



Nº 30

QUELARRE

PUBLICACION OFICIAL DEL CIRCULO MAGICO DE CHILE



AQUELARRE

AÑO VII 1985 N° 30

EDITORIAL	
Roberto Rivas	3
LOS GRANDES DE AYER	
Cardini	6
LOS GRANDES DE HOY	
Derek Dingle	17
COLUMNAS	
La magia de Fantasio	10
La página de F. Larraín	28
TECNICAS	
Control de una carta	12
Falsa mezcla total	13
Doble lift instantáneo	14
Mezcla falsa	14
Forzaje de una carta	15
EFFECTOS	
Dos juegos con sal	4
La carta apuñalada	8
En la cartera	16
Un efecto con la caja de Okito	18
La carta en el globo	21
Predicción múltiple	22
La carta errante	24
INGENIO Y PASATIEMPO	
Entretenido juego de fichas para combinar	20
KINDERGARTEN	
Número mental	30
OTROS ARTICULOS	
Obras maestras para su biblioteca mágica	5
Pensamientos	27
A mi amigo y maestro Roberto Rivas O. (H'Ara Bey)	9

PORTADA:
Roberto Rivas Ossa

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



N. DE LA R.:
Rogamos disculpar el
atraso de este número, el
cual está siendo editado
en junio de 1986.

Roberto Rivas

No alcanzó a cruzar el umbral de los ochenta años. En el silencio y en la soledad murió Roberto Rivas Ossa, el símbolo de lo que podríamos llamar la "magia chilena". Con la generosidad del verdadero Maestro, formó bajo su alero a muchos de los que hoy destacan, en una u otra forma, en nuestro mundo mágico. Por las duras e inexplicables circunstancias del diario vivir, no estuvimos a su lado en sus últimos meses y algunos, quizás, en sus últimos años. Hoy AQUELARRE no sólo quiere recordarlo, sino más bien dar testimonio de su presencia entre aquellos que vivimos el arte de la ilusión.

Don Roberto fue el mago en el más amplio y completo sentido de la expresión. Gran creador de efectos originales, unía a su depurada técnica la inigualable simpatía en su presentación. De rica charla y con un gran sentido del humor, envolvía, a su público con sus palabras y con su mirada llena de picardía. Fue sobre todo un entretenedor y era infaltable y obligado invitado a salones y tertulias, donde fue siempre el centro de la atención y admiración.

Su carisma mágico fue también una característica en el ejercicio de su profesión de Martillero Público, labor que ejerció ininterrumpidamente durante más de 45 años. Lo vimos varias veces encaramado en el pequeño podio dirigiendo la subasta, de la que hacía un verdadero show. Interesados o no en la compra, muchos asistían a sus remates dominicales a gozar del espectáculo. Pero no por ello abandonaba su profesionalismo, en el cual también destacaba por su erudición en el conocimiento de las antigüedades y, especialmente, de la porcelana.

"H'Ara Bey" era su nombre artístico. Pero antes que nada era Roberto Rivas. Gran señor en la magia y en la vida. Generoso y abierto, conoció por ello tanto del éxito como de los golpes que el destino suele dar injustamente. Pero nunca perdió su señorío.

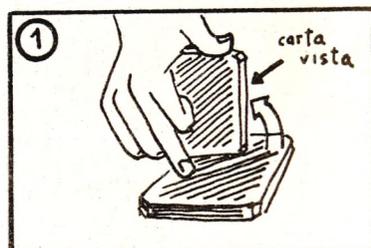
Poco a poco los magos chilenos deberán ir rescatando el legado que nos dejara Don Roberto y que se encuentra no sólo en su obra "La Magia en Casa" de "Ara Bey", en la que en dos tomos resume gran parte de su quehacer mágico y, especialmente, sus creaciones originales. En realidad, ese legado está en particular en las experiencias vividas a su lado, en las que entregó su aporte valioso, mágico y humano. Será una forma de reencontrarnos. Será una forma de olvidar nuestra ausencia a la última cita.

E.G.Y.

dos juegos con sal

milagro sin manos

EFECTO Y PRESENTACION: el mago dice que va a realizar un milagro con cartas, pero sin tocarlas durante la selección y vuelta al mazo de la carta elegida. Da los naipes a un espectador para que los mezcle y corte a su gusto. Que los ponga caras abajo sobre la mesa. Luego, que corte el mazo en el lugar que desee y mire la carta de debajo (Fig. 1).



El ejecutante señala con el índice el paquete inferior que está sobre la mesa (Fig. 2) para que el espectador ponga su paquete de cartas otra vez en su sitio, encuadre bien las cartas y corte varias veces completando cada vez el corte. En este momento, el mago dice: "Yo nunca toqué las cartas puesto que Usted lo hizo todo", y cogiendo recién el mazo lo corta y da vuelta el paquete superior para mostrar que la carta de debajo de él es la elegida.

SECRETO: el mago debe llevar un poco de sal en un bolsillo. En el momento oportuno mete la mano dentro del mismo y toca la sal con la punta del dedo índice a objeto de que algunos granos queden adheridos a la yema del dedo.

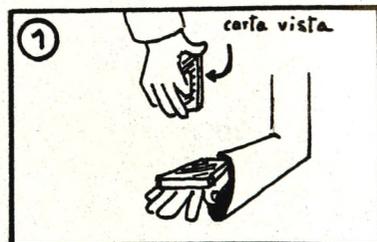
Cuando el ejecutante dice al espectador que ponga el paquete superior sobre el que está en la mesa, se lo indica con el índice que agita un poco para que caigan algunos granos de sal sobre el paquete de la mesa (Fig. 2).



Finalmente, una vez puesto el paquete superior sobre el de la mesa, y a pesar de que el espectador corte las veces que quiera, cuando el mago corta lo hace exactamente por el sitio donde está la sal y, en consecuencia, la carta en cuestión.

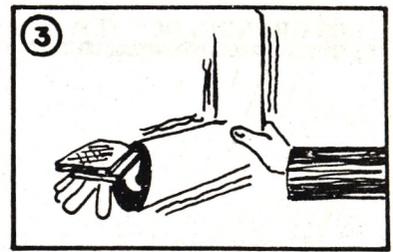
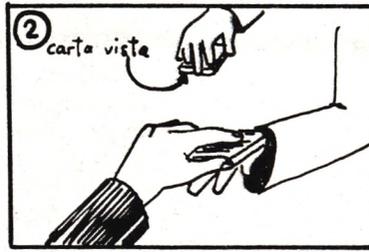
la carta espiritista

PRESENTACION Y EFECTO: el mago explica una pequeña historia en relación a los espíritus; y, que un tal espíritu llamado Harry lo va ayudar a realizar el siguiente experimento. Posteriormente se dirige a un espectador rogándole que mezcle y corte las cartas como desee y que luego ponga la mano izquierda con la palma hacia arriba. El ejecutante pone el mazo sobre dicha mano, diciéndole que no la cierre sino que la mantenga bien abierta. Acto seguido ruega al espectador que corte el mazo con la derecha y que recuerde la última carta del paquete. (Fig. 1).



Enseguida se le indica que vuelva a poner en su sitio el paquete de cartas (Fig. 2).

El mago llama a su espíritu: "Harry, Harry, ayúdame a encontrar la carta", y tomando el codo del espectador, cierra los ojos, se concentra y... al poco de breves segundos la mano del mago empieza a dar pequeñas sacudidas que se transmiten al brazo del espectador. Con esto, las cartas se van separando en un sitio determinado (Fig. 3)



Las sacudidas de la mano del mago cesan, corta por la separación y se ve que la carta escogida está justamente en este lugar. Termina diciendo: "un millón de gracias, Harry".

SECRETO: como en el juego anterior, igualmente aquí se utiliza sal, la que se deja subrepticamente sobre el paquete inferior al indicarle al espectador que ponga el otro paquete encima (Fig. 2).

Cuando el mago golpea el codo del espectador, las cartas se separan exactamente por donde está la sal.

OBRAS MAGICAS PARA SU BIBLIOTECA

- | | |
|--------------------------|---|
| Micromagia y Cartomagia: | Stars of Magic
Magia de Cerca, Volumen I de Lewis Ganson |
| Cartomagia: | Royal Road to Card Magic de Hugar and Brave
Expert Card Technique de Hugar and Brave
La magia de Ascanio, Volúmenes I y II.
The Card Magic of Paul le Paul |
| Teoría: | Our Magic de Maskelyne and Devant
Esto es Magia de Moliné |
| Práctica: | Magic and Show Man Ship de Henning Helms
Cinco puntos mágicos de J. Tamariz |
| Grandes ilusiones: | Jarrets Magic de Tannen |
| Monedas: | Bobo's New Coin Magic |
| Navajas: | Navajas y Daltonismo de Ascanio |
| Varios: | Greater Magic de Hilliard
The Fine Art of Magic de Kaplan
The Cardician de Ed. Marlo
My Best de Ig. Thompson
Encyclopedia of Magic de Dunninger
Tarbell Course of Magic
Dai Vernon's Book of Magic
Complete Works of Derek Dingle. |

Sam Dalal *...in service of magic and magicians*

Phone : 21-3590

25, McLeod Street
CALCUTTA 700 017

MAGIC DRY TRANSFERS



The sheet supplied has over 100 designs, especially for use by Magicians. These designs can be transferred on to paper, board, wood, plastic or any suitable surface.

Remove the plain backing paper, and place the transfer design to be transferred in contact with the paper or where ever the transfer is to be made. Rub over the part of the design which you wish to transfer with a soft pencil, till the design becomes grey, then lift off the paper, and you will have a transfer.

You can compose designs, or only transfer part of a design if you wish. For example, you may only transfer the first 5 letters from the word "MAGICIAN" to produce "MAGIC".

After the design has been transferred, place the backing paper over it, and rub smoothly with the rounded back of a pencil, or a smooth pen cap. This will FIX the design to the surface. If you wish to use these designs on Magician's apparatus, then we advice you to spray a coat of clear lacquer over it, to make it permanent.

You can use these designs to make Visiting Cards, Greeting Cards, Hand Bills, Stationery, Letter Heads etc. The design may be transferred, and a block made from these, or they may be used directly for an "Offset" master drawing.

MADE IN INDIA

BY SAM'S MAGIC SERVICE

FROM SPECIAL ART WORK BY ED HARRIS OF U.S.A.

MAGIC

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 pretendemos ofrecer, sucesivamente, el recuerdo de aquellos que engrandecieron y dieron estatura al Arte y a la Magia.



Cardini

Nació en 1894 en una pequeña aldea de pescadores en Gales con el nombre de RICHARD V. PITCHFORD.

Siendo de familia muy modesta empezó a trabajar como niño de los mandados en una tienda del pueblo a muy temprana edad, y al poco tiempo, como muchos otros niños, aprende a hacer pequeños trucos de magia.

A los 17 años, se alista en el Ejército Británico y durante el tiempo que pasa en las trincheras, aprovecha de practicar y mejorar sus producciones con cartas y abanicos, especializándose en hacerlo con guantes debido a las condiciones de frío imperantes.

En 1916 una bomba explota cerca de Pitchford, dejándolo seriamente herido y es llevado al Hospital del Ejército donde tuvo una lenta y larga convalecencia. Para entretenerse y pasar el tiempo empieza a estudiar y trabajar en magia. Cuando solicita a las enfermeras una baraja de naipes, les causa mucha extrañeza, pero cuando pide un par de guantes blancos piensan que está loco y es enviado a tratamiento siquiátrico.

Muy pronto los siquiátras se dan cuenta que está absolutamente sano y se le conceden sus peticiones, con lo cual al poco tiempo monta un show mágico para sus compañeros pacientes del Hospital. Para aquel tiempo habían pasado ya 18 meses y él estaba decidido a ser Mago Profesional.

Pitchford no tuvo un éxito inmediato como esperaba y 1918 lo sorprende en los establecimientos mágicos de Hamleys y de Gamages vendiendo y demostrando juegos de magia tras un mostrador.

Por haber quedado muy débil de salud por su accidente, decide viajar a Australia en busca de mejores climas y éxitos mágicos.

Tiempo después llega a Sydney donde se presenta en el teatro TIVOLI, uno de los más grandes de la ciudad, bajo el nombre de Val Raymond con un magnífico rutina de cartas y dedales que causó gran impacto y éxito inmediato.

Habiendo un mago norteamericano que se hacía llamar el Gran Raymond, un agente de espectáculos australiano le sugiere cambiar de seudónimo y entonces nace el nombre de CARDINI.

La primera vez que viaja a Estados Unidos lo hace en 1926, llegando a la costa oeste con su misma rutina hablada con dedales y cartas.

Las cosas cambiaron notablemente cuando conoció a Swan Walker en Michigan, que luego de un rápido noviazgo se casaron formando un magnífico matrimonio que duraría 47 años hasta la muerte de CARDINI en 1973.

Poco tiempo después de la boda, Swan se convierte en su asistente, vistiendo así más el espectáculo con su simpática presencia y luego que otros magos empezaron con manipulaciones de dedales CARDINI cambia su rutina basándola en efectos con bolas de billar y cigarrillos.

El esquema de su presentación gira radicalmente. Swan viste un traje de joven paje quien lo presenta en el escenario, y él aparece impecablemente vestido de frac, con capa, bastón, guantes blancos y un monóculo distraídamente leyendo un diario.

Así como pasa hojas del diario, en sus manos aparecen abanicos de naipes, los que tira sobre el diario para volver a aparecer en forma interminable más abanicos. Rápidamente desaparecen las cartas para aparecer bolas de billar, cuatro en cada mano entre sus dedos, era tal la cara de sorpresa que ponía que se le caía el monóculo de impresión. En este nuevo esquema había cambiado la rutina hablada por movimientos y gestos que causaban expectación e hilaridad en el público que llenaba los teatros en que se presentaba.

A continuación de la aparición de las bolas dando la impresión de mucho disgusto, las botaba y decidía fumar, empezando a aparecer cigarrillos en cantidades enormes, los que botaba y seguían apareciendo para terminar con un puro el que al botarlo aparece en sus manos una pipa con lo cual termina su rutina y sale del escenario fumando en ella.

Richard y Swan Cardini, actuaron en los mejores locales de Estados Unidos y Europa, llegando a permanecer en el Palladium de Londres por 10 meses consecutivos.

En Nueva York actuaron repetidas veces en el Radio City Music Hall y el Teatro Palace siendo uno de los pocos magos, distinguidos con una actuación en este teatro.

Pasado algunos años ya ambos más viejos, compraron una casa en Nueva York, donde se establecieron y tuvieron dos hijos.

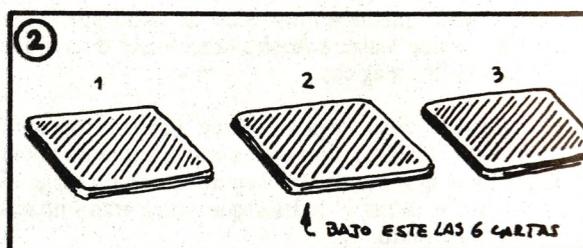
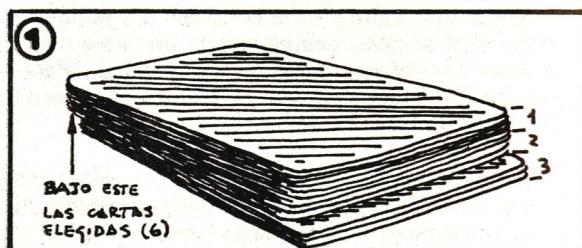
En 1966 la pareja se retira a descansar a una casa veraniega al Norte del Estado de Nueva York donde muere Cardini en 1973.

la carta apuñalada *de Malini*

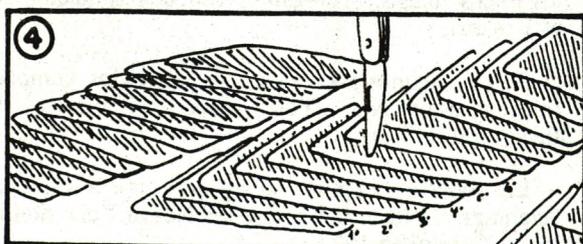
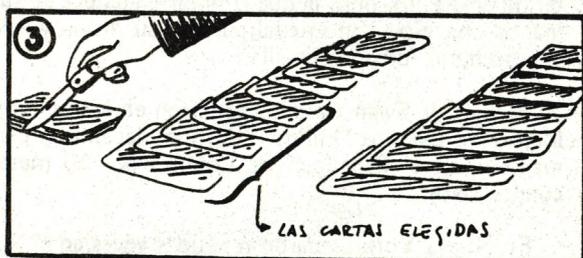
EFECTO: seis cartas son elegidas y vueltas a la baraja. Enseguida, el mago con los ojos vendados revuelve el mazo sobre la mesa y con un cortaplumas pincha, una a una, las cartas elegidas.

METODO: se dan las cartas una a una al tiempo que se van controlando sobre la baraja a medida que las devuelven. Luego hay que pasarlas de una en una al fondo del paquete, invirtiendo así el orden. La próxima operación a realizar es un simple corte, pasando aproximadamente un tercio del paquete al fondo, dejando un escalón para marcar el corte. Finalmente deje la baraja sobre la mesa (Fig. 1).

Entonces pida a un espectador que le vende los ojos mientras, Usted, saca un cortaplumas del bolsillo, abre la hoja más pequeña y lo deja sobre la mesa. Tanteando a oscuras coja el mazo —en realidad Usted ve por un pequeño espacio que deja la venda en cada lado de su nariz— y asegure un “break” con el meñique izquierdo por el escalón.



Ahora corte la baraja de la siguiente manera: separe el tercio superior del paquete y déjelo caer sobre la mesa. Después corte por el “break” dejando el paquete superior a la derecha del que está sobre la mesa. Finalmente deje caer el tercio restante a la derecha de los otros dos (Fig. 2).

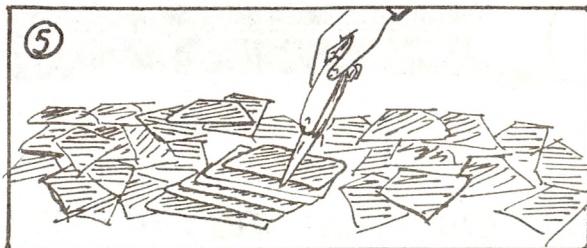


Tome el cortaplumas y pida a un espectador que le guíe la mano —que sostiene el cortaplumas— hacia la mitad del paquete de su derecha. Usando la hoja del cuchillo como pincel, empuje el lado del paquete y extiéndalo, sesgándolo un poco hacia la derecha, hacia adelante. Esto mismo se repite con los otros dos (Fig. 3).

Sujetando ligeramente el cuchillo por encima de los tres paquetes esparcidos, usándolo como una varita mágica, deje descansar la punta sobre la sexta carta a contar desde el fondo del paquete central (Fig. 4).

Deslice lentamente la carta para que todos vean que no es la última del paquete. Cuando ya esté separada del resto, cara abajo, pínchela con el cuchillo y pregunte el nombre del primer naípe elegido. De vuelta la carta espectacularmente y ensartada en el cuchillo para mostrar que se trata de la carta nombrada.

Posteriormente, usando la punta del cuchillo como rastrillo, mezcle todas las cartas empezando con las del paquete de la izquierda, luego con las del central —todas menos la última media docena aproximadamente— y, por fin, con las del paquete de la derecha. Al estar atareado, con esto, en uno de los movimientos separe la carta siguiente elegida —la quinta por el fondo— y con una ligera presión de la punta del cuchillo, deslícela a un lugar alejado de las restantes y pínchela (Fig. 5). Pida que la nombren y luego muéstrela.



Este es el procedimiento empleado con el resto de las cartas elegidas hasta llegar a la última. En este momento, apuñale la carta, elevándola en la mesa; a continuación incline la mesa hacia los espectadores y deje caer las restantes cartas al suelo (Fig. 6).

Solo, entonces, arranque la carta de la mesa, clavada en el cuchillo y manténgala en alto para que todos puedan verla.

A MI AMIGO Y MAESTRO ROBERTO RIVAS O. (H'ARA BEY)

Siempre que actuaba en algún grupo de amigos, grupo familiar o públicamente, alguien me hacía mención de un Mago muy famoso que se destacaba por sus maravillosos juegos de magia y su forma de presentarlos. Ese era el maestro Roberto Rivas O. (H'ara Bey). Fue así como me puse en campaña para conocerlo, hasta que un día con la ayuda de mi madre quien lo conocía desde niño, llegué hasta su casa. Desde ese día trabajamos una gran amistad la cuál nos unió hasta sus últimos días, aunque tristemente no pude acompañarlo en su partida por falta de contacto con sus familiares.

Era un hombre excepcional, un caballero a carta cabal, generoso y de excesiva modestia.

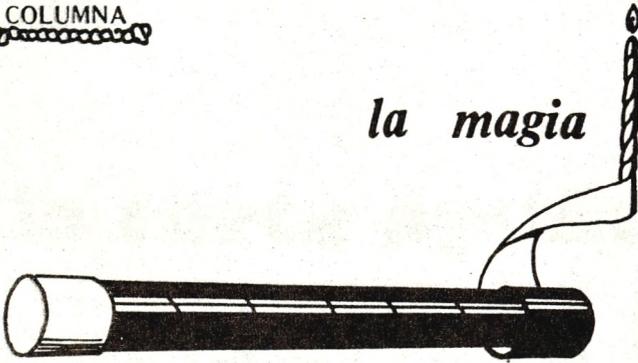
Tenía una personalidad fascinante, con un encanto personal de gran atracción, transformando los juegos más simples en obras maestras. Igualmente en su profesión de Martillero Público y de Hacienda se destacó por ser el profesional de más conocimiento tanto en Pintores como la procedencia e Historia del Arte. Ver un remate ejecutado por Don Roberto, era como presenciar una obra de Teatro. En sus presentaciones de magia derrochaba simpatía, humor, ingenio y era un maestro en psicología. De él aprendí la base de la presentación de una sesión, donde se incluye la preparación psicológica, la observación preliminar, música, ambientación, luces o iluminación. aún en las actuaciones más simples.

Don Roberto era de una cultura mágica excepcional. Se inició en nuestro arte muy joven siendo alumno destacado del mago M. Sydowini en lo que se refiere a cartas y luego tuvo la suerte de conocer al

(continúa en la pag. 19.)

la magia de **fantasio**

por *Fantasio*

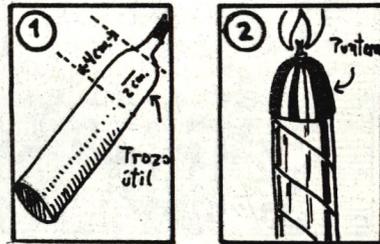


cambio color de una vela y desaparición

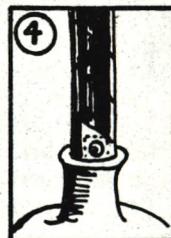
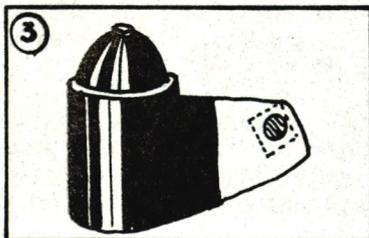
EFFECTO: El mago muestra una vela roja alta. La enciende, y tocando la llama con la punta de los dedos, la transforma en blanca, pero... continúa encendida. Para finalizar, la vela blanca desaparece o se transforma en un pañuelo.

MATERIAL: Necesita una vela blanca que desaparece y una cubierta "especial roja". Esta cubierta se puede adquirir en los negocios de magia, pero si desea fabricarla usted mismo puede hacerlo consiguiendo un recipiente de aluminio de los marcadores de fieltro, (asegúrese que el diámetro del recipiente de aluminio del marcador de fieltro sea de 18 mm). Quite la punta de fieltro tirando hacia afuera del cuello del marcador. Luego córtelo el cuello a unos 4 cm. de su extremo. Seguidamente tendrá que hacerle un corte "A" de alrededor de 2 cm. de largo (fig. 1).

Consiga pintura roja acrílica (otros tipos de pintura podrían descascararse al contacto con el fluido) y pinte esta puntera. Ahora necesitará una vela roja que desaparece. Invierta el espiral y quítele su puntera. Inserte el interior de este espiral dentro de la ranura de la puntera de aluminio que acaba de confeccionar y reinvierta el espiral.



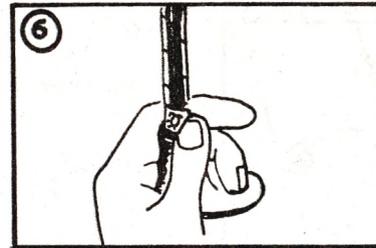
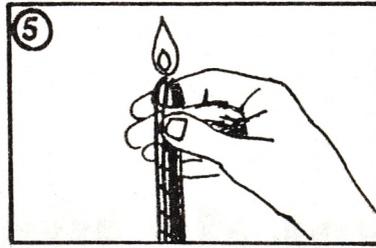
Ahora tendrá que preparar esta cubierta roja de manera que, cuando esté extendida se sujete por sí misma. Esta preparación se explicó antes, cuando nos referíamos al "Bastón que cambia de color". Por favor léalo y encontrará dos métodos diferentes para esta preparación. Finalmente también necesitará un candelero, un pañuelo, el encendedor y fluido.



PREPARACION: Llene la vela blanca con el fluido y colóquela en el candelero. Cubra ahora la vela blanca extendiendo la funda "Especial roja" sobre ella, tratando de que le quede ajustada. La mecha y el cuello de aluminio de la vela blanca deberán sobresalir totalmente a través de orificio de la puntera roja (Fig. 2). Al apretar en el exterior del plástico adhesivo (Fig. 3) hacia adentro, este se pegará y aguantará el final del espiral en su lugar, próximo a la base del candelero (Fig. 4).

PRESENTACION: Explicaré dos formas diferentes de ejecutar este juego y luego Ud. elije la que más le guste.

CON LAS MANOS VACIAS: Muestre la vela roja en el candelero libremente con su mano izquierda y encienda la vela con su derecha. Reponga el encendedor en su bolsillo. Paso seguido, la punta de los dedos pulgar e índice de su mano derecha toman el extremo superior del tubo o puntera roja (Fig. 5) y con su mano izquierda (al mismo tiempo) despegue la tela adhesiva usando el pulgar y el índice (Fig. 6). Soltando el espiral rojo, este se contraerá hacia arriba donde su mano derecha lo ataja y empalma, dejando la vela blanca a plena vista. Seguidamente deberá deshacerse de la "funda" roja: Con su mano derecha, quite el candelero de la vela blanca hacia abajo (con la "funda" roja empalmada) y con la escusa natural de dejar el candelero en un sombrero o caja que está en su mesita, podrá "descargar" la funda. Luego podrá hacer desaparecer la vela blanca empleando cualesquiera de los métodos descritos anteriormente.



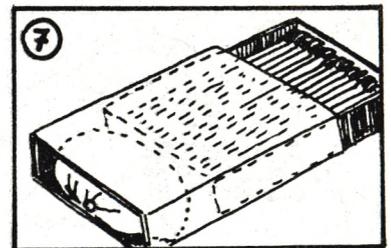
CON LA AYUDA DE UNA SEDA: Si Ud. encuentra dificultad al cubrir el movimiento de la funda roja cuando sube, he aquí otra forma bonita cubriéndolo con una seda.

Siempre es mejor introducir un pañuelo en su acto sin ir al bolsillo a la mesita a buscarlo. Obtenga un pañuelo de 30 cm., preferiblemente de color rojo. Además consiga una cajita de cerillos de madera de los del tipo de cajita deslizante.

Comience por preparar el pañuelito en "doblado plano" como lo describimos anteriormente. El pañuelo plegado no deberá medir más que unos 25 mm. de lado y deberá quedar relativamente plano. También es aconsejable que le cosa una bolita en una esquina.

Abra la cajita hasta la mitad y coloque el pañuelo plegado dentro del espacio dejado (Fig. 7). Ahora podrá levantar la cajita y el pañuelo vendrá con ella.

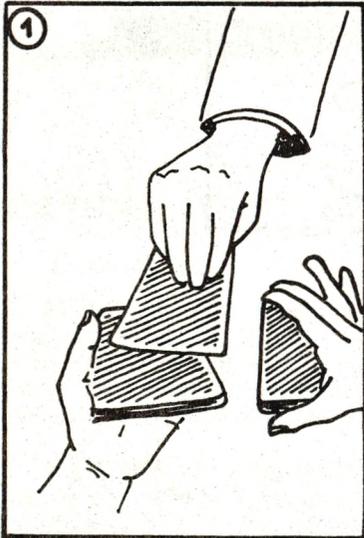
Luego de mostrar sus manos vacías, tome la cajita (con el pañuelo dentro) y saque un cerillo. Cierre la cajita, empujando el pañuelo hacia la palma de su mano derecha. Encienda el cerillo raspándolo en la caja y luego encienda la llama de la vela. Ahora puede simular producir el pañuelito empalmado de la llama de la vela.



Tome ahora una esquina del pañuelito entre sus dedos índice y mayor de su mano derecha y continúe de acuerdo a lo explicado en el método "Con las manos vacías". La seda cubrirá la vela roja (funda) al colgar sobre ella. Cuando la funda roja se contrae hacia arriba, su mano derecha la ataja y empalma. Ahora Ud. se puede desprender de dicha funda enrollando el pañuelo en su puño junto con la funda y luego llevándolo a su mesita para depositarlo dentro de su sombrero o caja.

FANTASIO.

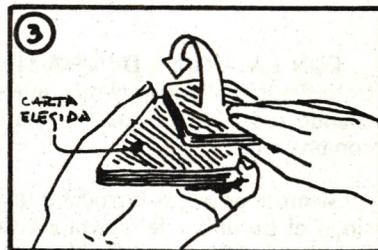
control de una carta *de Moliné*



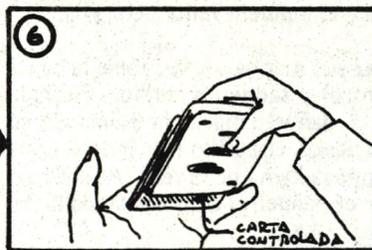
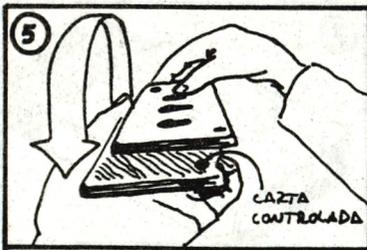
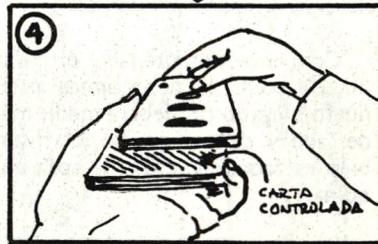
Carta elegida es vuelta al centro del mazo (Fig. 1).

Mantener un "break" entre ambos paquetes para no perder la carta (Fig. 2).

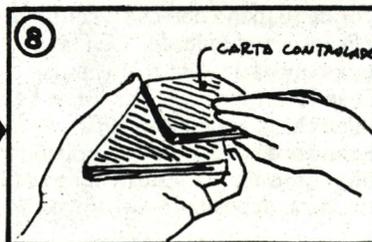
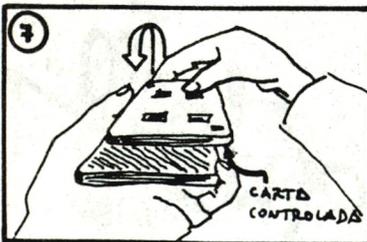
Ahora se voltea el paquete superior y se pregunta al espectador si la carta que se ve es la suya (Figs. 3 y 4).



Como la respuesta, obviamente, es negativa, se invierte el conjunto y se hace la misma pregunta con respecto a la nueva carta visible (Figs. 5 y 6).



Como también la respuesta es negativa "queda claro..." —se dice— "... que la carta elegida no está arriba ni abajo, por lo que debe estar perdida por el centro"; al tiempo que se voltea el paquete superior y se cuadra la baraja. La carta en cuestión, no obstante, queda arriba (Figs. 7 y 8).



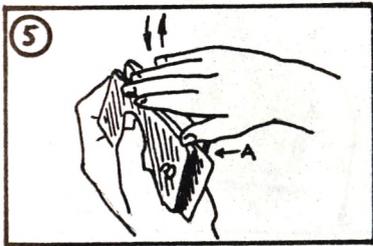
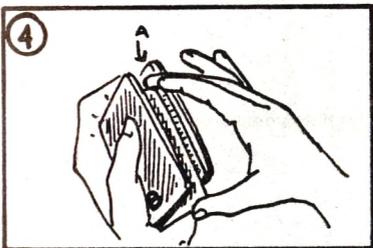
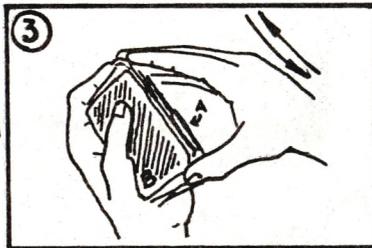
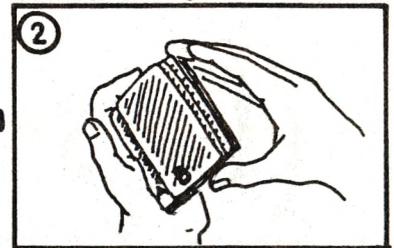
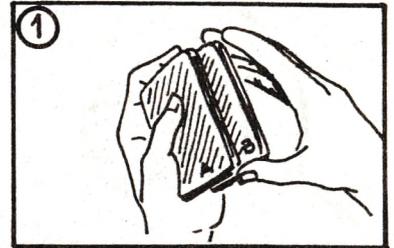
mezcla falsa total

de moliné

La mano derecha extrae aproximadamente la mitad inferior (Fig. 1).

Se dejan caer las cartas con cierto desorden a modo de cascada (Fig. 2).

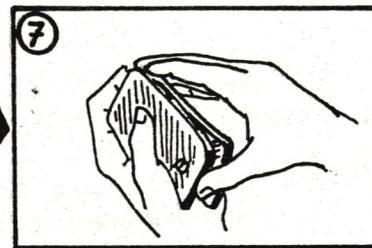
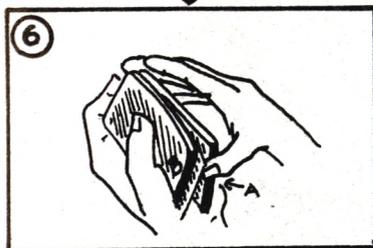
Apenas han caído las primeras, la derecha se desplaza hacia adelante y hacia atrás, como si se experimentara dificultad en introducir las (Fig. 3).



Esta acción se termina cuando se deja la última carta, más cercana al cuerpo (Fig. 4).

Luego la derecha da unos golpecitos para arreglar las cartas (Fig. 5).

Acto seguido, se cuadran las cartas manteniendo un "break" (Figs. 6 y 7).

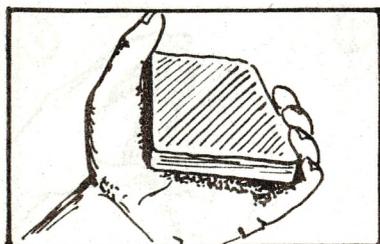


Se repite otra vez lo mismo, salvo el "break" final, pues la baraja estará en ese momento como al principio. Este proceso se realiza unas dos o tres veces.

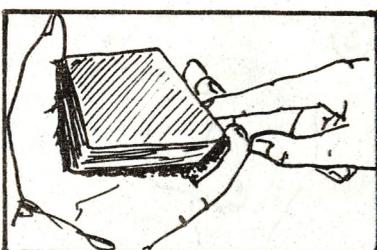
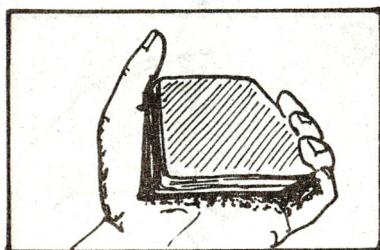
Observe que en realidad lo que usted va a hacer es cortar la baraja dos veces por el mismo sitio —lo cual la deja en el mismo orden en que estaba antes—, pero dando la sensación de que lo que hace es una mezcla ordinaria por imbricación.

El secreto de su éxito, estriba en la fluidez rítmica de los movimientos. Cuando la domine, debe efectuarla sin mirarse las manos, de manera totalmente automática y sin darle mayor importancia.

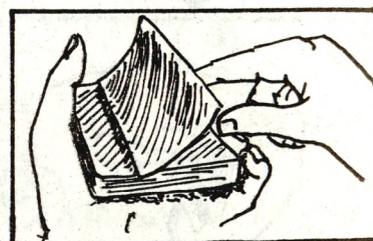
tecnicas para efecto la carta errante



doble lift instantáneo



La ejecución de este "pase" debe ser realizada alegremente y en una acción continuada. En otras palabras, el "lift" con el índice y la vuelta de las dos cartas deben ser ejecutados en un movimiento encadenado. Cualquier vacilación en el levantamiento instantáneo es fatal.

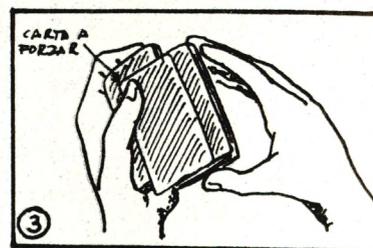
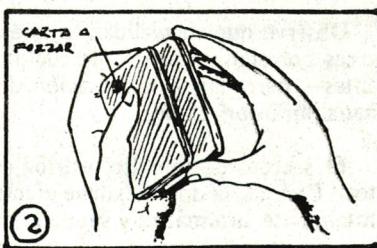
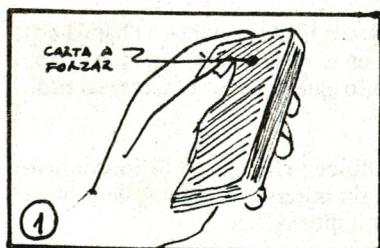


mezcla falsa

La carta a controlar está encima del mazo (Fig. 1).

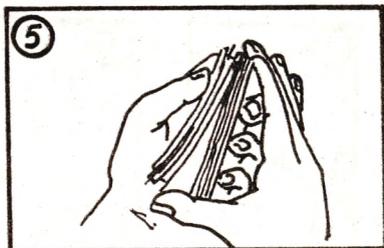
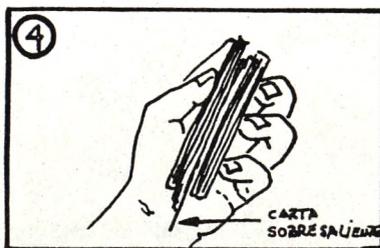
Se comienza a mezclar por arrastre (Fig. 2).

La primera carta arrastrada se deja un poco sobresaliente (Fig. 3).



Luego se continúan arrastrando cartas hasta agotar el paquete de la mano derecha (Fig. 4).

Finalmente, al cuadrar las cartas se obtiene un "break" por aquella carta sobresaliente. De esta manera la carta a controlar quedaría encima del paquete inferior (Fig. 5).

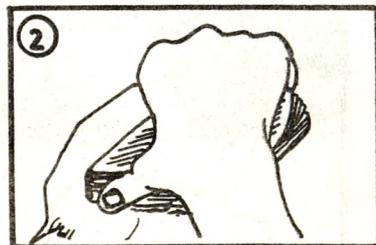
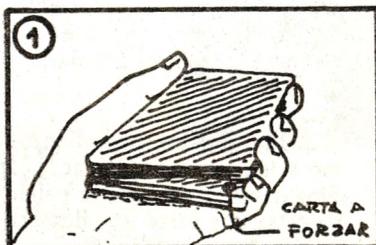


forzaje de una carta

La carta a forzar está encima del paquete inferior (Fig. 1).

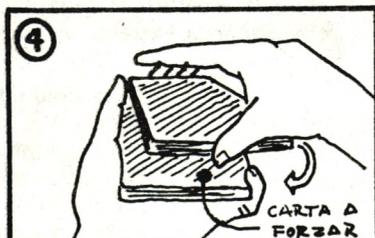
Se invita a un espectador a decir "stop" cuando quiera, mientras se hojean las cartas del mazo (Fig. 2).

Cuando el ayudante dice "stop", las manos y la baraja se inclinan hacia adelante levemente, para cubrir el pequeño ardid (Fig. 3).



Al mismo tiempo se levanta el paquete superior por encima del "break" (no por donde se dijo "stop") y se coloca debajo del otro (Figs. 4 y 5).

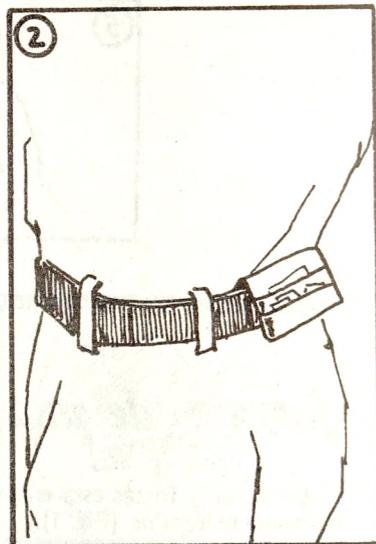
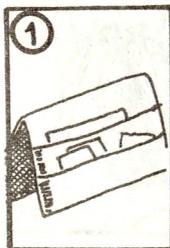
De esta manera la carta a forzar queda encima de la baraja para utilizarse según la rutina.



en la cartera

EFFECTO: el mago intenta adivinar cuál es la carta elegida y firmada por un espectador, pero falla. Saca la cartera, donde dice tener las instrucciones, y el propio espectador extrae de ella la carta que escogió.

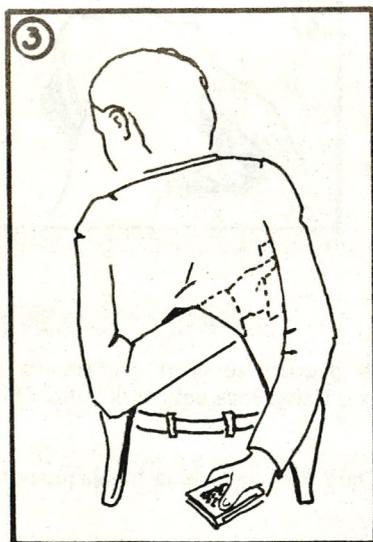
EXPLICACION: antes de actuar, doble su billetera o portadocumentos al revés y colóqueselo en la espalda. Luego póngase la chaqueta abotonada (Figs. 1 y 2).



Haga elegir y firmar una carta cualquiera. Cuando la recibe contrólela encima de la baraja. Como usted dice que está realizando un juego que acaba de aprender, para mayor seguridad hará las operaciones mágicas detrás de la espalda. Una vez ahí, ponga la carta controlada dentro de la billetera, doble correctamente la billetera y póngala lo más cerca posible del sobaco derecho. Apriete lo suficiente el brazo para afirmarla (Fig. 3).

Disimule estos movimientos como si le costara encontrar la carta. Finalmente cree haberla hallado y muestre una carta —cualquiera— a los espectadores (Fig. 4).

Como todos dirán que no es la carta en cuestión, deje la baraja en la mesa y, con las manos abiertas, diga que consultará las instrucciones. Esto demostrará, sutilmente, que sus manos están vacías. Termine sacando su billetera como si estuviera en el bolsillo derecho interno de la chaqueta. Saque con cuidado todos los elementos que tenga y, cuando vea la carta, demuestre asombro y haga que un espectador la extraiga y muestre.



Derek Dingle

Derek Dingle es diferente ligeramente a lo que se dice un mago de close up, ya que básicamente trabaja con cartas y monedas, además de ser un presentador que pocas veces usa mesa en sus actuaciones, las que lleva a cabo fundamentalmente de pie.

El prefiere este estilo pues le permite mayor movilidad y mejores desplazamientos en el tipo de medio en que generalmente actúa que de preferencia son shows comerciales y fiestas de promoción y cocktails.

Personalmente, él se considera un entretenedor más que mago ya que la gente al oír hablar de un mago siempre se imagina un señor vestido en forma especial, sacando conejos de un sombrero, por lo tanto, él prefiere que lo identifiquen como un manipulador o una persona con mucha habilidad manual.

Dingle despliega en sus presentaciones una importante dosis de humor no necesariamente en los juegos, sino en el conjunto de su actuación.

La afición por la magia de Dingle empezó como muchos otros con un pequeño set de juegos, habiendo cumplido recién 8 años, el que dejó de lado y perdió su afición siendo un joven de aproximadamente 15 años, por no gustarle el tipo de juegos que había alcanzado conocer. Nació al sur de Londres en 1937 y años después, cuando se trasladó de Inglaterra a Canadá, Dingle empieza a conocer realmente la magia de close up cuanto toma contacto con Ross Bertram, un virtuoso y genial exponente en este campo de la magia, pero quien mayor influencia tuvo sobre él, fue el dueño de un bar en Buffalo, N. York, también mago, llamado EDDIE FECHTER.

Dingle viajaba dos veces a la semana desde Toronto a Buffalo solo a ver y poder conversar con Fechter, tomando en esa época como norma practicar alrededor de ocho horas diarias con los naipes.

Después de permanecer por cuatro años en Canadá, se traslada a New Jersey muy cerca de N. York City, pero no fue hasta el año 1974 que decide ser mago profesional cuando aún a pesar de ser un Ingeniero de mucho éxito, fue despedido de su trabajo.

Su estilo es particular como presentador pues no se concentra en una persona de la audiencia, sino se traslada de una a otra persona haciendo siempre sus extraordinarias manipulaciones. Es por eso que él considera tan difícil hacer magia de close up en televisión, pues las cámaras se concentran en las manos y el efec-



to a producirse y no enfoca al presentador con lo que éste pierde interés y su personalidad siendo este tipo de magia una combinación de ambos factores, presentador y efectos para conseguir una favorable reacción en el público.

Dingle es considerado un gran y moderno innovador pues la mayoría de sus juegos son originales y en ellos usa algunas técnicas conocidas pero renovadas y muchas de su propia invención.

En 1971 publica su primer libro de magia junto a Harry Lorayne al que titulan DINGLE'S DECEPTIONS.

Años después, publica en 1982, su obra maestra con todos sus trabajos y que contiene los más sofisticados efectos de close up, en combinación con Richard Kaufman al que dan el nombre de THE COMPLETE WORKS OF DEREK DINGLE.

un efecto con la

cajita de okito

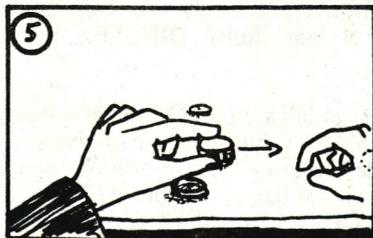
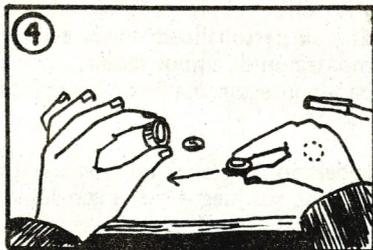
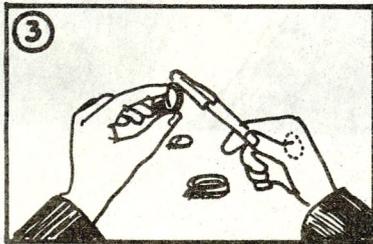
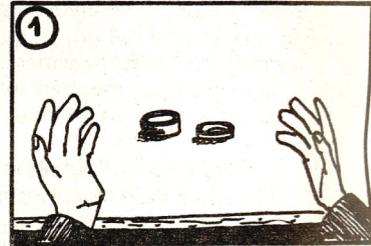
original de F. Duch Bordás

EFECTO: se enseña la cajita vacía y luego una moneda de medio dolar o de tamaño similar. Se tapa la cajita y queda la moneda encima de la mesa. Frotando la moneda contra el tapete, desaparece, para aparecer dentro de la cajita.

ELEMENTOS: dos monedas iguales, una cajita Okito y un bolígrafo o pluma.

PREPARACION: una de las monedas está sujeta por un pequeño clip junto a la abertura del bolsillo superior izquierdo interno de la americana, en el que está el bolígrafo. La otra moneda está dentro de la cajita que se halla cerrada sobre la mesa, que ha de estar cubierta con un tapete.

METODO: con el índice y pulgar derechos quita la tapa y déjala boca arriba sobre la mesa a la derecha de la cajita. Pon las manos a los lados palmas hacia arriba de forma natural, con lo que sin decir demuestras que están vacías (Fig. 1).



Enseguida coge con el índice y pulgar derecho la cajita, llevela hacia la parte anterior izquierda de la mesa, donde haces un brusco movimiento de balanceo, con lo que la moneda sale despedida de la cajita y cae sobre la mesa (Fig. 2).

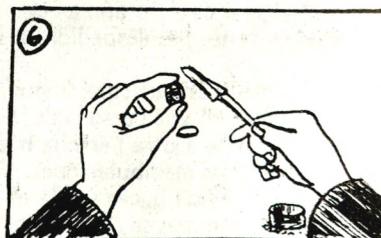
Lleva otra vez la cajita al lado de la tapa que está boca arriba y déjala allí. La mano derecha se dirige ahora a buscar la pluma o bolígrafo, momento que aprovechas para empalmar la moneda que está sujeta con el clip. Mientras sacas la pluma, la izquierda coge la cajita y la muestra. Como si quisieras demostrar que es sólida, gúlpéala con la pluma por dentro y por fuera (Fig. 3).

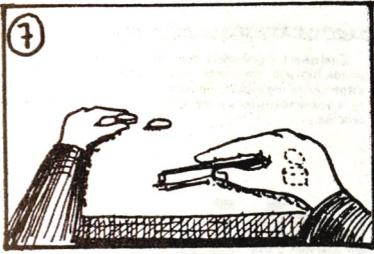
La izquierda con la caja, se apoya sobre la mesa; mientras la otra mano deja la pluma, coge la tapa y haciendo presión como si quisieras juntar ambos dedos (Fig. 4), resbalan estos sobre el canto de la tapa que sale despedida hacia la izquierda, junto a la palma de esa mano.

Una vez la tapa junto a la palma izquierda, apoya la cajita sobre la mesa a la derecha de aquella, haz presión con los dedos sobre el canto de la caja y esta saldrá despedida hacia la derecha (Fig. 5).

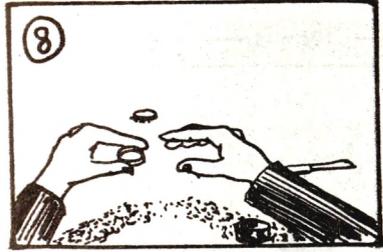
Simultáneamente, la derecha vuelve a coger la pluma y la izquierda coge la tapa y la enseña como se hizo con la cajita, golpeándola por dentro y por fuera con la pluma. La posición

de las manos en este momento es tal que la mano derecha queda encima de la cajita (Fig. 6).

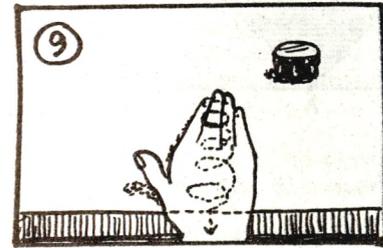




Al mismo tiempo que la izquierda lleva la tapa al sitio donde está la moneda, la derecha se apoya sobre la mesa de una manera natural, quedando empalmada sobre la boca de la cajita (Fig. 7).



La derecha queda sobre la mesa en la posición descrita anteriormente, mientras la izquierda deja caer la tapa de plano y boca arriba sobre la mesa, al lado de la moneda. En este momento dices: "la moneda es sólida"; y como para remarcar lo dicho, cógela y déjala caer de plano dentro de la tapa. Al mismo tiempo y al amparo del ruido producido por la moneda al chocar contra la tapa, la mano derecha afloja la moneda empalmada, dejando que caiga dentro de la cajita. La caída de las dos monedas ha de ser simultánea, para que los ruidos suenen como uno solo.



Una vez la cajita tapada, pon la moneda que está sobre la mesa a unos quince centímetros de su borde y di: "para hacer desaparecer la moneda, basta frotar. . ."; apoya las puntas de los dedos de la derecha sobre la moneda e imprime a aquella ligeros movimientos de rotación. La moneda, oculta por la mano, se va desplazando hacia atrás hasta caer al regazo (Fig. 9).

La mano continúa con su movimiento acercándose a la cajita; la mirada fija en la punta de los dedos. Levanta despacio la mano y permite que los espectadores vean que la moneda ha desaparecido. Continúa la frase que habías interrumpido: ". . . y para hacerla aparecer basta abrir la cajita". Abrela y echa la moneda sobre la mesa.

(viene de la página 9)

Gran Raymond. En la estadía del gran mago vienés Derka Hartung en Chile trabó gran amistad, aprendiendo de él gran cantidad de secretos del gran mago vienés Hopzinger, tanto en técnica de preparación de cartas como en juegos desconocidos.

Fueron muchas las veladas en el departamento de Don Roberto en Plaza Italia, que la luz del sol que aparecía nos avisaba que ya era otro día. Especialmente en la estadía de Hartung en Chile.

Acompañamos a este artista a varias de sus presentaciones a casas privadas y realmente era algo inolvidable. Cuando yo ví a Derka Hartung en casa de Samuel Sánchez Alcalde de Las Condes, quedé prácticamente conectado a la máquina de la vida mágica.

Los permanentes contactos de Don Roberto con magos americanos tanto en el intercambio de correspondencia como el contacto directo con los maestros de esa época que venían en barcos hasta Buenos Aires, dieron gran bagaje de conocimientos tanto en magia de salón como en magia teatral.

Fue así como conoció a Dai Vernon, Carlyle, Joe Berg, Leo Horowitz, Leslie Briant, Percy Abbot, y a los destacados magos argentinos Notis, Henri, Artinelli, y muchos otros que sería largo enumerar.

Jamás he conocido un hombre, con una memoria tan privilegiada. Conocía todos los autores, pases, nombres de libros, era una enciclopedia mágica.

Siempre me impresionó la técnica de don Roberto para presentar los juegos. Tenía un dominio muy especial de la misdirection, y con su especial teatralidad enriquecía los juegos de mayor simpleza.

Fue creador de muchos juegos y muchas de mis rutinas fueron modificadas y mejoradas con su gran creatividad. Destacan entre ellos "Four Ace Routine", "Traspaso", The Breeze, Rallapaz que se inspiró en Zapallar.

En estas pocas y entrecortadas líneas he querido recordar a Don Roberto como mago, como hombre y como amigo.

Realmente es una pena que muchos no alcanzaron a conocer a este gran hombre y gran mago oculto de la publicidad y de los halagos.

Amigo Roberto Rivas pasarán los años y su figura seguirá viva en todos aquellos que tuvieron la suerte de conocerlo y quedará el recuerdo de los gratos momentos disfrutados en nuestro bello arte.

F.L.M.

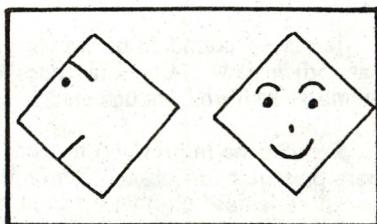
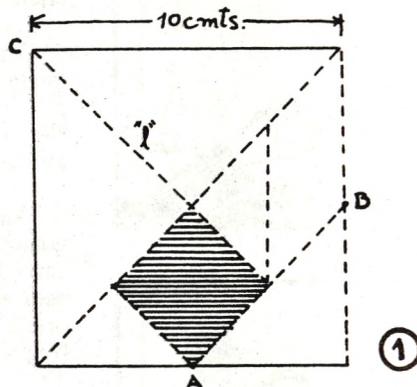
Cualquiera experiencia con un resultado sorprendente puede llamarse "un efecto mágico". Por eso entregaremos estos juegos ingeniosos, de realización imponente, aptos para la sobremesa y para intentar pequeños desafíos de entretenimiento.

entretenido juego de fichas para combinar

Este antiguo juego, originario de Oriente, es más interesante de lo que puede parecer a primera vista, y muy fácil de hacer.

Las piezas se pueden hacer de cartón o mejor en terciado delgado de 10 cmts. que se marca y corta (Fig. 1). En el dibujo, los puntos "A y B" indican el centro de dos lados adyacentes. Sabiendo esto y también que la línea "l" divide en partes iguales el ángulo formado en el vértice "C" (cada ángulo igual a 45°), es muy fácil trazar las líneas.

El cuadrado así trazado se corta, teniendo cuidado de hacer cortes exactos, pues las piezas tienen que ajustarse bien, de cualquier forma que se las ponga. Las secciones, cortadas en la forma indicada, se lijan y luego se colorean en un todo uniforme, del mismo color u por ambos lados. Se dice que Napoleón tenía uno de estos juegos de color negro, lo que no es tan triste o fúnebre como podría pensarse. La única pieza cuadrada se debe pintar con otro color distinto de las restantes figuras,

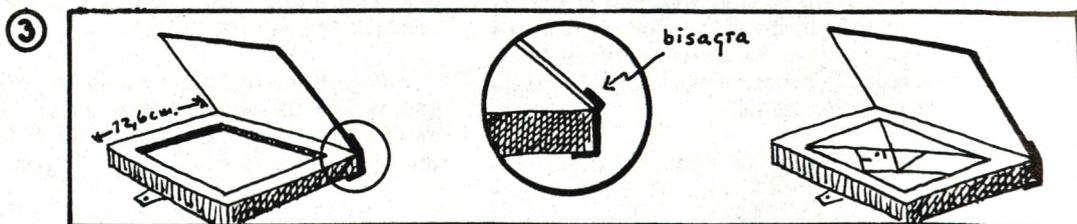


②

Si se desea, se puede pintar una de las caras del cuadrado en un tono serio y la otra en uno más cómico. (Figura 2).

En esta forma queda listo para comenzar a combinar distintas siluetas; la variedad es infinita. Las actitudes son muchísimas, y se amplían más con el hecho de disponer de una cara de perfil y otra de frente. Se trata de un pasatiempo interesante y divertido que debe ser agregado a la colección de juegos de salón, para animar las reuniones de amigos.

Para presentar mejor las piezas y para evitar que se pierdan, se puede preparar una caja poco profunda como la indicada en la Figura 3. Está formada por un cuadrado de terciado de 12,6 cms. de lado, sobre cuyos lados se encolan cuatro listones de 6 mm. de espesor, 0,65 cm. de ancho y 12,6 cm. de largo. Luego se agrega una tapa sencilla, que también es un cuadrado de terciado delgado de 12,6 cms. de lado, articulado a la caja con una cinta o una banda de género encolada. En el lado opuesto de la caja se le pone un broche o cierre, consistente en un cuerito delgado, encolado debajo de la caja, que se engancha en la cabeza de una tachuela puesta sobre la tapa.



③

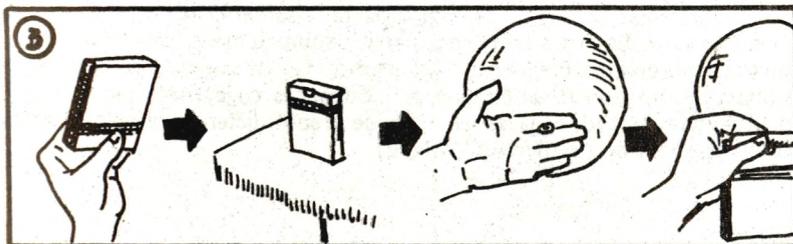
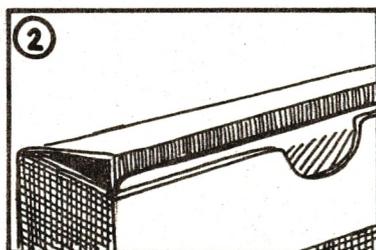
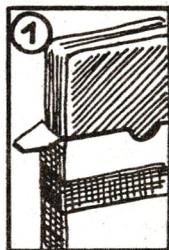
la carta en el globo *de Hen Fetsch*

EFFECTO: carta elegida aparece dentro de un globo que se revienta, después de haberla puesto dentro de la caja junto a las restantes cartas de la baraja.

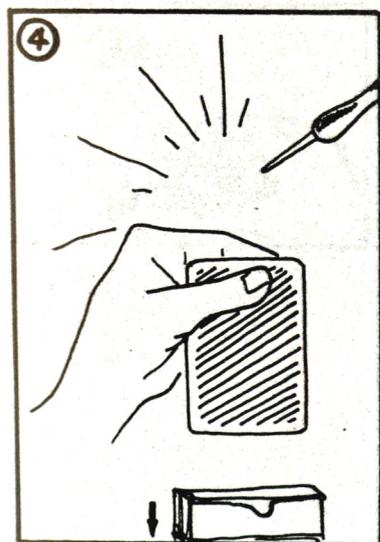
ELEMENTOS: una baraja "Menequetel", un globo de goma desinflado y un pequeño dardo o flecha como las usadas en los juegos de niños. Todo lo cual se pone sobre la mesa de magia.

REALIZACION: extienda las cartas para mostrar que son normales; si las cartas son adherentes, puede incluso dejar que un espectador las mezcle. Enseguida de a elegir libremente una carta y corte, o haga un salto, para conseguir que la carta duplicada a la elegida quede encima de la baraja. Coloque entonces la baraja en el estuche (Fig. 1) y diga: "Recuerde, por favor, el nombre de la carta elegida y colóquela en el centro de la baraja, sin que yo la vea".

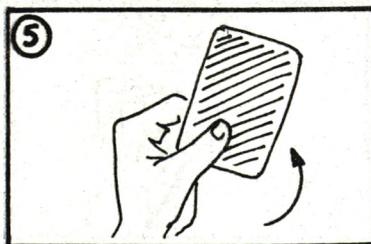
Cierre el estuche introduciendo la extremidad de la tapa entre la carta de encima —duplicado de la elegida— y el resto de la baraja (Fig. 2).



Cubra con el dedo pulgar la escotadura del estuche mostrándolo por ambas caras y colóquelo de pie sobre la mesa con la escotadura hacia atrás, para guardarla de la vista del público. Acto seguido tome el globo, ínflalo, ate su extremidad con un nudo y coja la baraja (Fig. 3).



Tome ahora el dardo y diga: "¡voy a mostrarles algo que parece imposible!". Agregue, también, una síntesis de todo lo que ha hecho, pida que nombren en voz alta la carta —por ejemplo, el cinco de corazón— y, afirme, que hará que dicha carta aparezca dentro del globo. Pinche el globo con el dardo. El estuche caerá sobre la mesa con todas las cartas menos con la duplicada del cinco que es retenida en la mano y, luego mostrada (Figs. 4 y 5).

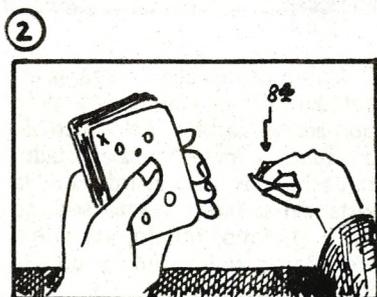
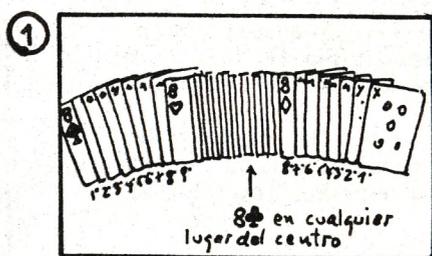


NOTA: si usted tiene la habilidad necesaria para controlar una carta elegida y llevarla encima del mazo, podría realizar el mismo efecto con una baraja corriente.

predicción múltiple

EFFECTO: de un mazo de naipes, al comenzar el juego, el mago saca una carta sin que nadie sepa cual es. Acto seguido, va dejando las cartas, una a una, sobre la mesa hasta que un espectador lo detiene. Justamente se ha detenido en un ocho, igual que la carta retirada al principio. Luego se cuentan ocho cartas y aparece otro ocho. Finalmente, el cuarto ocho aparece del mismo modo.

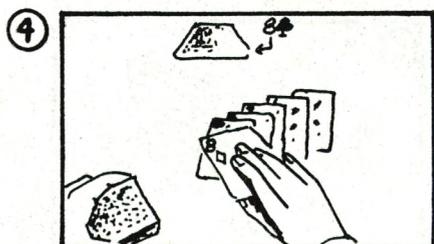
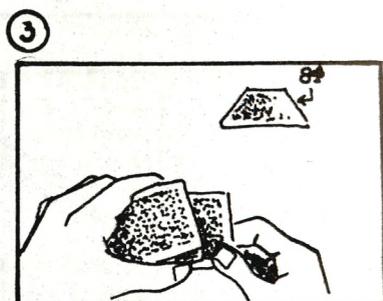
SECRETO: el naipe se prepara según lo indica la figura 1.



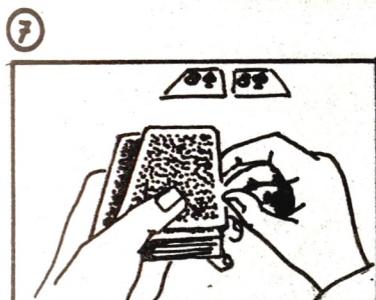
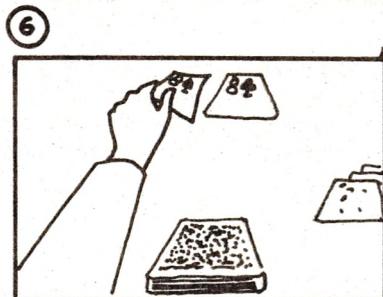
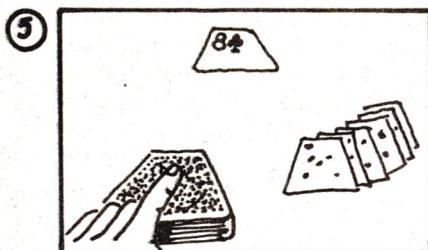
Al comenzar el juego realice la mezcla falsa explicada en este mismo ejemplar. Extienda las cartas boca arriba sobre la mesa, busque una cualquiera y sáquela parcialmente. De pronto "se da cuenta" de que los espectadores no deben saber cuál es. Entonces coge todas las cartas y, ocultándola de todos, sacas el ocho de trébol diciendo que "esta carta cualquiera será mi predicción" (Fig. 2).

Sin más comentarios, comience a dar cartas sobre la mesa, sacándolas debajo, una a una (Fig. 3).

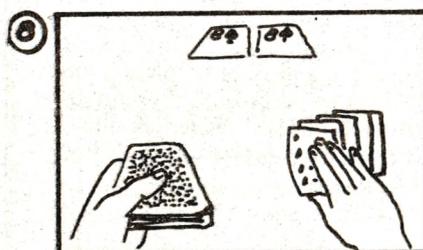
Cuando el ocho de caros haya pasado, diga a un espectador: "cuando quieres me dices stop" (Fig. 4).



Apenas el ayudante lo detiene, deje inmediatamente la baraja en la mesa, voltee la carta predicción y, señalando la carta de encima de la baraja diga: "... y tu me has "dicho" alto en... -voltee esta carta- "... el ocho de picas, ¡otro ocho más! (Figs. 5 y 6).

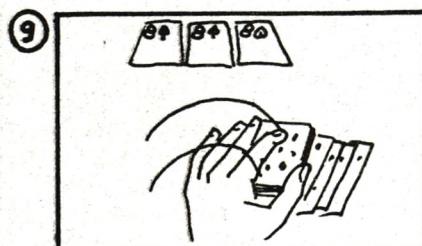


Enseguida, contando del uno al ocho, saque cartas ahora de encima del mazo (Figs. 7 y 8).



La octava carta será, justamente, el tercer ocho; déjelo junto a los otros. Finalmente deje las cartas que le quedan en la mano encima de las que están sobre la mesa (Fig. 9).

Para hacer aparecer el cuarto ocho, sólo tiene que coger todo el naipes, y, teniéndolo caras abajo, contar por arriba las ocho primeras cartas; la octava será el último ocho.



la carta errante

de Jacob Daley

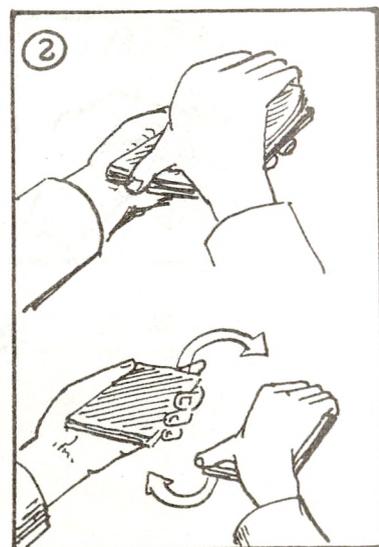
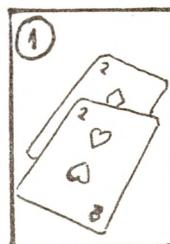
EFFECTO: una carta elegida es colocada en su bolsillo; otra entre dos doses rojos. Mágicamente, las dos cartas cambian de lugar. A continuación, en una nueva versión, una carta es colocada en el bolsillo y otra cara arriba en la baraja. Nuevamente cambian de lugar.

Para realizar este juego es necesario estudiar las técnicas explicadas en las páginas 14 y 15

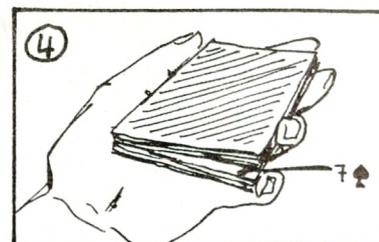
INSTRUCCIONES: separe los dos rojos de la baraja y colóquelos sobre la mesa (Fig. 1).

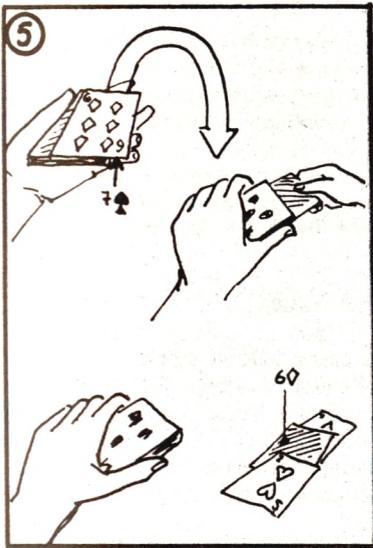
Pida a un espectador que mezcle la baraja. Luego cójala y de a elegir una carta, para lo cual "hojee" los naipes hasta que el ayudante le diga "stop". Entonces corte en aquel punto colocando el paquete inferior encima del mazo (Fig. 2).

Una vez realizado lo anterior, efectúe un doble "lift" instantáneo (pág. 14) para mostrar la supuesta carta elegida. Supongamos que esta carta sea el siete de picas. Enseguida vuelva las cartas cara abajo, separe la de encima (una cualquiera), mírela, nómbrela como si fuera el siete de picas y deposítela en su bolsillo derecho del pantalón. Diga: "recuerden que el siete de picas está en mi bolsillo" (Fig. 3).



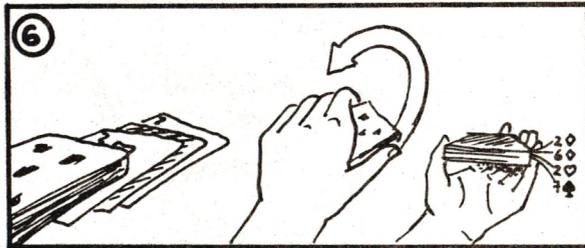
Posteriormente realice una falsa mezcla (pág. 14) con lo cual la baraja quedará separada en dos por medio de un "break". Sobre el paquete inferior debiera estar el siete de picas (Fig. 4).





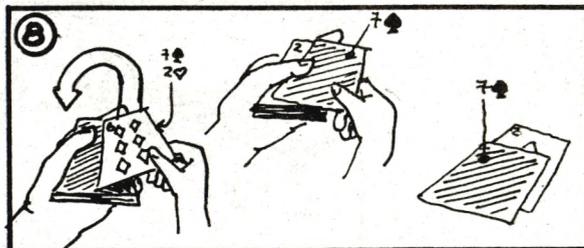
Ejecute un forzaje de carta (pág.15) de manera que la elegida será supuestamente la carta de encima del paquete inferior. Haga, nuevamente, el doble "lift" instantáneo para mostrar dicha carta (supongamos el seis de caró). Llame la atención sobre esta carta nombrándola, voltee la baraja y arrastre el seis de caró dejándolo entre los doses (Fig. 5).

Deje la baraja sobre las cartas de la mesa teniendo cuidado de no mostrar la carta vuelta de abajo. Levante juntamente la baraja con las tres cartas, cuádrelas y voltee el mazo cara abajo (Fig. 6).



Recuerde a todos qué carta tiene en su bolsillo y cuál en la baraja, entre los doses y cara abajo. Para verificar esto, vuelva la carta de encima (de la misma manera que se ejecuta el doble "lift" instantáneo) y colóquela en la mesa (Fig. 7).

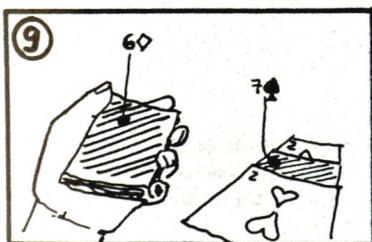
Enseguida efectúe un triple "lift" instantáneo con lo cual debiera parecer que se ha vuelto boca abajo el seis de caró. Se pone encima (el siete de picas) de la carta de la mesa (Fig. 8).



Coloque el otro dos sobre las dos cartas de la mesa (Fig. 9).

Pregunte ahora: '¿qué carta tengo en mi bolsillo?'; ¿cuál entre los doses rojos?.

Estando la baraja en la mano derecha en posición de ejecutar el empalme con una mano, se realiza dicho empalme del seis de caró, mientras la izquierda voltea la carta de entre los doses para demostrar que ahora es el siete de picas (Fig. 10).

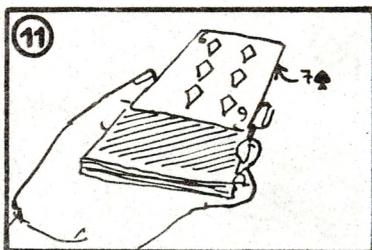




Finalmente la baraja se pasa a la otra mano y se extrae del bolsillo el seis de caró que se tenía empalmado.

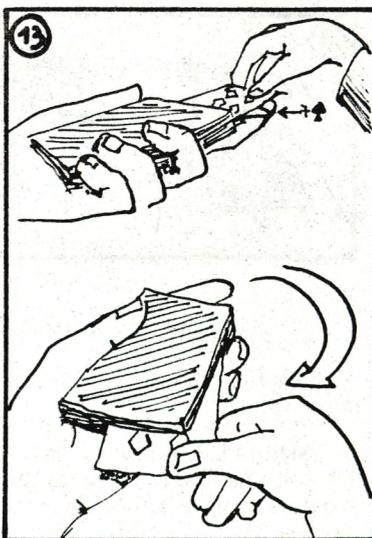
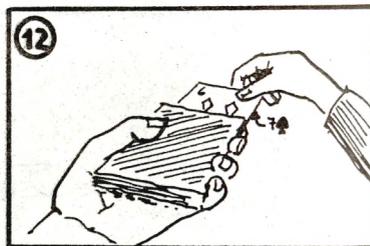
Se podría repetir el juego de la siguiente manera.

Pida a un espectador que baraje las cartas. De a elegir como anteriormente una carta hojeando el mazo. Realice el doble "lift" instantáneo para mostrar la supuesta carta elegida. Déjela, como antes en el bolsillo (la carta indiferente). Luego haga la mezcla falsa y fuerce la carta superior del paquete inferior. Realice el doble "lift" para mostrar esta segunda supuesta carta elegida. Ahora, a diferencia de la primera versión, se dejan ambas cartas como en la figura 11.



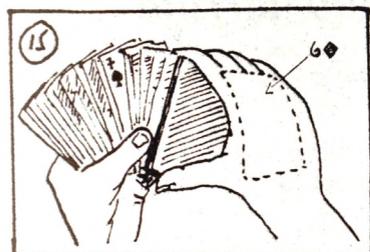
Enseguida ambas cartas (para el público sólo una) se insertan en el centro de la baraja (Fig. 12).

Mientras, secretamente, se introduce totalmente en el centro la carta oculta (el siete de picas), el seis de caró se gira en 180 grados para distraer la atención (Fig. 13).



Entonces se recuerda a los asistentes qué carta está en el bolsillo y cuál cara arriba en el centro del mazo.

Con la palma de su mano derecha, muy despacio, empuje el seis de caró, casi igualándolo dentro del mazo. Simulando cuadrar el mazo, la carta en cuestión es empalmada en la derecha por intermedio de los dedos izquierdos (Fig. 14).



Cuando se ha iniciado el empalme, la derecha se retira hasta que la carta empalmada sale completamente del mazo. Entonces coge inmediatamente la baraja y efectúa un abanico por presión. Todos verán que ahora está el siete de picas en la baraja (Fig. 15).

Finalmente la mano derecha, con el seis de caró empalmado, simula extraer dicha carta del bolsillo.

PENSAMIENTOS SOBRE EL FORZAJE

(Selección de Juan Tamariz en su obra
"Enciclopedia del forzaje")

"El forzaje es como el arte de la esgrima: hay que leer en los ojos del adversario, adivinar sus dudas y vacilaciones, conocer sus deseos y adueñarse, finalmente, de su voluntad".

(Robert Houdin)

"Se debe decir: "Tome Ud. una carta" y
No "Elija Ud. una carta".

(Robert Houdin)

"Ni miedo antes del forzaje, ni alegría después de forzada".

(J.N. Hilliard)

"Decir: "Elija libremente" "indica que
existe la elección "no libre".

(E.G. Brown)

"En el forzaje clásico hay una actitud psicológica esencial: creer, sentir y estar íntimamente seguro de que el espectador va a coger precisamente la carta deseada por el mago".

(Juan Tamariz)



«don roberto»

Tenía 8 años cuando mi madre agotada por mis insistentes requerimientos y ruegos por conocer a un amigo de su infancia, del cuál todo el mundo me hablaba, accedió finalmente a mis súplicas. Fue así como conocí al Gran Roberto Rivas O. (Hara Bey). El me recibió una mañana en su oficina de calle Compañía. Yo me había echado algunas viejas cartas con las cuales practicaba mi "Back and Front". No me contuve y en medio de la conversación le mostré lo que hacía. Fue como mi examen de grado. Ese detalle sirvió para que Don Roberto desde esa fecha pasara a ser mi gran maestro.

Su excesivo trabajo ya que era el Martillero de Moda donde acudían los mejores clientes de las grandes fortunas del país, hacía difícil programar reuniones, pero no pasaban 15 días sin encontrarnos para charlar y aprender algo de sus múltiples conocimientos. A veces nos acompañaba un gran amigo común Don Julio Chesney H. donde, hasta altas horas de la madrugada alternábamos juegos, pases, ideas, naciendo así una eterna amistad.

Muchas veces nos tocó actuar con don Roberto en círculos pequeños, o en reuniones de petit Comitée, donde podía apreciar las inigualables condiciones del maestro en su presentación. El se encargaba de ir preparando el ambiente y creando la atmósfera mágica para después golpear su maravillosa destreza y técnica de la cuál todos quedaban sorprendidos. Su simpatía personal y su don de gente, hacían de su número un encantador viaje por el misterioso mundo de la magia.

Pocos magos he visto como Don Roberto en el dominio de la "Misdirection". Don Roberto era un gran creador y siempre estaba renovando y mejorando los juegos que le llegaban. Conoció el arte de la presentación como alumno del Gran Raymond. Luego fue amigo y mantuvo permanente contacto con grandes magos como Percy Abbott, Ilorowitz, Dai Vernon, Carlyle y con Derka Har-

tung, de quien aprendió secretos de la técnica de manipulación de la antigua Escuela Vienesa, presidida por el gran Hopzinger.

Tuve la suerte de conocer a D. Hartung en una reunión con Don Roberto y pude apreciar las maravillosas técnicas de la escuela Vienesa. Estuvimos tres días en Valparaíso reunidos en casa de otro gran señor de la magia, don Florencio Lillo. Las horas se transformaban en segundos. Ese es el poder de nuestro arte.

Creo sin duda, que Don Roberto ha sido el mago más completo en nuestro país. Gran conocedor, con una memoria prodigiosa en la cuál no se olvidaba ningún detalle. Presentaba sus juegos con una gran sencillez, como si no pasaba nada, aumentando así la espectacularidad del Clímax.

En sus viajes alternó con lo más granado de la Epoca de Oro de la Magia.

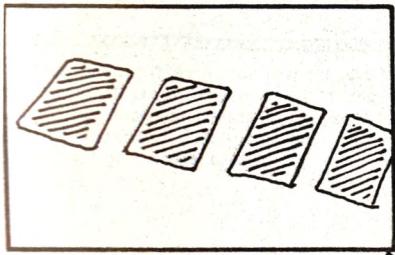
Aunque Don Roberto ya no se encuentra físicamente entre nosotros, mantengo latente en mi mente, todos aquellos bellos momentos y vivencias mágicas compartidas por más de treinta años en esas veladas de nunca olvidar donde tuve el privilegio de conocer a un hombre cabal, bondadoso y brillante maestro.

Entre mis apuntes encontré una bonita rutina enviada a Don Roberto por Percy Abbott, la cuál transcribo para Uds.

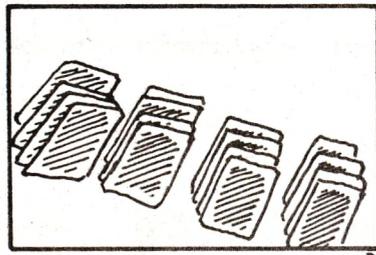
simplex four aces de Percy Abbott

SINTESIS (H'ara Bey: presentación)

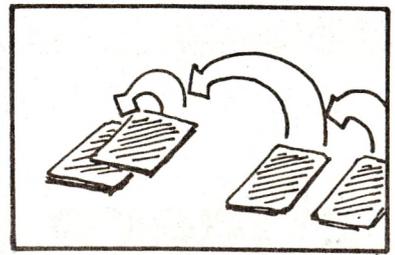
- 1) Sacar los cuatro ases y colocarlos sobre la mesa, cara abajo.
- 2) Dar tres cartas indiferentes sobre cada as.
- 3) Tomar los cuatro montones y juntarlos.



1)



2)



3)

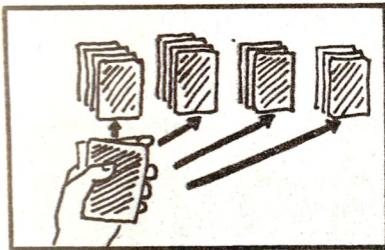
4) Repartir las cartas en cuatro montones, dándolas de a una por montón, cara abajo.

5) Al tomar cada montón, como para arreglarlos, dar una mirada a la carta inferior para ubicar en que montón están los ases.

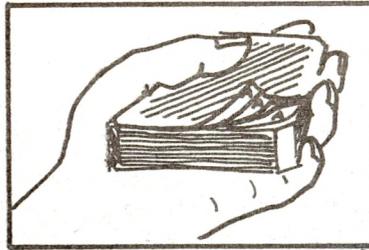
6) Colocar los cuatro montones dentro de la baraja, dejando el grupo de los cuatro ases encima de la baraja.

7) Barajar en falso, para mantener los ases siempre encima de la baraja.

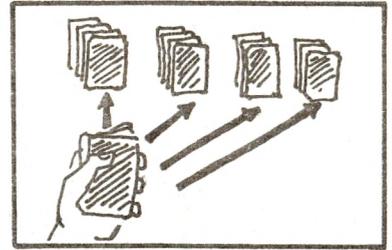
8) Dar en seguida 16 cartas de encima de la baraja sobre la mesa, dando de a una carta.



4)



6)



6)

9) Pedir al espectador que junte los montones en uno solo, disponiendo un orden a su gusto.

10) Antes de repartirlas pedir al público que elijan el montón donde quieran que aparezcan los cuatro ases.

11) ATENCION: a.- Si el público pide el cuarto montón, se reparten las cartas como están.

b.- Si se pide el tercer montón, llevar la primera carta superior abajo del mazo.

c.- Si se pide el segundo montón, llevar dos cartas de encima a abajo.

d.- Si se pide el primer montón pasar cuatro cartas a abajo pero, después de esto, se devuelve hacia arriba la última carta.

NOTAS

En este juego hay que usar mucha "Misdirection".

Simplex four aces es un juego original de Percy Abbott, quien me lo remitió hace muchos años para preguntarme si le podía hacer una modificación para aumentar su clímax. Le contesté lo siguiente:

MODIFICACIONES EN LA PRESENTACION (para darle más elegancia y más misdirection).

1) Al comenzar el juego, colocar los ases, caras arriba y las tres cartas indiferentes, dorso arriba sobre cada uno de los ases; luego mostrar cada montón, hacia el público, en abanico, así se demuestra que las cartas colocadas son normales y no hay truco de repetición.

2) Cerrar el abanico, dar vuelta el as, colocar los montones dorso arriba y proseguir la rutina.

3) En la segunda vuelta de colocación forzosamente quedan los cuatro ases en el cuarto montón y aquí, el operador, mezcla los cuatro montones y se prosigue el juego. Así se da una mayor impresión de que los ases pierden totalmente; lo mismo cuando los espectadores juntan los cuatro montones.

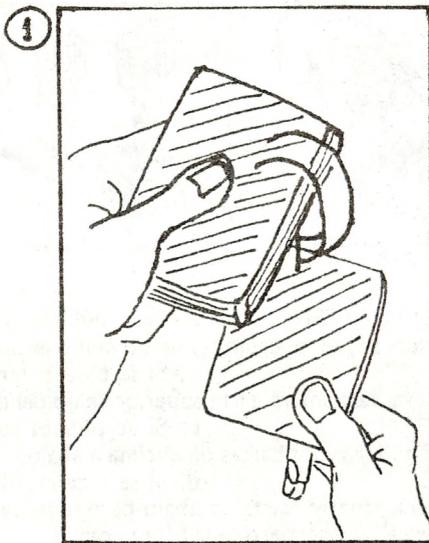
Indudablemente no son modificaciones importantes, porque excelente juego no admite otras.

Como siempre me demoro en contestar, cuando lo hice el juego lo tenía ya impreso Percy, quien me contestó que estas ideas eran magníficas y que las guardáramos únicamente para nosotros

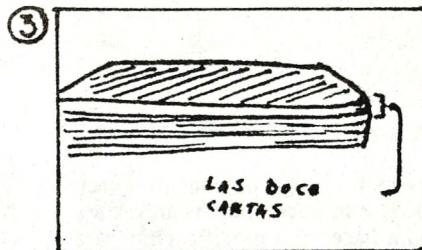
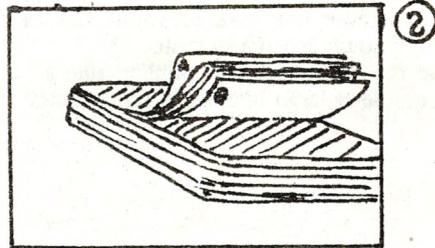
Para llegar a la universidad, hay que empezar por las primeras letras. Para ser mago, también hay que empezar por el principio. Aquí ayudaremos con ideas a los que se están iniciando en esta afición.

número mental

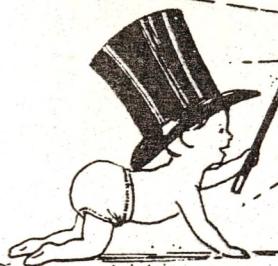
EFEECTO: luego de entregar a un espectador un mazo de naipes, se le pide que pase del lomo de la baraja hacia abajo, una a una (Fig. 1), cuantas cartas quiera, pero que ojalá no sean más de 10 ó 12 para que no resulte tan demoroso. Inmediatamente después que el mazo es devuelto y tras jugar con él un rato, el mago adivina cuantas cartas fueron pasadas hacia abajo.



PREPARACION: es muy simple. Antes de comenzar tu actuación ordena, de arriba hacia abajo, doce cartas; desde el as hasta el doce, sin importar de que pinta puedan ser. Ponlas sobre la baraja y estas listo para comenzar (Figs. 2 y 3).



PRESENTACION: después que el espectador ha pasado las cartas hacia abajo, sin que tu veas, recibe el mazo. Basta que mires la última carta "como que no quiere la cosa" para saber cuantas pasó. Por ejemplo, si ves el tres significa que ha pasado tres cartas.



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

imariú

EAU DE TOILETTE

Distribuye
**LABORATORIO
LASAL Ltda.**
Latadía 4245

CUEROS
conglomerados
dagorret s.a.

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

Productos
Lef 4

HACEN DE
UN ZAPATO
UN EXCELENTE
CALZADO.

