



nº 29

AQUELARRIE

PUBLICACION OFICIAL DEL CIRCULO MAGICO DE CHILE



AQUEL AIRE

AÑO VI OCTUBRE 1984 N° 29

ORIGINALIDAD Y CREATIVIDAD	3
ACTUALIDAD MAGICA	4
LOS GRANDES DE AYER	
Harry Blackstone	8
LOS GRANDES DE HOY	
Marvin Roy	21
COLUMNAS	
La magia de Fantasio	10
La página de F. Larraín	26
TECNICAS	
El pasé "Herrman"	5
El "Click-pass" clásico	7
EFFECTOS	
Los Ases saltarines	14
Cuatro Pañuelos simpáticos	18
Monedas para endendidos	22
La Moneda a través del pañuelo	28
Cigarrillo se convierte en billete	29
INGENIO Y PASATIEMPO	
La Mariposa voladora	12
KINDERGARTEN	
Adivinación con un dado	30

PORTADA
Harry Blackstone

COLABORADORES
Colaboraron en esta edición:
Enrique González Ylabaca
Carlos Arce Helms
Sergio Motles Dubinovsky



originalidad y creatividad

El viejo aforismo de que "no hay nada nuevo bajo el sol" es aplicable también a la Magia. Antiguos principios siguen sirviendo de base a nuevos efectos y a cada paso vemos como se redescubren secretos que parecían inmersos en el olvido. Naturalmente que los avances científicos han sido eficaz apoyo en las técnicas mágicas, pero ello no resta validez al principio general enunciado.

Demás está decir que lo anterior no implica afirmar que el desarrollo del arte mágico se encuentre paralizado. Por el contrario, si bien fundamentalmente en torno a reglas o conceptos establecidos, la imaginación creadora continúa aportando innovaciones que siguen enriqueciendo el material mágico en sí o la forma de usarlo o presentarlo. Cuando esta entrega creativa se difunde para la satisfacción general del mercado mágico, se están ofreciendo alternativas y posibilidades abiertas a los usuarios interesados, los cuales las tomarán en la medida que ellas sirvan de apoyo a su inquietud.

Sin embargo, paralelamente a estos aportes, está también la expresión vinculada íntimamente a quien la engendró y desarrolló y reservada —por tanto— tácitamente para él. Cuando existe esta identificación mago-efecto-rutina, fruto de tal esfuerzo creador, debe asumirse una actitud de respeto ante la originalidad y evitar la tendencia a la imitación o copia. Esta norma, que tiene especial validez cuando se trata de profesionales, tiene dos alcances fundamentales. En primer lugar, la base moral que rechaza la apropiación indebida, ya que la autoría intelectual o artística se debe entender integrante del patrimonio. En segundo término, con ella se incentiva la creatividad y obliga al artista (mago) a construir expresiones propias, en las cuales entregue su personalidad y no una caricatura de algo que le es ajeno.

Esta exigencia tiene, por otra parte, un alcance general, toda vez que sirve, a la vez, como elemento enriquecedor del arte mágico en sí mismo.

Con lo dicho queremos postular, por lo tanto, una norma que debiera formar parte integrante de los fundamentos éticos de la Magia: en el montaje de una rutina destinada a proyectarse profesionalmente debe buscarse la expresión original, evitando el recurso fácil de hacer suyos efectos probados con éxito, pero fruto de un esfuerzo ajeno. El respeto a esta norma, estamos seguros, dará más satisfacciones y hará posible el formarse una personalidad propia con mayores y más seguras perspectivas de desarrollo.

nacional

ROBERTO RIVAS OSSA

Murió "Don Roberto". Murió el padre de lo que podríamos llamar "la magia chilena". Maestro de muchos y, para muchas generaciones, símbolo en nuestro país del Arte de la Ilusión. En las páginas de su próxima edición, "AQUELARRE" revivirá su imagen y proyectará su recuerdo.

internacional

PEDRO CHRISTOPHERSEN

Una carta de Rudy Magaldi nos trae la noticia del fallecimiento de Pedro Christophersen, nuestro gran amigo, con quien compartiéramos tantas y tantas horas escritas y habladas en la apasionante inquietud de la magia de la mente.

Lo conocí en Buenos Aires con ocasión del Congreso de 1981, pero ya antes su nombre me era familiar. Por eso, cuando, junto a Malena, me abrió las puertas de su hogar, en el señorial Departamento de la Avenida Quintana, me pareció que ya una vieja amistad me unía a él.

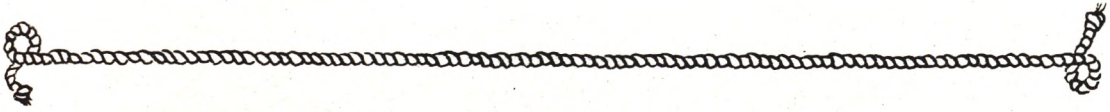
De hablar pausado y mirada serena, en cada gesto traslucía la profundidad de su espíritu generoso y abierto. De estatura imponente, en cada paso de su andar reposado se advertía al gran señor, por eso mismo sencillo y auténtico.

A las pocas horas de nuestro primer encuentro, ya me había entregado varios de sus secretos, sugerido nuevas ideas y facilitado contactos para la satisfacción de nuestras comunes vocaciones. Y así se siguieron compartiendo experiencias en estos casi tres años de amistad, tan breves y fugaces y, a la vez, tan ricos en contenido humano.

Leemos en un periódico bonaerense un elogio a su personalidad. Se habla de su cultura, de su labor de autor e investigador, del deportista, del político y del agricultor; también de sus raíces con la vieja nobleza española. Pero ninguna palabra que recuerde su gran pasión, a la que desde muy joven le entregó sus horas más entusiastas. Habrá quienes, quizás con mayor autoridad, rindan oportunamente el justo homenaje al mago, al mentalista, al creador de ilusión. Por ahora, la Magia Chilena da este testimonio de admiración y respeto ante el amigo que nos ha dejado. Y por nuestra parte, evocamos su recuerdo en estas rápidas frases, que dolorosamente han venido a reemplazar las líneas de aquella carta que, por razones que no entendemos, no alcanzamos a escribirle.

E.G.Y.

En esta oportunidad se desarrollarán las siguientes técnicas: "El pase Herrman" y dos versiones del "click-pass" clásico.



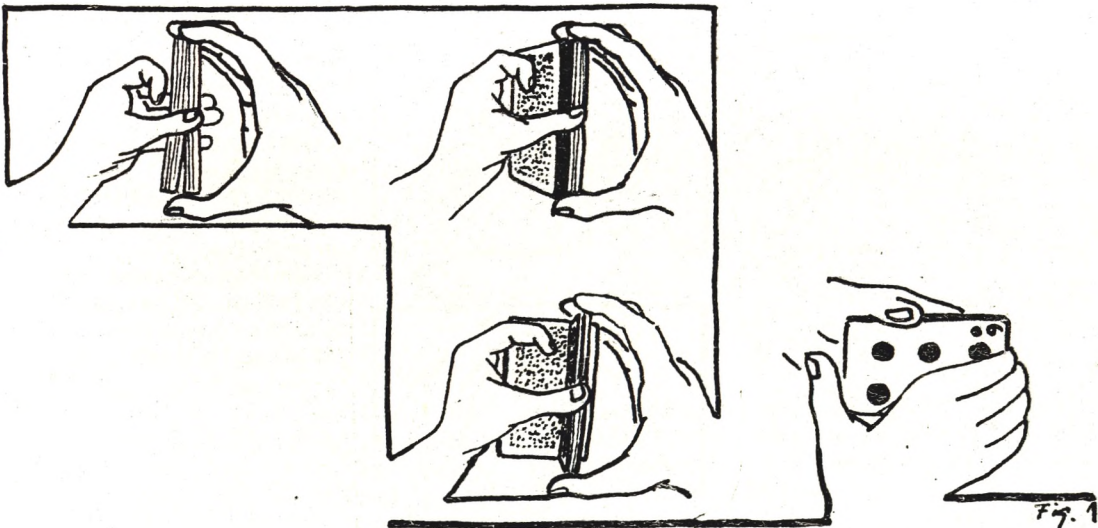
el pase "herrman"

Previamente, la baraja está dividida, por medio de un "break", en dos. Enseguida, se procede a cambiar, secretamente, las partes, la una por la otra.

Esto se realiza mientras las manos voltean la baraja, la cual, estando cara al público queda mostrando el dorso, después de ejecutado el pase.

Como consecuencia de esto, las cartas primera y última del mazo pasan al centro de ella y; viceversa, las que ocupaban el centro —separadas por el "break"— pasan a los extremos de la baraja.

MIENTRAS EL MAGO HACE ESTO... EL PUBLICO VE ESTO OTRO
(visto por él)



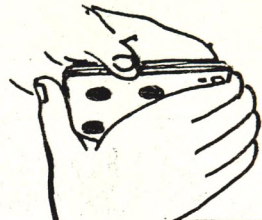
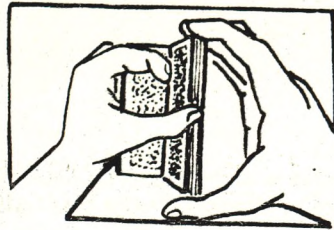


Fig. 2

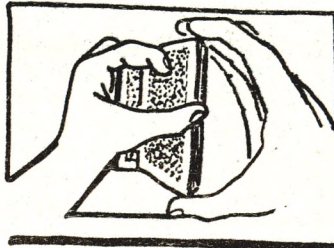


Fig. 3



Fig. 4

Acto seguido, y dentro del mismo movimiento de voltear el mazo, se realizan las acciones ilustradas a continuación —vistas por el mago—.

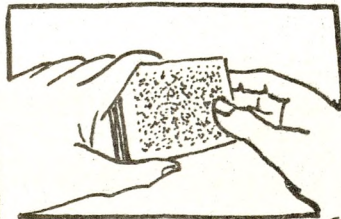


Fig. 5

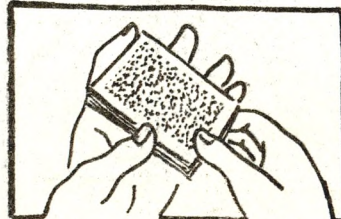


Fig. 6

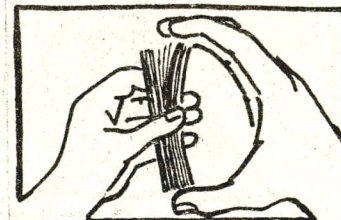


Fig. 7

Este pase, de Herrman, se efectúa con el lado derecho de uno hacia el público y todas las acciones que lo conforman deben ser realizadas en forma continua y suave, a la vez que se simularán como casuales y sin importancia.

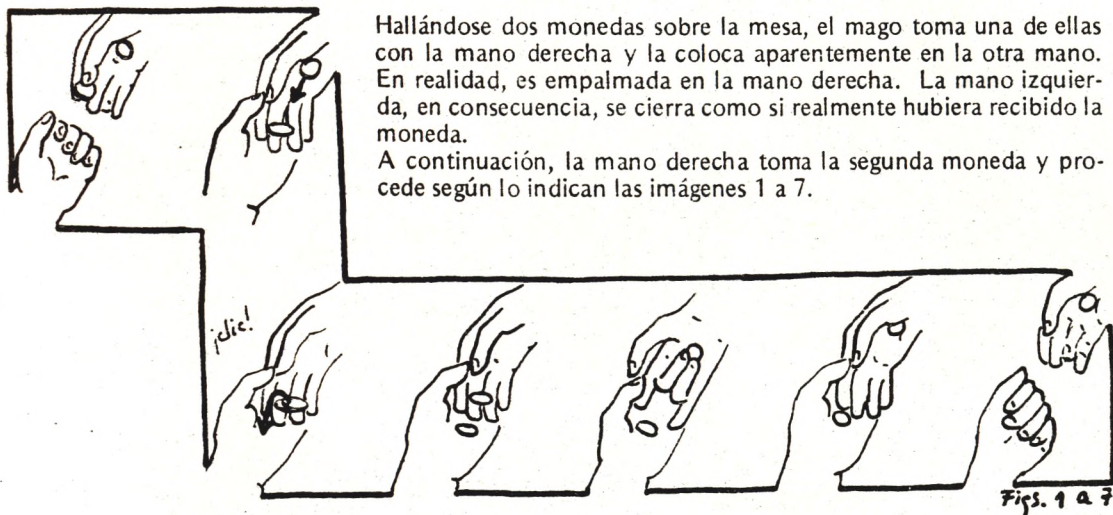
Finalmente, es necesario decir, que la ejecución de esta técnica debe ser correctamente acompañada con la charla.

el "click-pass" clásico

VERSION I: Consiste en poner dos monedas en la mano izquierda; pero, en realidad sólo se deposita una; la otra es empalmada en la mano derecha.

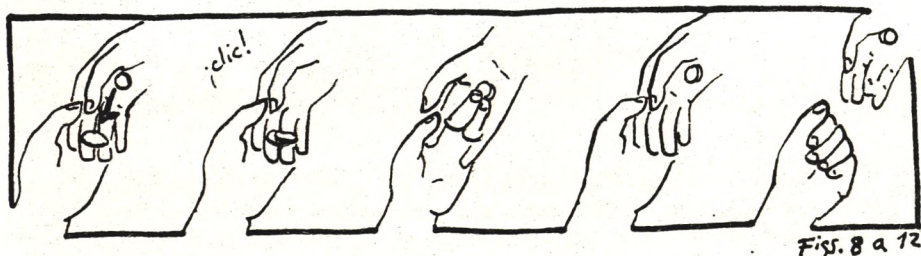
Hallándose dos monedas sobre la mesa, el mago toma una de ellas con la mano derecha y la coloca aparentemente en la otra mano. En realidad, es empalmada en la mano derecha. La mano izquierda, en consecuencia, se cierra como si realmente hubiera recibido la moneda.

A continuación, la mano derecha toma la segunda moneda y procede según lo indican las imágenes 1 a 7.



VERSION II: Los movimientos externos y el objetivo son idénticos a la versión primera, pero el resultado es distinto: en esta ocasión la mano izquierda queda vacía; mientras que la derecha ha empalmado las monedas.

Una vez que se ha empalmado la primera moneda al simular depositarla en la mano izquierda, se toma la otra y se continúa según las imágenes 8 a 12.



En ambas versiones, es importante que tanto la primera como la segunda vez que se deposita o simula depositar una moneda en la mano izquierda, los movimientos externos —los que ve el público— sean iguales y se demoren el mismo tiempo.

LOS GRANDES DE AYER

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.



Nació en Chicago (Illinois) en 1885 y su nombre fue HENRI BOUTON. Años más tarde por casualidad, asiste a una función de magia en que actuaba Harry Kellar y decide que su destino es el ilusionismo.

Con gran esfuerzo y escasos medios, monta con su hermano Peter su propia función de magia y la presenta como obra de HARRY BOUTON Y CIA.

Al tiempo después las cosas se pusieron difíciles para los hermanos y Harry decide lanzarse sólo en plan de ilusionista, empleando el equipo que compró a bajo precio a un mago del Medio Oriente llamado "ALBINI".

Con otro cambio de nombre, a BLACKSTONE, aumentó su función hasta convertirla en un espectáculo de duración normal. Acompañado de una decena de ayudantes emprendió una gira por los Estados Unidos. precisa-

mente cuando la nación entraba en la Primera Guerra Mundial.

El espectáculo de alta magia de BLACKSTONE obtuvo un éxito inmediato. Ofrecía juegos de ilusionismo realmente impresionantes, un escenario que presentaba un gran despliegue de ayudantes ataviados con originales y hermosas vestimentas enmarcaban las actuaciones ágiles, ingeniosas y pródigas del endiablado sentido del humor que siempre caracterizó a HARRY BLACKSTONE, además de una agilidad mental y un carisma pocas veces conocido.

Aunque las experiencias espectaculares como partir personas con un serrucho, levitar mediante telequinesia o materializarla en armarios vacíos siempre atraía al teatro auditorios deseosos de asombrarse, la pequeña magia de BLACKSTONE, ocupando muchas veces elementos de escaso tamaño presentado con una simpatía y una velocidad inigualable, cautivaban al público noche tras noche.

Juegos como la desaparición de la jaula con un pájaro en su interior estando a pocos centímetros de su auditorio, o su famoso pañuelo bailarín, efecto que intrigaba, pues era de cualquier persona del público quién lo prestaba para la experiencia y momentos después lo veía bailar cual pequeño fantasma, al centro del escenario a varios metros del mago; impactaban a todos aquellos que tenían la suerte de ver su presentación.

Cuando los espectáculos ambulantes de magia perdieron popularidad en beneficio de las variedades, BLACKSTONE condensó su programa y se integró a este nuevo tipo de espectáculos y cuando éstos perdieron vigencia frente a la novedad de las proyecciones cinematográficas, embolsó su material y se dedicó a recorrer Estados Unidos y Canadá, actuando principalmente en auditorios municipales y teatros.

Ya entrada la Segunda Guerra Mundial, se apresuró a ponerse bajo las órdenes de la UNITED SERVICE ORGANIZATIONS (U.S.O.) con la única finalidad de entretener y divertir a todos aquellos que estaban participando en ella.

La Unidad BLACKSTONE se denominó con el nombre poco mágico de Espectáculo Campamental N° 53. Estaba compuesta por veintiséis personas y setenta toneladas de material que demandaban un difícil problema logístico, teniendo en cuenta que actuó en más de cincuenta instalaciones militares en diferentes países y recorrió más de sesenta mil kilómetros con su espectáculo, usando como escenario las escasísimas facilidades de los campos de batalla.

BLACKSTONE fue el último de los grandes maestros de magia, el último miembro de una estirpe de ilusionistas ilustres, cuyo talento, buen gusto, espíritu creador, personalidad y cariño apasionado por el ilusionismo, condujeron al arte del engaño de los magos a su época más espléndida.

Cuando el 17 de Noviembre de 1965 HARRY BLACKSTONE murió, se siente que junto a él cae el telón que pone término a una edad de oro de la magia que había durado un siglo.



vela en seda y seda en bastón

EFFECTO: Una vela encendida repentinamente se transforma en una seda. Instantes después, la misma seda se transforma en un bastón.

MATERIAL: Una vela blanca que desaparece, una seda roja de 30 cm. cuadrados y un bastón negro que aparece. Además se necesitará un candelero, una varilla o lápiz largo y un encendedor.

PREPARACION: Comience por preparar un bas-

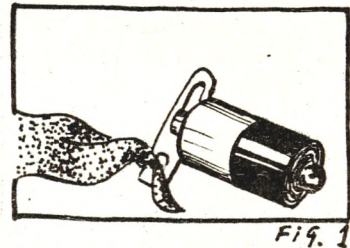


Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

tón como para el efecto de la "seda en bastón".
Fig. 1.

Llene la vela con fluido, extiéndala y compruebe que quepa justo en el candelero. Una vez hecho esto, retírela del candelero y, sin desarmarla, introduzca la seda en su interior con una varita o lápiz hasta casi su totalidad, Fig. 2.

Ahora coloque la vela en el candelero de manera que el bastón quede oculto de la vista del público, Fig. 3.

Cualquier objeto de su mesa puede usarse para ayudar a cubrir el bastón.

PRESENTACION: Coja el candelero y la vela de la mesa. Mientras, al mismo tiempo, tome y oculte el bastón con los dedos de la derecha y destrabe el seguro, Fig. 4.

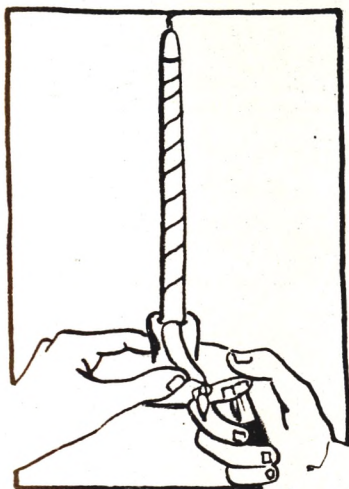


Fig. 4

Posteriormente retire la vela del candelero manteniendo cierta presión en la base de ella. El bastón, en tanto, continúa empalmado, Fig. 5.

Deje el candelero en la mesa y encienda la vela. Mostrando la vela encendida, apague la llama con la punta de los dedos izquierdos y, al mismo tiempo que agarra fuertemente la punta de aluminio de la vela, se suelta la presión ejercida en la base de la vela. Esto hará que la vela se retraiga hacia arriba siendo empalmada por la mano izquierda, Figs. 6 y 7.

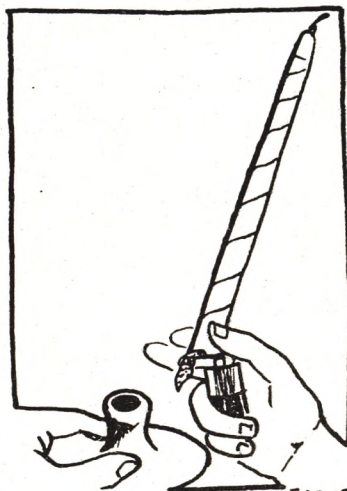


Fig. 5

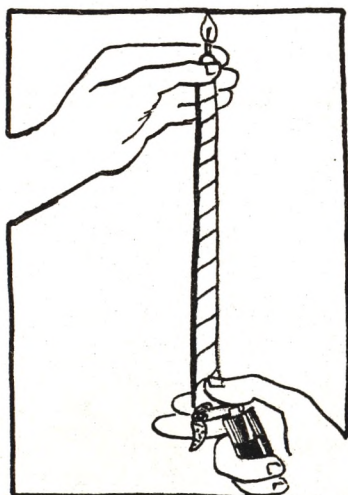


Fig. 6

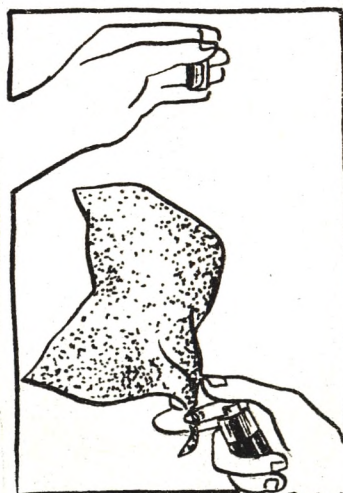


Fig. 7

Mostrando y flameando la seda por unos instantes, proceda a transformarla en el bastón, el cual, luego de girarlo, se transfiere a la mano izquierda junto a la vela. Al dejar el bastón en la mesa, podrá deshacerse fácilmente de la vela.

FANTASIO.

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

La mariposa voladora

Si se hace correctamente, esta "mariposa embrujada" se levantará a un par de metros de altura tan pronto como la desprevendida víctima levante la tapa de un libro.

MATERIALES: Un trozo de papel corriente, un clip o un pedazo de alambre de 10 cm. de largo, un elástico, dos cuentas chicas, una astillita de madera y unos cuantos centímetros de alambre fino (por ejemplo, de los limpiadores de pipa).

CONFECCION: Se dibujan las alas y la hélice en el papel y luego se recortan (Fig. 1).

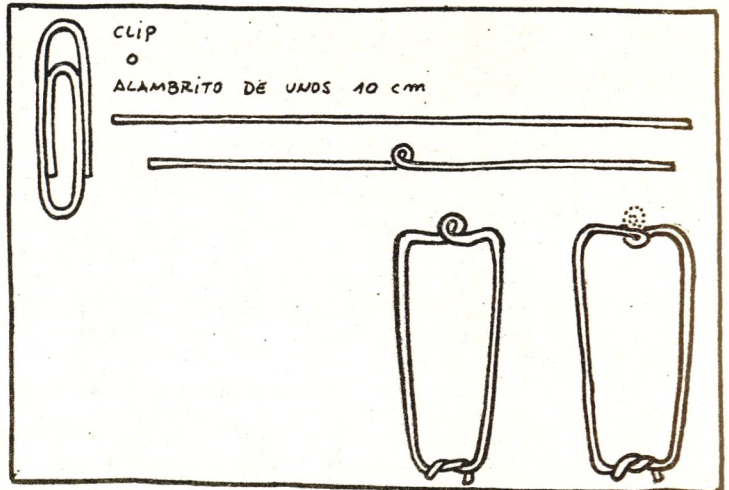


FIG. 1

Se desdobra el clip para darle una nueva forma (Fig. 2).

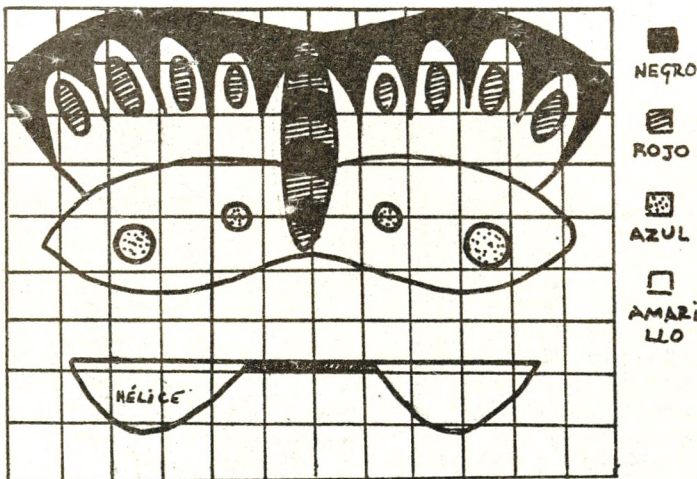


FIG. 2

El elástico se enlaza alrededor de las puntas del alambre (Fig. 3).

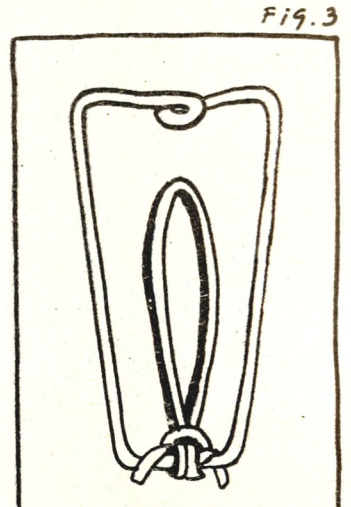


FIG. 3

Pegar el "ex-clip" a las alas de papel. Para lo cual, primero, se hace a un lado el elástico y, luego, se pega con otro papel y pegamento (Fig. 4).

Se raspa la maderita, afinándola, para darle mayor flexibilidad. Se corta a una longitud de 8,5 cm. y se pega con los trozos de hélice recortadas (Fig. 5).

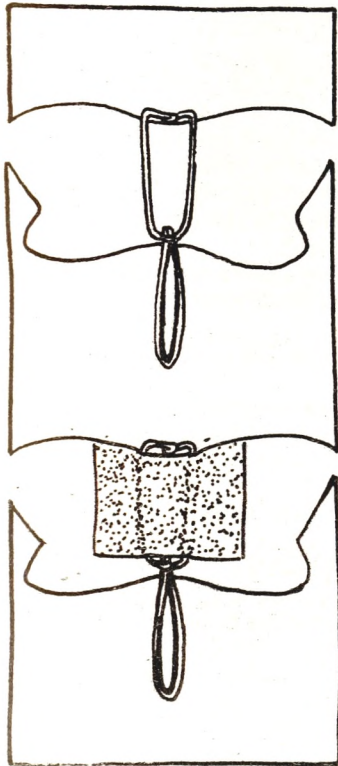


Fig. 4

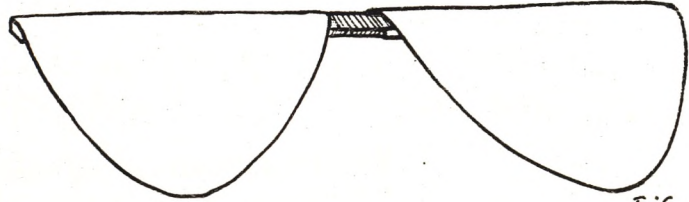
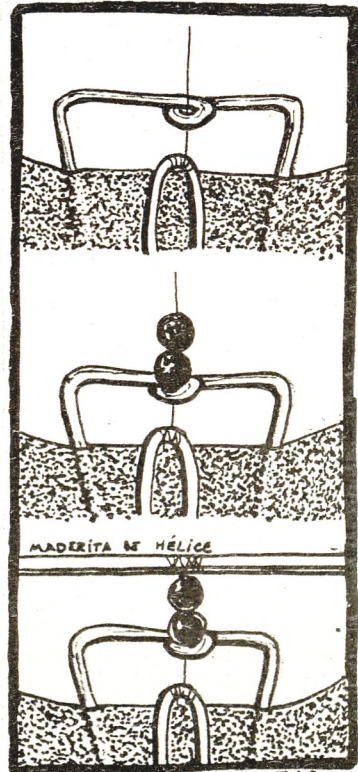


Fig. 5

Se toma el extremo libre del elástico, enroscando sobre el una punta de alambre finito. La otra punta del alambrito se pasa por la argollita del "ex-clip", se le ensartan las dos cuentas y se la enrosca sobre la maderita de la hélice (Fig. 6).

Para que la hélice no se sobreponga a las alas, se dobla el centro de la maderita hasta que no ocurra esto (Fig. 7).



MADERITA DE HÉLICE

Fig. 6

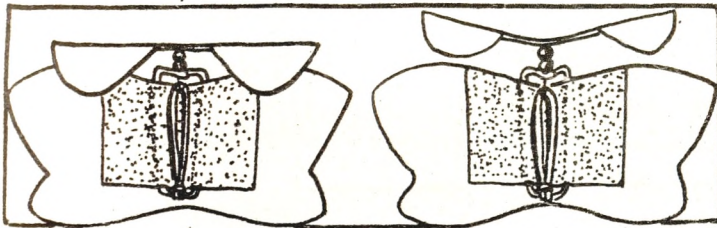


Fig. 7

Se puede decorar la mariposa con papeles de colores que se recortan y pegan.

Para hacer trabajar el aparatito, se sujetan las alas con una mano, mientras que, con un dedo de la otra se da vueltas a la hélice hasta que el elástico esté bien tirante. Enseguida se coloca bajo la tapa de un libro, por ejemplo, para evitar que salte. Así permanecerá hasta que alguien abra el libro.

los ases saltarines

de Jacob Daley

EFECTO PRIMERO: Dos ases negros colocados uno como primera y el otro como última carta del mazo, son mágicamente transportados al centro del mismo. Posteriormente, y de la misma manera, son transportados a su lugar primero.

SEGUNDO: Se toman, ahora, los ases rojos y juntos se colocan en el centro de la baraja. Mágicamente cambian de lugar con los ases negros.

TERCERO: Los cuatro ases, agrupados, aparecen en el centro del mazo.

CUARTO: Todos los ases desaparecen misteriosamente de la baraja; para, finalmente encontrarse en un bolsillo del mago al ser nombrados, uno a uno.

INSTRUCCIONES: Para la realización de esta rutina es necesario conocer el pase "Herrman" —explicado en la sección técnicas—.

A continuación se explicará este juego, paso a paso, en conjunto con la charla. Las ilustraciones están concebidas para ir marcando los momentos claves y desde el ángulo de los espectadores.

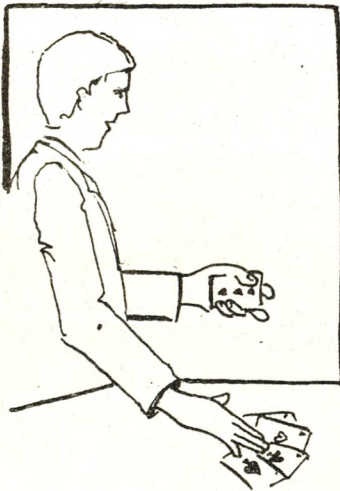


Fig. 1

Separe los cuatro ases y sostenga la baraja con las caras hacia el público.

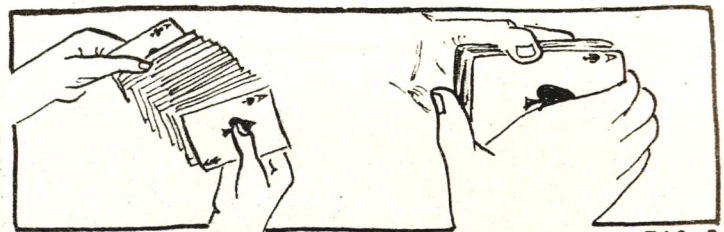


Fig. 2

Diga: si yo coloco un as negro detrás y el otro adelante de la baraja. . . —al mismo tiempo haga lo que dice— . . . ¿qué tendremos? . . . pues, ¡un as negro detrás y otro adelante! —extienda la baraja para mostrar los ases. Esto le permite, al cuadrar el mazo, realizar un "break" con el meñique izquierdo en el centro de la baraja—.

Diga: pero si yo voltéó la baraja... —realice el pase Herrman—.

... y hago esto... —cuadre y chasquee los naipes una o dos veces. Luego haga una pausa de tiempo—.

... algo ha sucedido —muestre que los ases negros están en el centro. Aproveche, al cuadrar el mazo, de obtener un "break" con el meñique entre los dos ases—.



Fig. 3

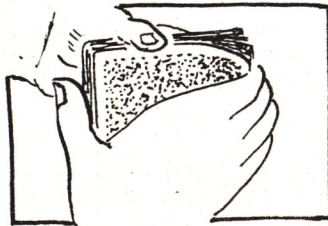


Fig. 4

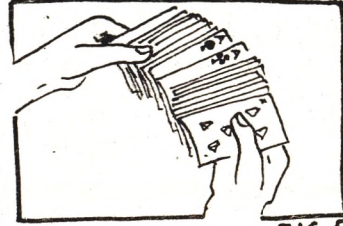


Fig. 5

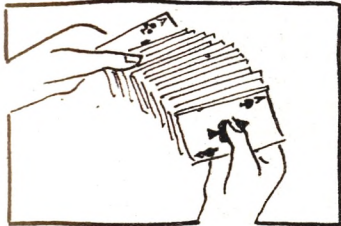


Fig. 6

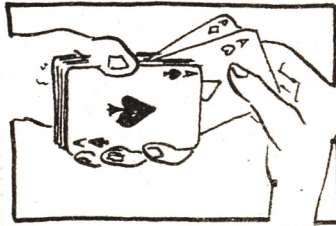


Fig. 7

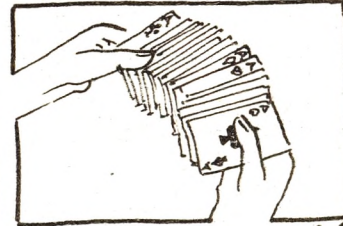


Fig. 8

Nuevamente realice el pase, mientras dice: pero si yo voltéó el mazo y hago esto... —cuadre y chasquee las cartas... algo ha sucedido —muestre que los ases, nuevamente, están en los extremos—.

Diga: supongan que dejen los ases negros donde están y pongan los ases rojos en el centro —haga lo que dice—.

Así que ahora tenemos un as negro atrás, otro adelante y dos ases rojos en el centro de la baraja —extienda los naipes para demostrar lo que dice y separe los ases rojos con un "break", como anteriormente al cuadrar las cartas. Enseguida efectúe el pase Herrman mientras dice: si doy vuelta el paquete y hago esto —cuadre y chasquee la baraja. Haga una pausa—.

Realmente algo ha sucedido. Ahora tenemos un as rojo atrás... —muestre y deje caer el as boca arriba—.

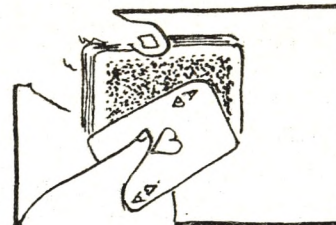


Fig. 9

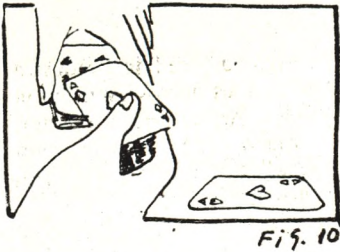


Fig. 10

... otro adelante...

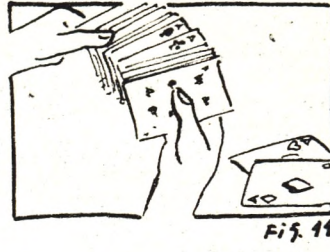


Fig. 11

... y los ases negros están ahora en el centro —al cuadrar las cartas, obtenga un “break” entre los ases negros—.

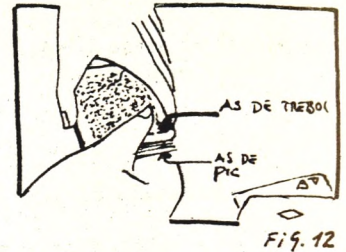


Fig. 12

Si yo dejo los ases negros en el centro... —ejecute el pase Herrman, con lo cual los ases negros quedan en los extremos. El público piensa que aún están en el centro—.

... y si pongo un as rojo adelante. ... —esta carta cubrirá el as de pic—.

... y coloco el otro atrás, ¿qué tendremos?; pues, ¡un as rojo adelante, otro atrás y los ases negros en el centro del mazo! —mientras dice esto, secretamente obtiene un “break” en el centro de la baraja—.

Pero si voltéo las cartas y hago esto... algo ha sucedido. El as rojo ya no está detrás... —al mismo tiempo, Ud. efectúa el pase Herrman, chasquea las cartas y muestra que la última ya no es un as.

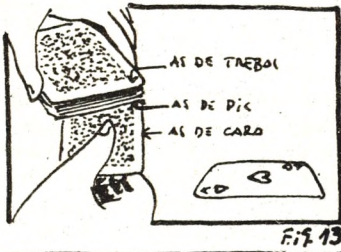


Fig. 13

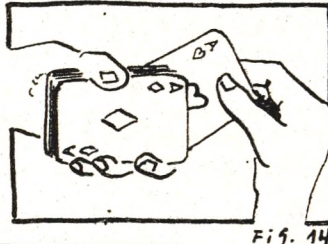


Fig. 14

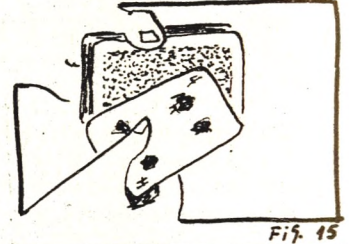


Fig. 15

... y tampoco el otro as rojo se encuentra adelante de las cartas...

... porque los cuatro ases están ahora en el centro —a continuación, mientras cuadra las cartas, obtenga un “break” con el meñique debajo del as de picas—.

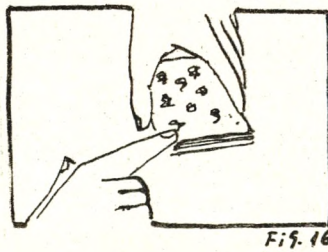


Fig. 16

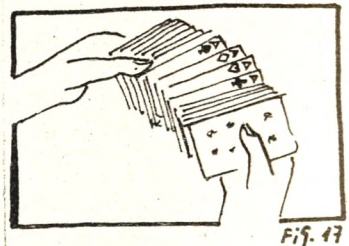


Fig. 17

Una vez hecho lo anterior, diga: supongamos que deajo los cuatro ases en el centro y corto el mazo —ejecute un “corte” múltiple por donde mantiene el “break”, de modo que todos los ases queden sobre la baraja—, supongamos que mezclo las cartas —baraje a la americana cuidando de mantener los ases encima. Baraje nuevamente; pero ahora, al final de la mezcla, el pulgar izquierdo retiene un bloque aproximado de diez cartas y el pulgar derecho retiene los cuatro ases —no importa si retiene unas pocas cartas extras— (Fig. 18).

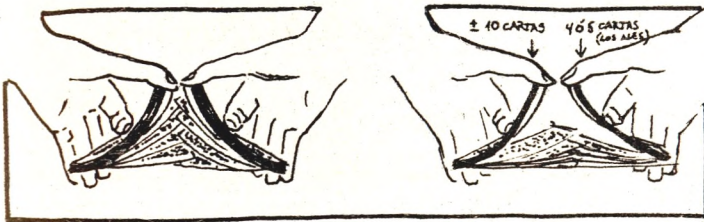


Fig. 18

Deje caer el grupo mayor primero y luego el de los ases (Fig. 19). Las cartas se empujan hasta casi igualarlas (Fig. 20).

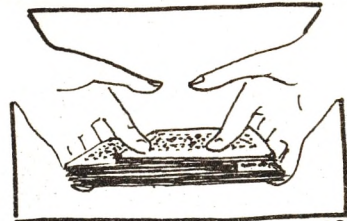


Fig. 19

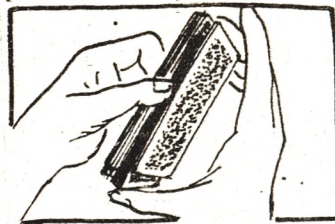


Fig. 20

Cuando la mano derecha termina de igualar las cartas, los dedos ejercen presión sobre los ases que sobresalen del bloque. Esta presión facilita que los ases sean empalmados —técnica que se denomina empalme “mezcla a la americana”— (Fig. 21).

Finalmente solicite a alguien que nombre un as, chasquee las cartas —con la mano que mantiene empalmado los ases— y, lentamente, dirija dicha mano a uno de sus bolsillos, luego saque el as, nombrado —dejando los otros en el bolsillo—. Repita la acción con los otros tres ases.

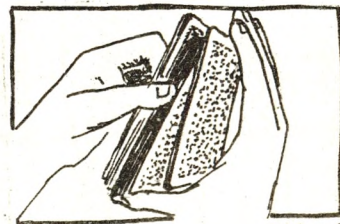


Fig. 21

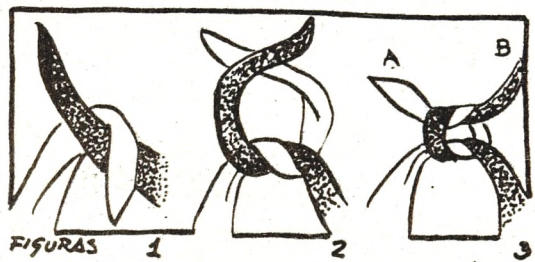
EFFECTO
~~XXXXXXXXXX~~

cuatro pañuelos simpáticos

por Al Baker

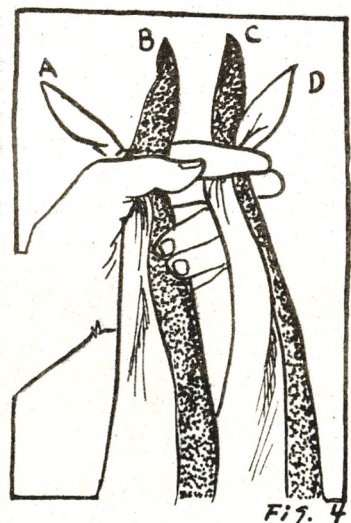
EFFECTO: Un nudo que une a dos pañuelos pasa invisiblemente a otros dos distantes, quedando los primeros sueltos.

ELEMENTOS NECESARIOS: Dos pares de pañuelos de aproximadamente 80 cm. en dos colores vistosos y contrastantes.

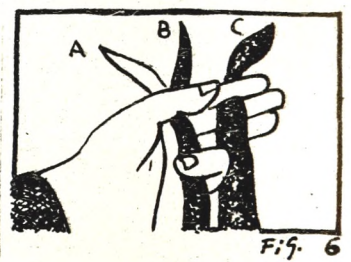


PREPARACION: Se anudan dos pañuelos de colores diferentes con un nudo cuadrado (Figs. 1 a 3). Junto a ellos se ponen los otros sin anudar.

PRESENTACION: Tome el juego de pañuelos anudados ("AB") con su mano derecha y páselos a la izquierda. Agregue, a continuación los dos pañuelos desanudados ("CD"). (Fig. 4).



LA CUENTA: Tome el pañuelo "D" con la derecha, al tiempo que gire su cuerpo hacia el lado derecho, y diga: "uno". (Fig. 5). Durante esta acción, cambie de posición los pañuelos de la izquierda, según indican las figuras 6 a 8.



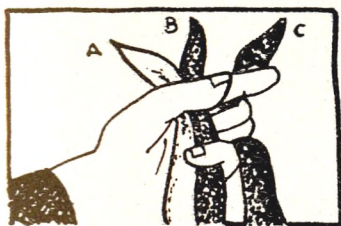


Fig. 7

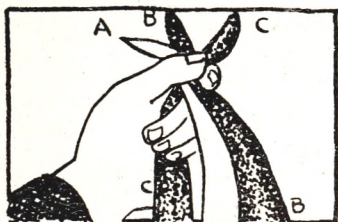


Fig. 8



Fig. 9

Acerque la mano izquierda a la derecha aparentando tomar el pañuelo "C", pero, en realidad, tome el "A" y "B", dejando el "D".
Cuenta: "dos". (Figs. 9 y 10).

Deje los pañuelos "AB" en la muñeca derecha con un movimiento rotatorio de abajo hacia arriba (Figs. 11 y 12).

Tome con la mano derecha, el pañuelo "D" y cuente: "tres". (Fig. 13).

Vuelva la cara hacia la mano izquierda y mire el pañuelo restante "C" diciendo: "cuatro".

Pase el pañuelo "D" a la mano izquierda juntándolo con el "C", y déjelos en la muñeca izquierda, igual como lo hiciera con "AB" en la muñeca derecha (Fig. 14).

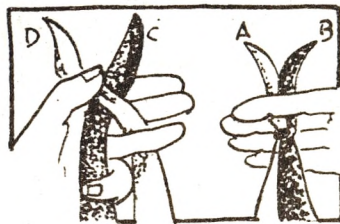


Fig. 10

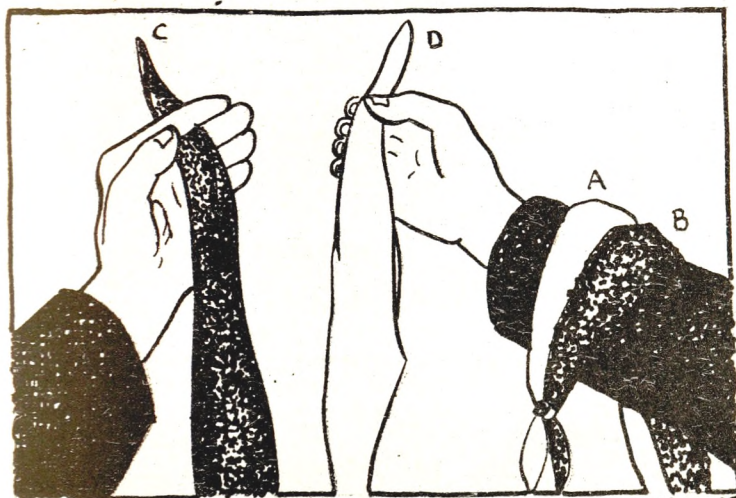


Fig. 13

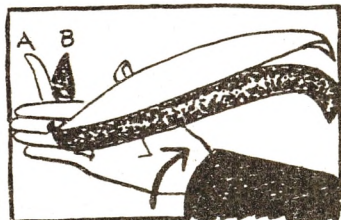


Fig. 11

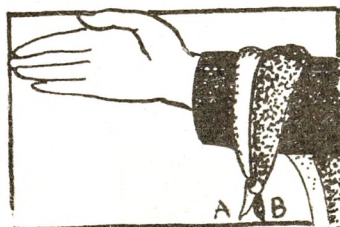


Fig. 12

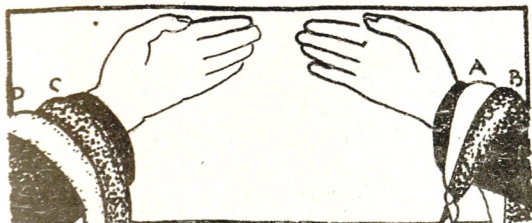


Fig. 14

EL FORZAJE: En este punto, usted usará el conocido forzaje por elección. Pida a un espectador que elija un juego de pañuelos. Si escogiese los de la mano izquierda, le dirás: "gracias por su elección y, ahora procederé a anudar los pañuelos elegidos libremente por usted". Si, en cambio escogiese los de la mano derecha, le dirás lo contrario.

ANUDANDO LOS PAÑUELOS C y D: Estos pañuelos se unen por medio de un nudo falso, (Figs. 15 a 17). La figura 18 muestra la situación de ellos hasta este momento.

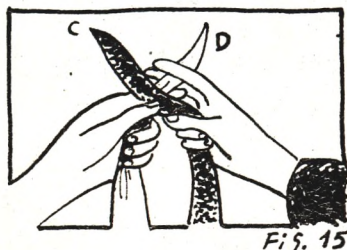


Fig. 15



Fig. 16

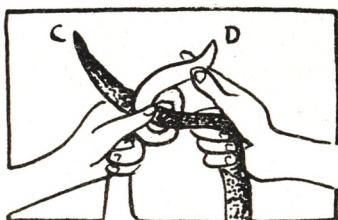


Fig. 17



Fig. 18

Enseguida, con las puntas de los pañuelos, haz un nudo corriente (Figs. 19 y 20. Notará que el doblez de la primera acción, queda disimulado, una vez hecho el nudo.

Luego cuelgue el nudo sobre la parte posterior de la mano izquierda (Fig. 21).



Fig. 19

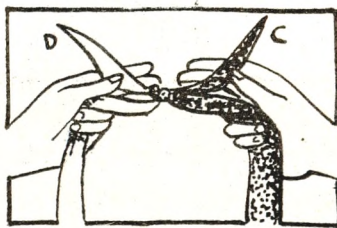


Fig. 20

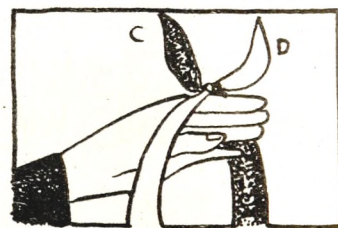


Fig. 21

Con suavidad, y secretamente, tire ambos pañuelos con lo que deshará el nudo, pero los pañuelos quedarán aún enroscados.

PASANDO LOS NUDOS: Ponga la mano izquierda palma arriba. Así los pañuelos caerán libres al suelo. Finalmente, tome, por una esquina, los pañuelos anudados que están en su derecha. Todos verán que, ahora, estos están anudados.



LOS GRANDES DE HOY

Mr. Electric

En el Editorial de esta edición nos referimos a la importancia de la creatividad en el arte mágico. El nombre que encabeza estas líneas es precisamente uno de los ejemplos de originalidad más destacados en la expresión moderna de la magia. Junto a Carol, tuvimos la oportunidad de tenerlo en nuestro país, en uno de esos memorables Festivales Internacionales de Magia. Su especialidad lo ha hecho ser conocido mundialmente como "Mr. Electric".

El uso de efectos eléctricos en Magia podrían considerarse, en cierto sentido, clásicos. Sin embargo, en la concepción de la rutina de Marvin Roy adquieren una modalidad especial.

La tradicional rutina de las bolas Chicago se reemplaza aquí por ampolletas de colores. También los viejos efectos de la Bolsa y el Huevo, la Jarra de Leche y las Agujas enhebradas, se transforman y encuentran en Marvin Roy una dimensión novedosa y absolutamente diferente. Es espectacular su producción desde la boca de 38 pequeñas ampolletas encendidas, como también la transmisión de energía de su cuerpo para encender la ampolleta gigante de 5.000 watt. No puede olvidarse tampoco la producción de la lámpara de lágrimas de cristal de unos pañuelos de seda.

Pero no es solo la originalidad lo que más debe destacarse en el acto de Mr. Electric. Quizás la fuerza de su presentación reside además en la vitalidad, entusiasmo y ritmo con que conduce su presentación, la que ininterrumpidamente ha venido mostrando por más de 30 años.

De personalidad extrovertida, pone en cada uno de sus efectos una fuerza que transmite al público, con una increíble mezcla de dramatismo y simpatía.

Su acto tiene esa importante combinación que no siempre se encuentra: es la mezcla de la perfección mágica y su carácter comercial.

Es como si hubiera encontrado la justa medida entre el aficionado perfeccionista y el profesional que debe vender su número, dándole ese gancho que atrae a todo público.

La carrera de Marvin Roy empieza con gran éxito en 1939 cuando —todavía "teenager"— es premiado y aclamado en la Convención de San Francisco, lo que lo impulsa al año siguiente a transformarse en profesional. Diez años después, cuando había cumplido ya sus obligaciones militares en la Segunda Guerra Mundial, tenía ya madurada su rutina con ampolletas y luces.

Su matrimonio con Carol, quien es un apoyo fundamental en la presentación del acto, surge cuando ella, como maestra en patinaje en hielo, le sirve de instructora en este deporte artístico.

Durante muchos años Marvin y Carol solamente actuaron en Europa, destacándose en sus presentaciones sus largas actuaciones en el Lido de París. De ahí que cuando regresa para presentarse en Norteamérica, muchos hablan del "fabuloso mago francés" que trabaja con electricidad.

Los shows en vivo y por televisión más famosos del mundo lo han tenido y lo incluyen en sus programas.

La magia y el público chileno tuvo la oportunidad de conocer su profesionalismo en Abril de 1982. Nosotros, además, pudimos apreciar la simpatía y calor humano que prodigó junto a Carol. Muchas instituciones mágicas le han rendido homenajes a esta pareja excepcional. Nosotros lo hacemos desde estas líneas, en las cuales, modestamente, hemos querido perpetuar su recuerdo. "Mr. Electric": un gran artista y un mejor amigo.

monedas para entendidos

EFECTO: Cuatro monedas atraviesan una a una el tablero de la mesa. La última moneda da la sensación de que atraviesa la madera casi visiblemente.



Fig. 1

SISTEMA: Sentado ante una mesa de superficie sólida, extiéndala en hilera sobre ella cuatro monedas. Enseguida cóialas con la mano izquierda y colóquelas en su derecha, cuidando de dejar entre cada una, más o menos dos milímetros de espacio (Fig. 1).

Acerque las monedas hacia un espectador diciendo "unas cuantas monedas". Luego retroceda la mano derecha dejándola descansar sobre el borde de la mesa y avance su izquierda para indicar el centro, mientras dice "un tablero de mesa sólida" (Fig. 2).



Fig. 2

Mientras pronuncia esto último, deje caer sobre su regazo la última moneda (Fig. 3).

Inmediatamente, sin vacilación alguna, se alzan ambas manos —unos 30 cm.— mientras pronuncia la frase "y dos manos" (Fig. 4). Los gestos precedentes se realizan en unos dos segundos y en apariencia la mano derecha nunca se ha acercado al borde de la mesa.

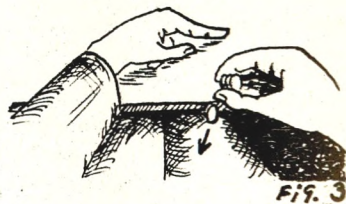


Fig. 3

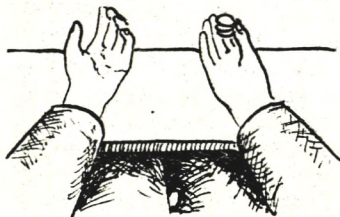


Fig. 4

Posteriormente, la mano derecha deja caer las monedas, una a una, en la otra mano realizando un falso contaje (Fig. 5).

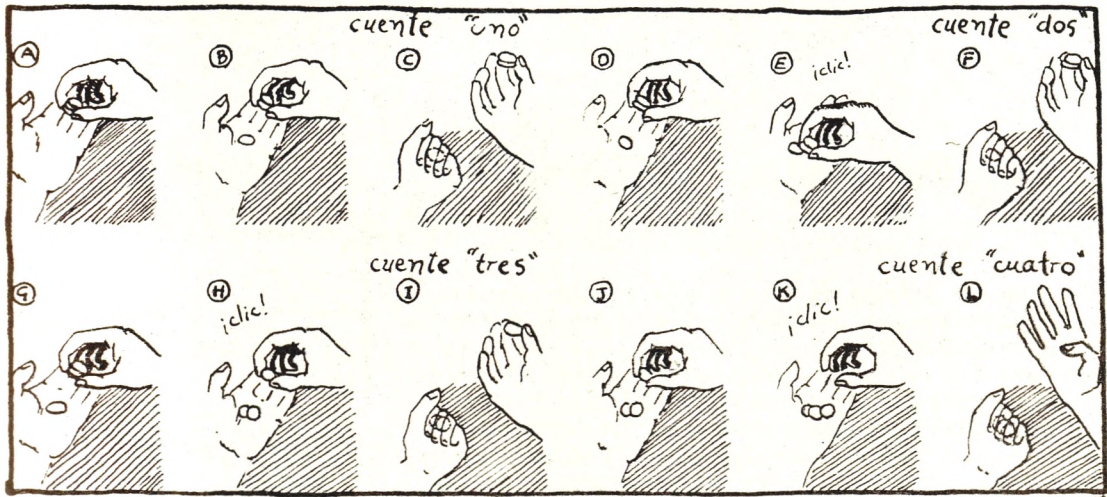


Fig. 5

Como en todo contaje falso, la uniformidad de los movimientos y el "timing" son esenciales para engañar. Seguidamente, la izquierda, hace sonar las tres monedas —para el público, las cuatro—; en tanto, la derecha, indica un lugar de la mesa por donde, acto seguido, simulará pasar una moneda a través de ella (Fig. 6).

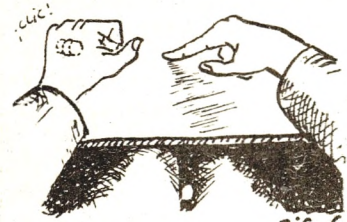


Fig. 6

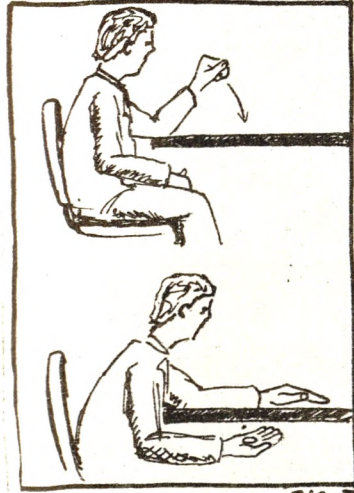


Fig. 7

Para simular que una moneda atraviesa la mesa, la izquierda, golpea sobre ella —lugar antes señalado—; mientras, la otra mano, simula recibir la moneda debajo del tablero de la mesa. Estando la mano derecha bajo la mesa coge, disimuladamente la moneda del regazo (Fig. 7).

Coloque esta primera moneda —en atravesar la mesa— a unos 8 cm. del borde de ella, frente al regazo. Coja las otras tres monedas tal cual lo hiciera por primera vez, previo a realizar el falso contaje (Fig. 8).

Realice por segunda vez, el falso contaje; pero, con una diferencia. Siga las imágenes 5A a 5I.

Comprobará que, habiendo simulado pasar y contar tres monedas, queda una retenida en la derecha. Hecho que el público debe desconocer. Esta moneda, instantes después, es sujeta por sus caras, no por su borde (Fig. 9).

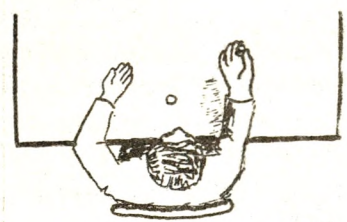
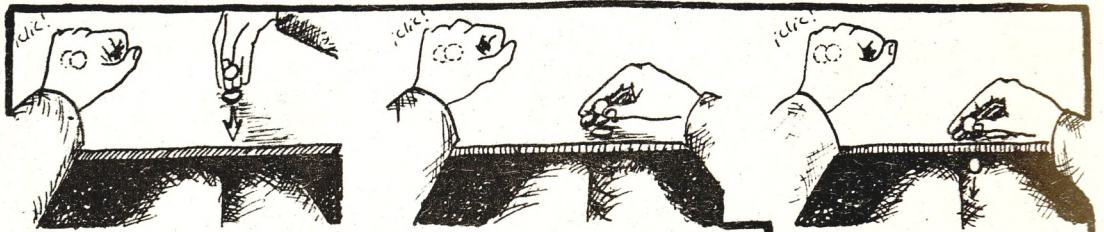


Fig. 8



Fig. 9

La mano izquierda con dos monedas —para el público, tres— se agita para hacerlas tintinear. La derecha, con una oculta, se acerca a la moneda que está en la mesa y la arrastra hasta el borde para cojerla. En realidad la descarga en el regazo y prosigue su movimiento alzándose para mostrar como cuarta moneda la que tiene oculta. Cuente "cuatro" (Fig. 10).



Para lograr que este pase sea más engañoso, entreabra ligeramente los dedos, mostrando la moneda oculta, en el preciso instante en que la otra cae al regazo.

Seguidamente se hace pasar una segunda moneda a través de la mesa. En esta ocasión la mano derecha, después de coger la moneda del regazo como la vez anterior, hace chocar las dos monedas que sostiene bajo la mesa, segundos después que la otra mano golpea sobre la mesa. Este sonido —clic— reforzará la sensación de que la segunda moneda ha sido recibida, ya, por la mano derecha.

Ordene las monedas según indica la figura 11.

Corresponde pasar, ahora, la tercera moneda. Para lo cual, la mano derecha, coge la moneda "A" y, realizando el falso depósito clásico en la mano izquierda, la empalma. Tome, con la derecha, la moneda "B" y, por medio del "click-pass" —explicado en la sección técnicas— quedará una moneda en la izquierda —para el público, dos— y una empalmada en la derecha. Esta mano se deja reposar sobre el borde de la mesa (Fig. 12).

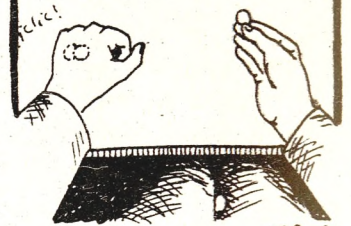


Fig. 10



Fig. 11

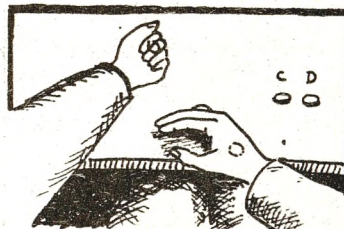


Fig. 12



Fig. 13

Instantes después, levante la izquierda diciendo "aquí tengo dos monedas". En este mismo momento deje caer en su regazo la moneda empalmada (Fig. 13).

Coja las otras dos monedas —"C" y "D"— con la derecha y, al tiempo que dice "y aquí otras dos", levante, también, esta mano (Fig. 14).

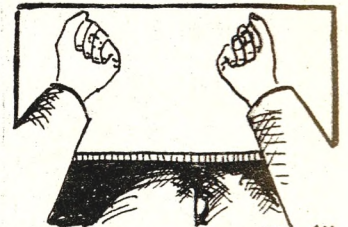


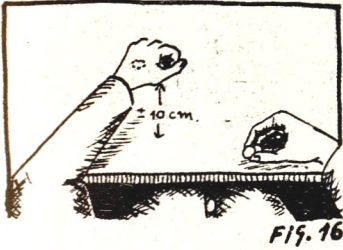
Fig. 14

A continuación la mano derecha se sitúa debajo de la mesa, pero no recoge la moneda apoyada sobre el regazo. Entonces la mano izquierda golpea la superficie de la mesa y, como anteriormente, se hace "sonar" las monedas que tiene en la derecha. Se voltea lentamente la mano izquierda para mostrar que queda sólo una moneda, lo que induce a confirmar que la tercera moneda ya ha cruzado. Luego, la izquierda, vuelve a coger la moneda; pero, ahora la sitúa fuera del puño (Fig. 15).



Fig. 15

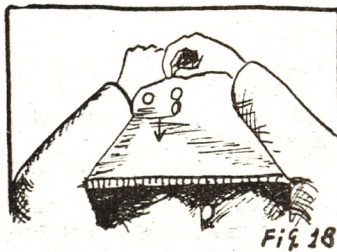
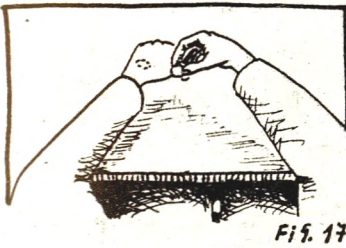
Acto seguido, la izquierda se eleva a unos 10 cm. y se la deja inmóvil. con el codo apoyado en el borde de la mesa. En tanto, y con el fin de mostrar que la tercera moneda ha pasado, la derecha sale de debajo de la mesa con las dos monedas que sostiene, en forma de abanico, más o menos escondidas, para evitar que se note que no tiene tres (Fig. 16).



Mostrándolas unos dos segundos nada más, la derecha, se ubica a unos 8 cm. por encima y ligeramente detrás del puño de la mano izquierda (Fig. 17).

Se dejan caer sobre la mesa y, conjuntamente, se suelta la moneda que sostiene la izquierda. Todos ven tres monedas y creen que la mano izquierda tiene una (Fig. 18).

Lo más importante a tener en cuenta para realizar este pase, consiste en que las manos no se mueven la una hacia la otra, sino que permanecen completamente estáticas.



Ahora se procede al paso de la cuarta y última moneda, la que todos creen que sostiene en su interior la izquierda. Coja las tres monedas de la mesa con la mano derecha, enséñelas bien y, lentamente, sitúe la mano debajo de la mesa. Pida a un espectador que dibuje con sus dedos un círculo imaginario en cualquier lugar cercano al centro de la mesa. Una vez que el ayudante realiza esto, apoye su mano izquierda sobre la mesa, como si sujetara una moneda, a unos 30 cm. a la izquierda del círculo imaginario (Fig. 19).

Entretanto, la mano derecha se ha apoderado de la moneda situada en su regazo y la ha apoyado de canto, exactamente bajo la mano izquierda (Fig. 20).

Seguidamente, la mano izquierda simula apretar la moneda de plano contra la superficie de la mesa y luego deslizarla hacia el centro del círculo imaginario. La mano derecha, bajo la mesa es la que produce en realidad el engañoso ruido, imitando con toda exactitud los movimientos de la izquierda (Fig. 21).

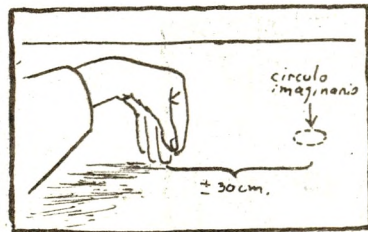


Fig. 19

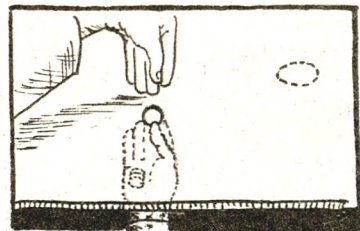


Fig. 20

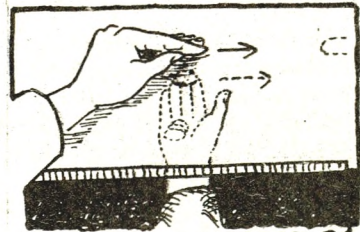



Fig. 21

Todo lo que queda por hacer es que la mano derecha deje caer la moneda, que sostiene contra la mesa, sobre las otras tres que tiene en su palma para que se produzca el "clic" que confirma el paso de la cuarta moneda. Finalmente, la derecha muestra las monedas, sobre la mesa.

la **PAGINA** de fernando larrain



carta rota y compuesta idea de San Berland

EFFECTO: Un espectador elige una carta y firma sobre la cara de ella, con un lápiz que el ejecutante le pasa. Limpiamente, el mago, rompe la carta en varios trozos y los pone en un apretador de papeles (el cual tiene una cinta amarrada). Se le dice al espectador que sujete estos elementos mientras el mago hace los pases mágicos. Enseguida se le solicita que remueva los trozos de la carta del apretador. Cuando realiza esto, comprueba que la carta está restaurada, y, con su firma intacta.

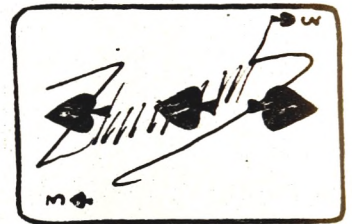


Fig. 1

METODO: De otra baraja, igual a la suya, elija unas 15 cartas y en la cara de cada una de ellas haga una firma cualquiera (Fig. 1). Aparee estas 15 cartas con las iguales de su baraja. Tendrá, en consecuencia, 15 parejas (dos "3 de tréboles"; dos "5 de pic"; dos "10 de corazones"; etc.). Posteriormente aplique, levemente, un poco de agorex en los bordes largos de cada pareja; así, cada una, simulará ser solamente una carta (Fig. 2). Las 15 parejas se ponen como bottom de la baraja y el apretador de papeles con la cinta se ponen sobre la mesa (Fig. 3).

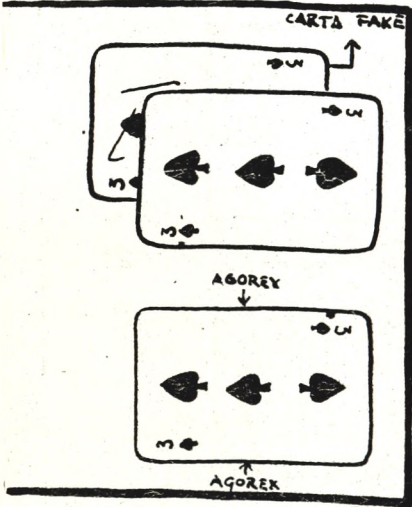


Fig. 2

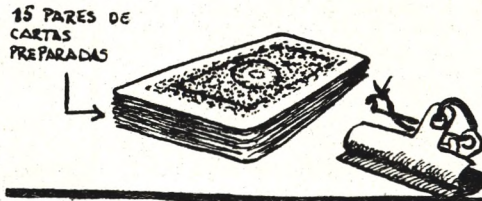


Fig. 3



Fig. 4

EJECUCION: De a elegir una carta de la baraja, pasando frente al espectador las cartas caras arriba. Ponga sobre la mesa la elegida y pida que sea firmada (sólo firmada), para lo cual Ud. le pasa, al espectador, el mismo lápiz con el que firmó, anteriormente, las 15 cartas. Preocúpese de que firme en la misma dirección que tienen las otras firmas (Fig. 4). Tome con sus manos esta carta (pareja) y pliéguela por la mitad, hacia Ud. (Fig. 5).

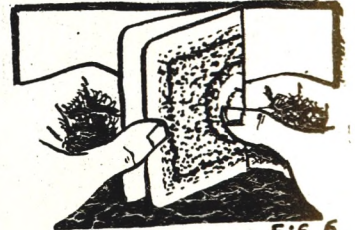
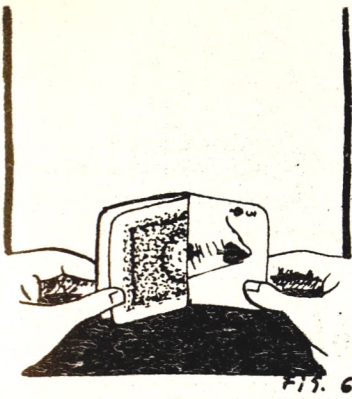


Fig. 5



Con los pulgares separe los bordes cortos de las cartas y abra, ahora, sólo la carta fake (Fig. 6).

Corte, con los dedos, la mitad de la carta fake y muéstrela, rápidamente, para que no noten que la firma no es la misma (Fig. 7).

Ponga este trozo detrás y pliegue el conjunto por la mitad (Fig. 8). Abra las dos mitades de la carta fake, dejando la otra firmada por el público, plegada (Fig. 9).

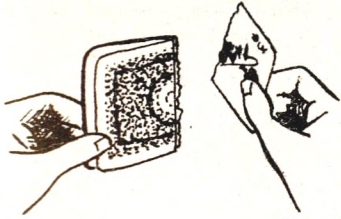


Fig. 7

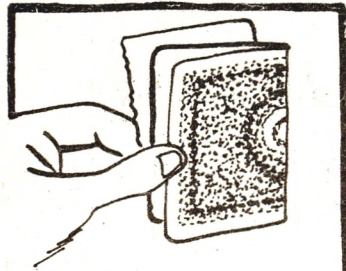


Fig. 8



Fig. 9

Corte estas mitades y póngalas detrás (Fig. 10).

Coloque los cuatro trozos de la carta rota delante de la otra y dóblelos por la mitad con el pulgar derecho (Fig. 11).

Mientras la mano derecha coge el apretador, la izquierda desliza los trozos rotos hacia adentro y la carta entera hacia afuera (Fig. 12).

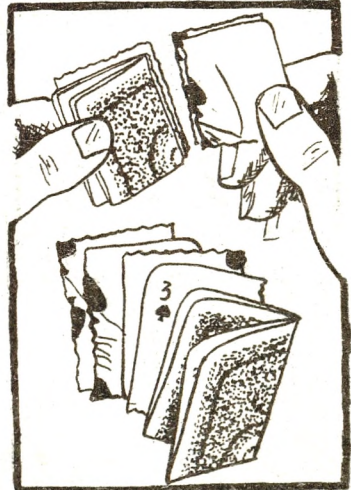
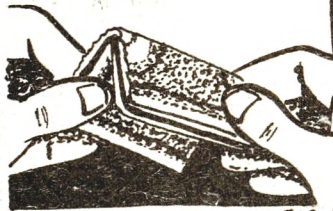


Fig. 10

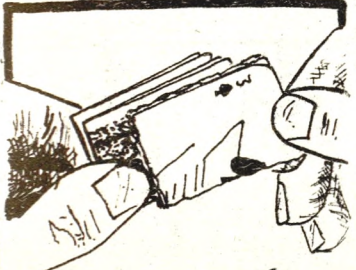


Fig. 11

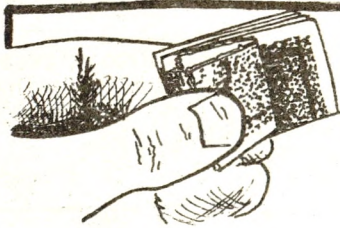
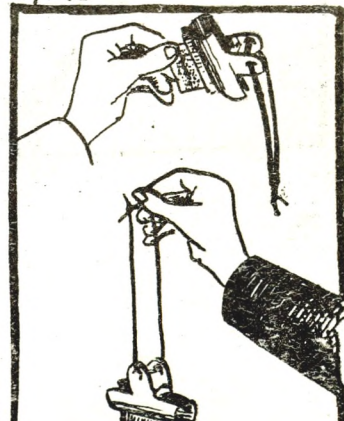


Fig. 12

Finalmente se coge la carta entera con el apretador y, mientras la mano izquierda termina de empalmar correctamente los trozos de la carta rota, entregue el apretador para que la carta que sujeta esté a la vista de todos (Fig. 13).

Fig. 13



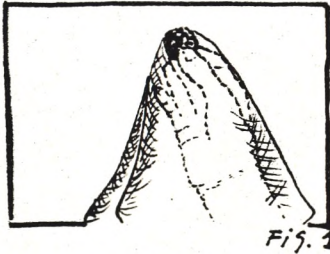
Cuando el espectador compruebe que la carta que eligió y firmó esta íntegra, aproveche el momento para descargarse de los trozos rotos.

Hasta aquí el juego del que he querido transmitir la idea básica. Por medio del estudio y práctica de el, podrá mejorar y adaptarlo a tu estilo. Yo ví ejecutar este efecto a Berland y realmente fui golpeado por este milagrito. Estúdialo paso a paso y tendrás un nuevo juego para tu repertorio. Exito y hasta la próxima.

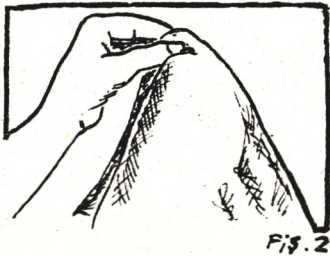
dos juegos de john scarne

moneda a través del pañuelo

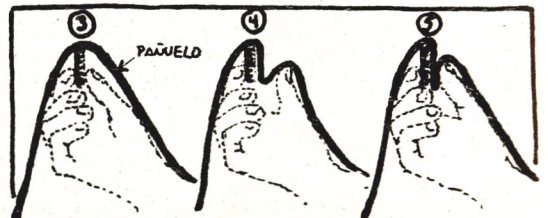
EFFECTO: El mago hace que una moneda prestada y marcada por el público, penetre a través del centro de un pañuelo, sin dañarlo.



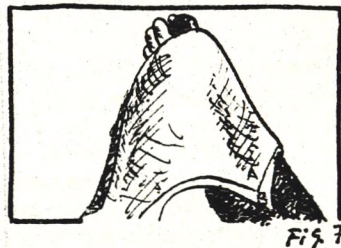
PRESENTACION Y METODO: Sostenga verticalmente la moneda prestada y marcada (de preferencia una grande), en la mano derecha. Cubra con el pañuelo de manera que su centro toque la moneda (Fig: 1).



Enseguida hay que pellizcar el pañuelo contra la cara posterior de la moneda, ayudándose con la otra mano. La figura 2. y las figuras esquemáticas 3 a 5 muestran esta acción.



Con el pretexto de mostrar que la moneda continúa ahí, levante y lleve hacia atrás, con la izquierda, la parte "A" del pañuelo que está hacia el público. (Figs. 6 a 8).



Cuando se halla comprobado esto, sacuda brusca- mente el brazo de modo que tanto la parte "A" y "B" del pañuelo caigan hacia adelante (Figs. 9 y 10).



Fig. 9



Fig. 10

La moneda quedará oculta, en consecuencia, de- bajo y afuera del pañuelo; no obstante, parecerá que el pañuelo ha vuelto a su posición anterior.

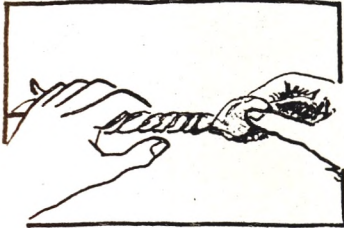
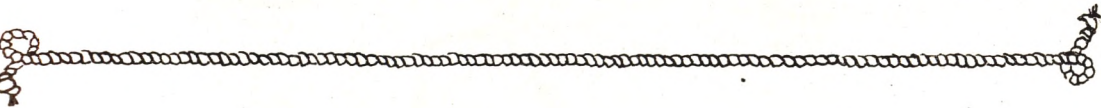


Fig. 11

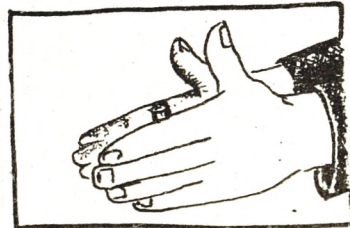
Para terminar enrolle el pañuelo hasta que la moneda salga aparentando atravesarlo (Fig. 11).



cigarrillo se convierte en billete

EFFECTO: Se mete en agua un cigarrillo y luego se hace girar entre las manos. El cigarrillo desaparece y un billete aparece en su lugar.

PREPARACION: Saque el tabaco de un cigarrillo, aflojando, previamente, el cigarrillo, girándolo entre sus manos para, luego, empujar el tabaco con un lápiz. Enrolle un billete y colóquelo dentro del papel del cigarrillo. Finalmente póngalo en la cajetilla.



PRESENTACION: Diga al público que usted fuma los cigarrillos más caros del mundo. Retire de su cajetilla el cigarrillo preparado (para el público es uno normal) y métalo, por un momento, en agua.

Hágalo rodar unas cuantas veces entre sus manos hasta que, el papel mojado del cigarrillo, prácticamente desaparece al remolerlo entre los dedos.

Termine abriendo sus manos para desenrollar y mostrar al público que, ahora, tiene un billete.

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.

adivinación con un dado

EFFECTO: Estando el mago de espaldas al público, solicita al espectador que, después de tirar un dado sobre la mesa, anote el número que quede en el lado superior de él. Finalmente, el mago pide le entreguen el dado.

En este momento, el mago simula concentrarse; devuelve el dado sin verlo; y, posteriormente, adivina el número.

SECRETO: Cuando te entreguen el dado, estando tú de espaldas, pide que te lo pasen de modo que el lado superior del dado (número anotado) quede en contacto con tu dedo índice. Esto debe justificarse diciendo que es para tapan el número o; bien, puedes decir que es para sentir el magnetismo del número; o cualquiera otra razón que se te ocurra.

LADO SUPERIOR



Fig. 1



EN CARA INFERIOR ES/TA EL NÚMERO ANOTADO

Fig. 2

Fig. 3

Luego, manteniendo el dado a tu espalda, te das vuelta hacia los espectadores. Mirándolos a ellos simulas concentrarte, mientras presionas fuertemente el dado con tus dedos. Esta presión dejará, momentáneamente, la marca de los hoyitos del dado en tu dedo índice.

Acto seguido devuelves, sin mirar, el dado y, tras ver tu dedo en forma casual podrás adivinar el número.

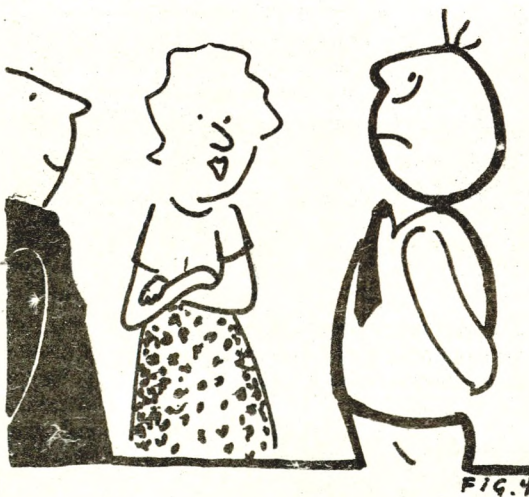


Fig. 4



Fig. 5



chicco®

“Tutto per il bebe”

LA MEJOR MANERA DE CUIDAR A TUS BRUJITOS
ES A TRAVES DE CHICCO
“ La línea más completa para el Bebe”.

Señor

Distribuye
**LABORATORIO
LASAL Ltda.**
Latadía 4245



Señor
AGUA DE COLONIA

imari

EAU DE TOILETTE

Distribuye
**LABORATORIO
LASAL Ltda.**
Latadía 4245



imari

CUEROS
conglomerados
dagorret s.a.

AV. PEDRO AGUIRRE CERDA 4375 CAS. 5620
FONOS ADMIN. 98412 VTAS. 95115 SANTIAGO OESTE.

Productos
Lefy

HACEN DE
UN ZAPATO
UN EXCELENTE
CALZADO.

