujeta.

Golpea el puño derecho con el izquierdo; con una pequeña, pero brusca sacudida ascendente (Figs. 9 y 10).

La moneda pinzada (en la izquierda) sube, si se afloja la presión del pulgar. Si entreabres los dedos del puño derecho, la moneda entra en este y puede ser cogida entre sus dedos.

Separa rápidamente las manos y abre la derecha para enseñar que tiene tres monedas.

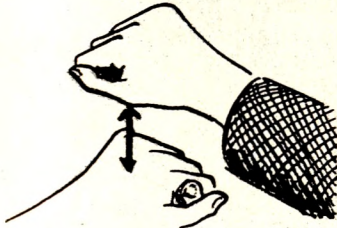


fig. 9

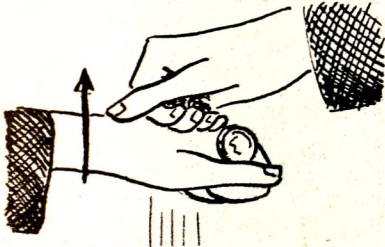


fig. 10

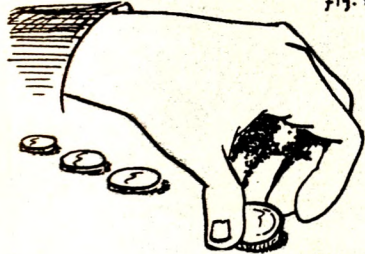


fig. 11

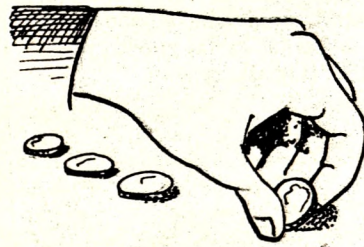


fig. 12

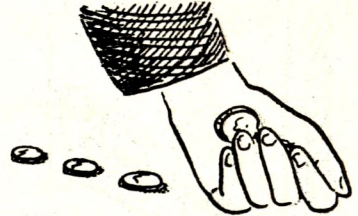


fig. 13

En este momento, la derecha comienza a desplazarse para coger las tres monedas del lado izquierdo; durante el trayecto pasa bajo la mano izquierda la que deja caer la moneda sobre la derecha (Fig. 14). Es un movimiento combinado en el que las dos manos se mueven simultáneamente: la izquierda volviendo a su sitio y la derecha llenando a recoger las monedas. Al mismo tiempo debes decir algo, y mirar a los espectadores.

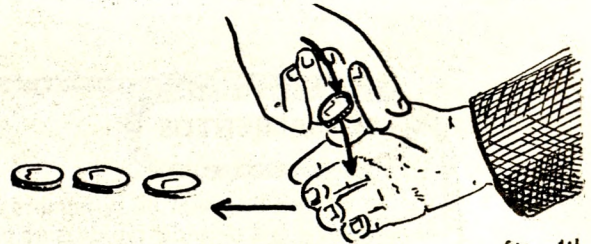


fig. 14

Terminado su recorrido, la derecha coge las monedas de la mesa; vuelve a la posición de partida y, al cerrarse, con ellas, empalma una de las monedas. Finalmente, cuando abras la mano izquierda para enseñarla vacía, afloja la moneda emplamada en la derecha, con lo que, dicha moneda, caerá sobre las otras haciendo ruido. Abre la mano y deja caer, sobre la mesa, las cuatro monedas. ●

KINDERGARTEN

Para llegar a la Universidad, hay que empezar por las primeras letras. Para ser mago, también hay que empezar por el principio. Aquí ayudaremos con ideas a los que se están iniciando en esta afición.

leyendo las cartas

EFFECTO: El mago entrega un mazo de cartas a un espectador pidiéndole que las mezcle a su manera. Posteriormente, las cartas son puestas nuevamente en su estuche, por el mago, quien procede, misteriosamente, a decir, en voz alta, el nombre de cada carta, antes de ser retirada de su estuche.

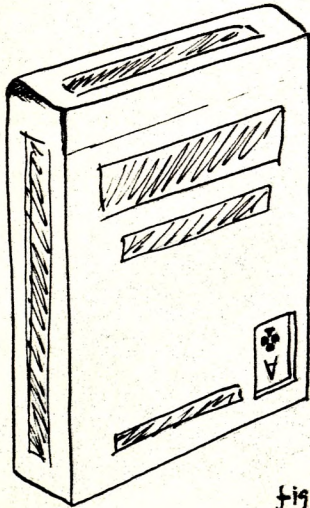


fig. 2

SECRETO: Mira el dibujo 1; la caja de los naipes tiene una pequeña abertura en la parte inferior derecha. Esto te permite ver el índice de cada carta que ocupe el primer lugar, (Fig. 2).

Mantén tu dedo pulgar sobre esta abertura cuando, al principio, muestras el estuche y, cada vez que retiras las cartas que vas nombrando, (Fig. 3). ●

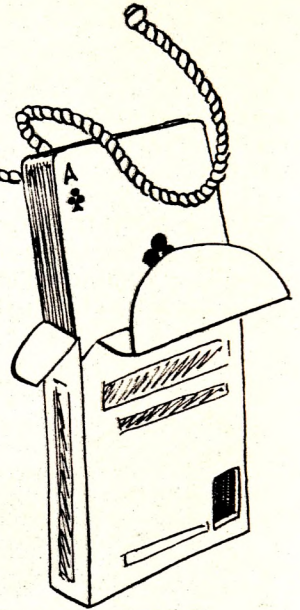


fig. 1

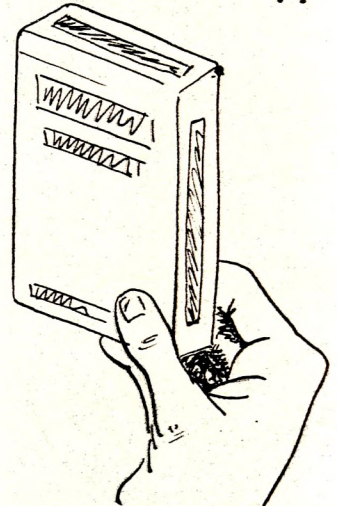


fig. 3

PENSAMIENTOS

— “A pesar de su nombre, la Prestidigitación no es el arte de andar rápido, sino pausadamente”.
(Ceillier)

— “Algunos magos gastan demasiado tiempo en practicar efectos muy difíciles y dedican muy poco al ensayo de efectos que comparativamente son muy fáciles”.

(Will Goldston)

— “Recordar siempre que el primer impulso de las personas es creer. Dudar es lo secundario”.

(Halan Tarbell)

