



AQUELARRE

PUBLICACION OFICIAL DEL CIRCULO MAGICO DE CHILE

N° 31



AQUELARRE

AÑO VIII - 1987 - No. 31

EDITORIAL.

El Padre Ramírez..... 3

LOS GRANDES DE AYER.

John Scarne..... 6

COLUMNAS.

La Página de Fernando Larraín..... 12

Taller..... 17

EFFECTOS.

La Moneda de Marco Polo..... 4

El Misterio de las Cintas Chinas 7

Seda Pura..... 14

Producción de una Botella..... 15

INGENIO Y PASATIEMPOS.

Cruz con un sólo corte..... 16

KINDERGARTEN

Percepción Extrasensorial..... 19

OTROS ARTICULOS.

Nuestros Socios Honorarios..... 10

Actualidad Internacional..... 20

Maginotas 9

PORTADA

Padre Luis Ramírez.

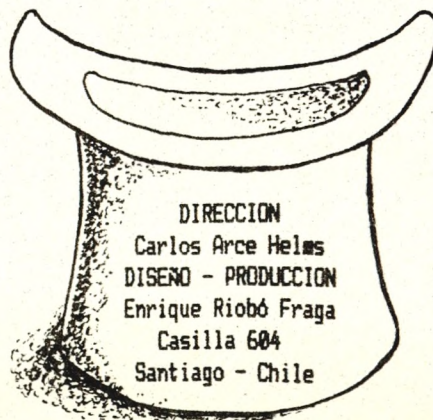
COLABORADORES

Enrique González Y.

Roberto Schiffrin P.

Nicolás Riveros R.

Cristián Prieto S.



El Padre Ramírez

No esperábamos que, en un plazo tan breve, volveríamos a ocupar esta página para recordar a alguien que nos ha dejado. Ayer fué Don Roberto; hoy, el R.P. Luis Ramírez Silva, para nosotros: EL PADRE RAMÍREZ.

Falleció cuando había cumplido 57 años practicando el arte de la Ilusión; un año más de los que tenía como Sacerdote Jesuita. Fué en el Seminario Pontificio de Buenos Aires donde, al ver la actuación de un Salesiano, sintió las primeras inquietudes mágicas, las que mantuvo con entusiasmo durante toda su vida.

La primera vez que lo vimos, hace ya largo tiempo, fué en el viejo Teatro Caupolicán, compitiendo en un Festival Mágico con otros profesionales y aficionados. En uso todavía la sotana tradicional, su indumentaria contrastaba en el escenario con el Frac y el Smoking de sus otros competidores. Su sobria presencia, sin embargo, en nada disminuía la simpatía de su actuación, salpicada casi siempre con una charla llena de cierta picardía y buen humor.

Era su estilo. Sabía cautivar al público con sus juegos simples y lo hacía participar activamente en el espectáculo. Nos parece que su última actuación más o menos formal, fué con ocasión de recibir el nombramiento de Socio Honorario conferido por nuestro Círculo. En un pequeño escenario nos entretuvo una vez más, superando con su experiencia el cansancio de su voz y el temblor de sus manos.

En el ejercicio de su labor sacerdotal, la magia fué el gran apoyo para el Padre Ramírez. Dedicado casi fundamentalmente a la catequesis y a las misiones, su aproximación a las gentes sencillas se hacía más fácil y grata con el mágico contacto de lo inesperado y sorprendente. Recorrió así, nuestros campos y parte de la América Central predicando el Evangelio y proporcionando momentos

de alegría y entretenimiento a muchos desamparados y olvidados.

Complemento importante de su acción sacerdotal, fué el escribir pequeñas obras, de fácil lectura y gran contenido humano. Sus páginas, aunque a veces fugazmente, apuntan con profundidad a distintos tópicos de la vida y el ser. Cada madrugada, después de pocas horas de sueño, iniciaba el trabajo, que sólo suspendía para dar paso a otras actividades, tales como atención de Hogares de Ancianos a los cuales reconfortaba espiritualmente y les entregaba la infaltable sorpresa mágica.

Al Padre Ramírez le debe el Círculo Mágico, el haberle brindado durante más de diez años, la hospitalidad de la vieja casona de la calle Alonso Ovalle, cuyos salones nos acogían cada noche de jueves, para vivir un par de horas de ilusión. El Padre Ramírez nunca faltó a la cita. En esos salones debatimos ideas y proyectos muchos de los cuales se hicieron realidad; recibimos nuevos amigos y vimos como otros se alejaron. Allí, quedó parte de la pequeña historia de nuestro Círculo.

Inquietudes comprensibles nos llevaron a otra sede y el contacto con El Padre Ramírez se fué distanciando. Como un presagio fatal poco antes de su muerte, nos acercamos para compartir con él y pedirle una fotografía que ilustrara la crónica que queríamos dedicarle en nuestra revista.

La crónica se transformó en un recuerdo. Recuerdo que quizás no logró dar con la nitidez deseada su completa y verdadera imagen: la de apóstol, la de misionero, la de cronista religioso, la de mago que entregó ilusión y fantasía.

Porque fué todo eso. Pero sobre todo, un hombre bueno. Así lo recordamos.

E. G. Y.

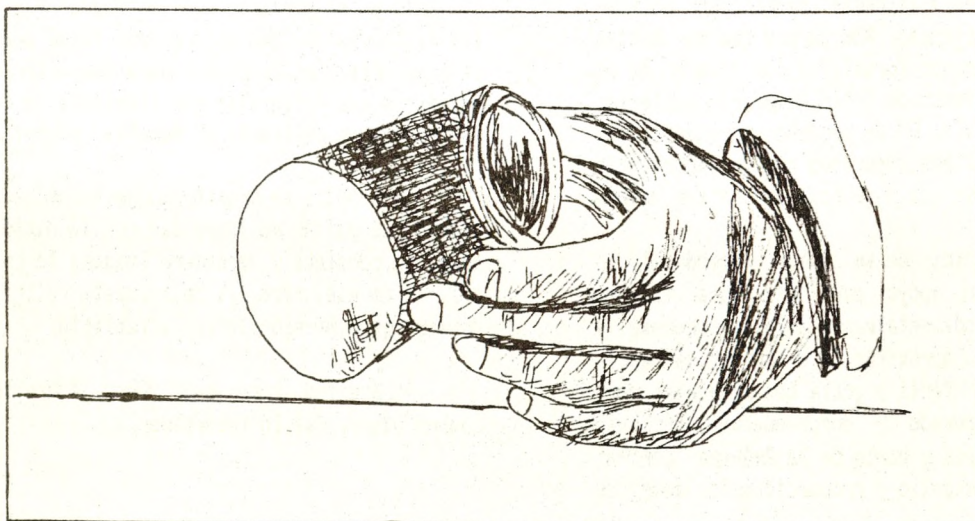
La Moneda de Marco Polo

Versión de ARA BEY

Hermoso juego de sobremesa que se puede hacer totalmente rodeado .

EFECTO: El mago presenta una bandeja cubierta con un pañete sobre el cual hay un vaso transparente, un tubo de cartulina y una moneda. El mago cubre la moneda con el vaso y esta pasa debajo de la mesa quedando el vaso vacío. Luego, el mago hace desaparecer la moneda y esta reaparece en el vaso. Esto se puede repetir cuantas veces se desee.

MATERIALES: Dos monedas, una de ellas debe estar adelgazada con lija del cero. Una bandeja cubierta con un pañete, un tubo de cartulina con el que se pueda cubrir totalmente el vaso. Un vaso liso transparente al que se le debe aplanar el borde con lija del cero, y luego pegar un cuadrado de pañete en este borde para luego recortarlo. Debe quedar de tal forma que, puesto sobre la mesa, no se note esta preparación al cubrir la moneda lijada. Un chicle con el cual se pegará la segunda moneda (normal) bajo la bandeja.



PRESENTACION : Como es lógico, todo se basa en el correcto uso del vaso arreglado. Se presenta boca abajo el vaso vacío, se cubre con la cartulina, colocándolo luego sobre la moneda que está en la bandeja. Se muestra la mano vacía y se coloca bajo la mesa. Se da un pase mágico y se levanta la cartulina mostrando que la moneda ha desaparecido, sacando luego la que está bajo la mesa. Se hace desaparecer esta moneda con la técnica que prefiera o bien, la pega bajo la mesa con el chicle, levantando nuevamente la cartulina y se muestra que la moneda volvió al vaso. Se puede repetir o buscar las variaciones que desee. Es importante, recordar que no se debe mostrar el vaso sin su cubierta de cartulina.

NOTA: El chicle puede ser reemplazado por el material que prefiera el ejecutante, o bien, no usarlo. Una vez terminado el efecto se puede dar a revisar la bandeja y la moneda (la moneda normal, no la gastada). El vaso y el tubo de cartulina pueden descargarse en el regazo y cambiarlos por otros normales para darlos a revisar.



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

John Scarne



Famoso cartómano norteamericano, nació en Stebenville, Ohio, el 4 de Marzo de 1903, en su juventud se radicó en Fairview y mas tarde vivió en North Bergen.

Cuando la mayoría de los niños jugaban sólo a las bolitas, poseía ya una agilidad enorme. A esa edad ya conoce prácticamente todos los gajes del oficio. Se ha ejercitado con una perseverancia incansable y el resultado

es una habilidad técnica sin igual. Su extraordinaria mano izquierda posee una delicadeza maravillosa y de alta precisión.

Scarne podía crear grandes misterios con la baraja y es asombrosa la cantidad de de cartas que sabía manipular así como también la cantidad de maneras extraordinarias para encontrar la carta elegida. Fué un experto en juegos de azar estudiando a fondo las técnicas de los tahures y jugadores de ventaja. Escribió 28 libros sobre el tema, destacándose "Scarne's Enciclopedia of Games". Su primer libro "Scarne on Dice" lo publicó el año 1945, otras obras de importancia son "Scarne's New Complete Guide To Gambling" y "Scarne's Guide To Casino Gambling". Posee una reputación de genio a nivel mundial y se le considerará el mejor manipulador de cartas en el mundo. También se dedicó a dar conferencias mágicas demostrando sus famosos efectos con naipes así como también desenmascara los procedimientos ilícitos de los jugadores profesionales. Prestó asesorías sobre juegos de azar a incontables clubes, jugadores profesionales siendo también profesor de grandes personajes tales como El Príncipe de Gales Orson Wells, Joe Louis y muchos otros.

John Northern Hilliard, preparador del gran mago Thurston y una de las figuras más autorizadas en la historia de la Magia, se suma a los elogios diciendo "He conocido toda clase de magos pero no he visto a ninguno que lo supere en originalidad y en habilidad manual. Su pericia es inigualable".

Creador de gran cantidad de juegos, algunos de los más populares y conocidos son Scarne's Challenge, Follow The Arrow, Teeko etc. En éste número aparece el juego Scarne's Poker Deal, efecto publicado en su libro "Scarne on Card Tricks". Scarne era presidente de la firma John Scarne Games Inc en North Bergen. Contribuyó a la Enciclopedia Británica Mundial del Libro. Muere a la edad de 82 años, sobreviviéndole su esposa Steffi Norma.

El Misterio de las Cintas Chinas

- EFECTO :El ejecutante muestra dos cintas de varios metros de longitud y mientras las sujeta con ambas manos, un ayudante enciende un fósforo y prende fuego en su mitad. Las cintas arden quedando divididas en dos partes, y los extremos de éstas sujetas una en cada mano, se muestran completamente separadas. Una vez extinguido el fuego se juntan los extremos quemados, cuyos extremos opuestos son sujetados por dos ayudantes; el mago abanica sobre las cintas y se ve que han quedado enteras otra vez.

OBJETOS NECESARIOS :

- 1.- Dos trozos de cinta blanca de unos cuatro metros de longitud cada una y de unos tres centímetros de ancho.
- 2.- Un trozo de cinta de la misma clase de unos noventa centímetros de longitud aproximadamente.
- 3.- Una caja de fósforos.
- 4.- Un abanico.
- 5.- Unas tijeras.

PREPARACION :Doble por la mitad cada trozo de cinta y haga una ligera presión sobre el doblado de modo que quede marcado. Cosa ahora los extremos de la cinta pequeña, previamente doblada por la mitad sobre cada extremo de las cintas largas, fig 1 .

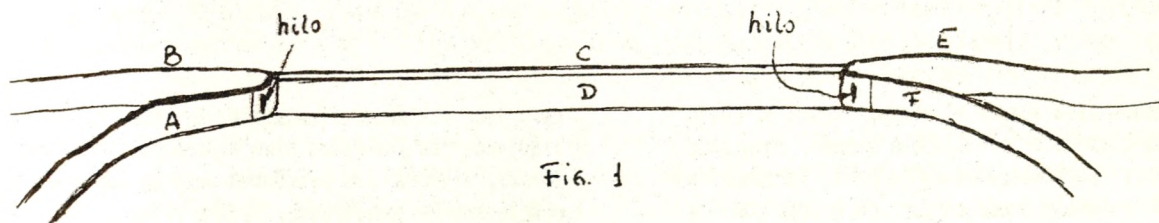


Fig. 1

pueda romperse con facilidad. La cinta larga de la izquierda es A-B; la larga de la derecha es E-F, y la pequeña doblada por la mitad y cosida a las largas es C-D. Enrolle las cintas así preparadas y déjelas sobre la mesa. Tenga también preparados los fósforos, el abanico y las tijeras.

EJECUCION :Coja las cintas de la mesa, desenróllelas, hágalas ondear un poco y tómelas por el sitio de las puntadas, mostrándolas a los espectadores como indica la figura 2.

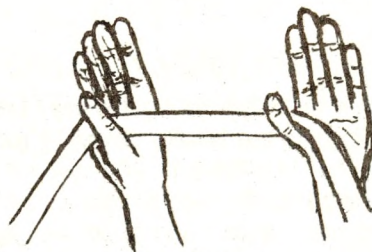


Fig. 2

Baje un poco las manos y sujete las cintas como en la figura 3, mientras un ayudante enciende un fósforo y prende fuego en el centro. Cuando se han quemado sujete los extremos bien aparte uno del

Para hacer este cosido use solamente una puntada hecha con hilo blanco no muy resistente para que

otro para demostrar a los espectadores que realmente están separados, figura 4. Junte los extremos

que todavía están ardiendo y déjelos que se quemem los dos juntos en la mano izquierda. figura 5. Mientras acaban de arder, los dos ayudantes cogen los

derecha, mientras la izquierda sujeta lo que los espectadores creen los extremos quemados. Los ayudantes tiran muy despacio de ellos. Ahora abra len-

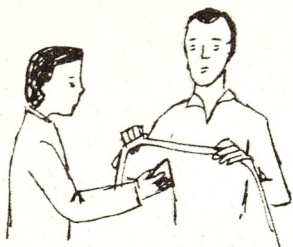


Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5

extremos de las cintas. Uno debe tomar los extremos B-E, y el otro los extremos A-F, figura 6.

tamente la mano izquierda y hágala correr a lo largo de las cintas unas cuantas veces. Esto ade-



Fig. 6

Cuando los ayudantes tienen ya sujetos los extremos, coja las tijeras con la mano derecha y golpee

más de dar la sensación de restaurar las cintas quemadas, sirve de cepillado para hacer desapare-

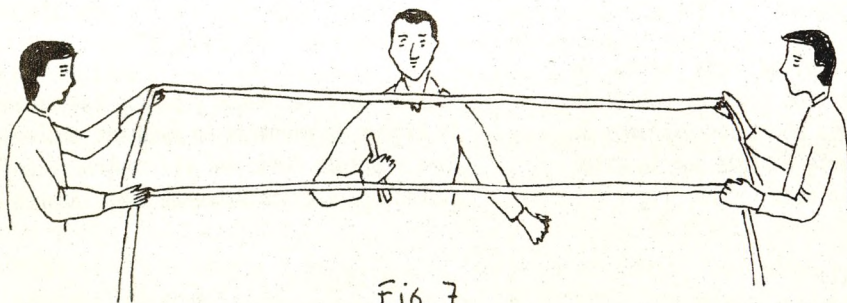


Fig. 7

los extremos para apagar el fuego, figura 6. Luego quite los trozos de la cinta que queden, rompiendo los hilos y empalmándolos en la mano derecha. En vez de lo anterior, puede cortar los trozos con las tijeras. Abra de un golpe el abanico con la mano

cer los dobleces. Finalmente levante la mano izquierda con los dedos bien separados (todo bien lento), mientras los ayudantes separan las cintas completamente restauradas, figura 7.

Maginotas

A. MARTINIC M.

*** DAI VERNON y TAMARIZ ***

Cuenta Tamariz que una de sus mayores ilusiones era ver a Dai Vernon en cuerpo y alma. Y lo vió, la primera vez en Birmingham - Inglaterra. Sus manos, su forma de hablar, su cara, no eran en absoluto espectaculares (como en el caso de Fred Kaps) sino llenas de Naturalidad Mágica. Allí definió a Vernon: "NATURALIDAD MÁGICA", simbiosis de lo normal y lo insólito, lo cotidiano y lo maravilloso. Cuando Dai Vernon hizo unos "Cortes Falsos", no parecían cortes reales o verdaderos, sino simplemente eran cortes. Predica con el ejemplo: dice que hay que SER NATURAL. Y él, lo es.

*** SLYDINI *** (Quintino Marucci)

Piensa, duerme, vela, vive por, para, de y en la Magia. Piensa, idea, analiza, enseña, muestra, interpreta y crea Magia. Slydini provoca, reta, juega y sin embargo es tierno, tímido, humano...

*** LA MANIPULACION ***

Sorpresa, intriga, asombro, misterio.

En los tiempos del inglés Anderson, el gran brujo del norte, se manipulaban diversos objetos: el huevo que se saca de la boca, los naipes que aparecen entre los dedos, el conejo que se saca del sombrero de copa...

Robert Houdin, El Bosco y Nelson Downs (el rey de las monedas) nada en las mangas, nada por aquí, nada por allá y sin embargo, lograban efectos maravillosos. Le Roy el belga, con las bolas de billar, qué sorprendentes escamoteos, y Louis Carrol el inglés, con los dedales, qué ligereza de manos y Hofzinger el austríaco, con los naipes. Qué bellas, qué intrigantes manipulaciones.

El inglés Cardini saca abanicos de cartas, no los quiere, los tira, aparecen más abanicos, los tira nuevamente. Y la sal inagotable que sale del puño cerrado de Fred Kaps, cae y cae llenando el suelo del escenario, Kaps mismo está asombrado y no cree lo que sucede, no comprende, imposible, increíble...

Y allí está Frakson, un genio de los cigarrillos que echan mágicas chispas de sus puntas encendidas. Cigarrillos que están entre sus labios, y no están, ahora sí, ahora no. Y de su boca sale humo, mucho humo, es un volcán humano ¿cómo es posible?

Y así muchos otros. Bastones, velas encendidas, billetes, flores, monedas gigantes que aparecen y se multiplican, se materializan en el aire y siempre hay más ¿de dónde salen? ¿qué hacer...?

La manipulación sigue ...

La magia sigue ...

Todo lo escrito, visto, admirado, no es más que magia...

Simplemente MAGIA...

Nuestros Socios Honorarios.

("Habrá también Socios Honorarios que son aquellos a los cuales la Asamblea, a proposición del Directorio, acuerde conferir esta distinción en mérito a las acciones o actividades cumplidas en beneficio del Arte de la Magia. Estos socios tendrán derecho a concurrir a las reuniones de la Asamblea con derecho a voz y voto, estarán exentos del pago de cuotas, pero no podrán ser elegidos para cargos en el Directorio")

Artículo Quinto, del Título Segundo, de los Estatutos Sociales del Círculo Mágico de Chile.

Sólo tres personalidades han sido distinguidas, hasta ahora, con la calidad de Socio Honorario del Círculo Mágico de Chile. Al otorgar este reconocimiento se ha considerado en cada caso, además de las condiciones personales y humanas, su aporte o dedicación relevante al Arte de la Magia, y su influencia o estrecha vinculación con la magia chilena.

** FANTASIO ** (Ricardo F. Roucau)



Conocido Mago de nacionalidad argentina, radicado desde hace muchos años en Estados Unidos, tiene un sitial de reconocido prestigio en la magia mundial.

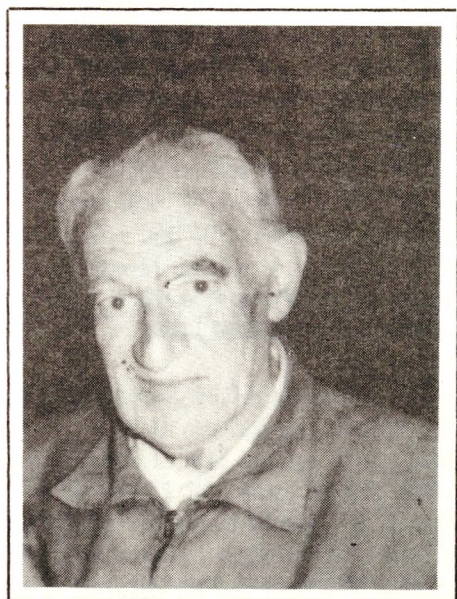
Destacado en todos los escenarios por la elegancia y limpieza de sus actuaciones, apreciado por las importantes innovaciones que ha aportado a la técnica mágica, respetado por su caballerosidad, corrección y sentido de la amistad. Su permanente contacto con los magos chilenos y sus valiosas colaboraciones con nuestra Revista, lo han vinculado estrechamente con el desarrollo del arte mágico en nuestro país.

**** DR. ANTONIO MARTINIC ****



Médico de profesión, ejerce desde siempre en la nortina ciudad chilena de La Serena, donde su acción en favor de los más necesitados se ha transformado en un verdadero apostolado. Aficionado a la magia con pasión, se le puede considerar como uno de los más destacados investigadores de nuestro Arte. En su Biblioteca mágica, quizás la más completa de Sud América recibe a menudo a los amigos aficionados. Su relación epistolar con magos de muchas latitudes, ha servido para acrecentar la fraternidad mágica.

**** R. P. LUIS RAMIREZ SILVA ****



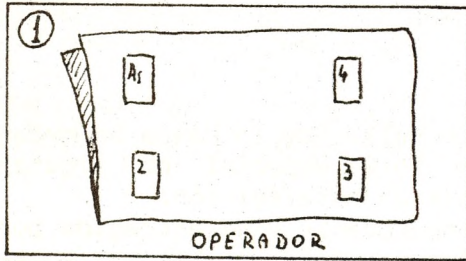
Recientemente fallecido, lo hemos recordado en forma especial en algunas páginas de esta edición. Durante toda su vida, entregada por entero al sacerdocio, la magia estuvo siempre presente. La practicó por afición e hizo de ella su mejor apoyo en su labor misionera y apostólica. Participó activamente en nuestro círculo y cada jueves con su caminar cansado atravesaba el frío y oscuro pasillo para llegar hasta nosotros, aunque fuera tan sólo para dar testimonio de su presencia, contarnos sus vivencias así como también para repartir los libros de los cuales era autor.



“reunión suprema”

**** EFECTO **** Cuatro cartas, As, 2, 3 y 4 se colocan sobre un periódico, se van cubriendo con un cartón o "caché" y van pasando en forma correlativa a través del diario y bajo el caché.

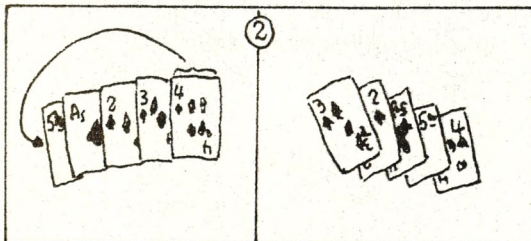
MATERIAL : Un cuadrado de cartón (caché) o bien una revista tipo Reader's Digest (18x20 cm. aprox) Un diario tamaño 41x57 cm. aprox. y un mazo de cartas cualquiera.



PRESENTACION : Se muestra el diario y se extiende sobre la mesa dejando el pliego hacia el operador. Se toma el caché y se deja caer negligentemente sobre la mesa. Se pide al espectador indicar una pinta, se dice que se usarán 4 cartas de dicha pinta, es decir, el As, 2, 3 y 4, en nuestro ejemplo usaremos picas.

FASE 1.

Hay que mostrar que sólo existen 4 cartas. Se cuenta una, dos, tres y queda una en la mano con una carta extra que se mostrará como una.



Se hace undercut con el 4, quedando la carta extra como la segunda de arriba a abajo. Siempre teniendo el paquete en la M.I. cara arriba se le dá un pequeño puente longitudinal. Aquí se hace un conteaje falso con bucle en la tercera carta y se dejan sobre la mesa.

Se toman las cartas y se colocan cara abajo sobre la M.I. Se vuelven a contar sobre la mesa As, 2, 3, y 4, con bucle en la tercera. La última se toma y se usa como pala para recoger el resto, quedando así la carta extra en primer lugar.

FASE 2.

Se toma el cartón con la M.D. Se ruega a un espectador que nos preste un lápiz. Durante esta acción se juntan las manos, y la mano con el caché se apodera de la primera carta. Este movimiento es similar al "filage".

Se extienden las cuatro cartas al espectador y se le pide que les haga una pequeña marca. Mientras se escriben las señas, se dejan sin darle importancia el el cartón y la carta al borde de la mesa para facilitar la toma posterior. Una vez devueltas se colocan las cartas sobre el diario como indica la fig. 1 Se nombran una por una: As, 2, 3, y 4, diciendo " Me propongo mostrarles una curiosa ilusión óptica " en el mismo momento se toma el cartón y la carta oculta debajo. " Si yo cubro el 4, Uds. ven el As, 2, y 3, igualmente si cubro el 3, Uds. siempre ven tres cartas ". Junto con la palabra se ejecuta el movimiento y luego se transfiere el caché y la carta M.I. o se le puede lanzar (NATURALIDAD).

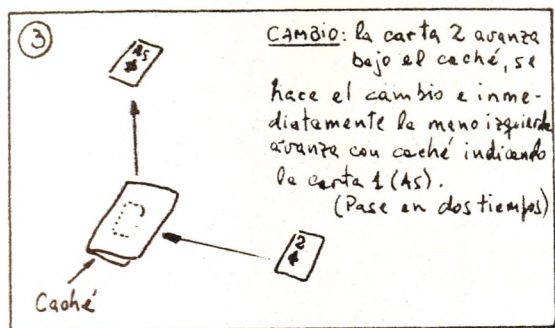
Pase del 2.

Se toma el 2 en la M.D. " colocaré el 2 bajo el diario y lo haré reunirse con el As " (Aquí viene el cambio que se ejecuta bajo el caché, fig. 3).

Se deja caer el caché y el 2 sobre el As (15 cm. de altura). Se levanta la esquina izquierda del diario con la M.I. se introduce la carta de la derecha (carta extra) y se toma con los dedos de la M.I. dando la impresión que la carta se coloca justo bajo el As y el caché. Es decir como que la carta atraviesa el diario. No vacilar, se agitan los dedos bajo el caché se saca la M.D. vacía y se abandona la M.I.

Se anuncia " El 2 de picas debe estar ya reunido con el As ", se levanta lentamente el caché y se ve cómo una carta se reunió a la primera. Se da vuelta el 2 de picas, se muestra y se vuelve cara abajo. Durante esta operación el caché se deja ver libremente y

se deja caer límpidamente sobre el As y 2 de picas.



CAMBIO: La carta 2 avanza bajo el caché, se hace el cambio e inmediatamente la mano izquierda avanza con caché indicando la carta 1 (As).
(Pase en dos tiempos)

"SIEMPRE MUESTRE LAS MANOS MUY LIMPIAMENTE"

Pase del 3.

Se toma el 3 de picas con la M.D., se le dá un piprote, se le muestra abiertamente y se vuelve boca abajo. Se levanta la esquina del diario con la M.I., se lleva el 3 de picas debajo y con el pretexto de un olvido se hace un cambio relámpago.

La M.D. deja la carta sobre la mesa por un momento cara abajo y llevando la atención hacia la esquina superior izquierda se dice "Noten que he pasado las cartas en orden numérico - se toma el cartón - tenemos aquí el As y el 2". Se pasa el caché a la M.I. con el fin de que los dedos arrastren el 3 de picas bajo el caché.

Simultáneamente se deja caer el 2 de picas cara arriba y el caché con la cara oculta.

Se toma la carta extra en la M.D. y levantando la esquina izquierda se hace lo mismo que anteriormente y se muestran las manos vacías. "Si la predicción no falla el 3 de picas debe encontrarse con el As y el 2". Se levanta el caché y se toma

por una esquina, se muestra el As y el 2 (cara arriba) y la tercera carta cara abajo, luego se gira y se muestra que es el 3 de picas y se deja cara abajo nuevamente.

Pase del 4.

La M.D. toma el 4 de picas, se le muestra y se coloca cara abajo. La M.I. levanta el diario por la esquina izquierda, se hace el cambio pero fingiendo que se arrepiente, se dice que usará otro método. Aquí se puede buscar un pretexto diferente para no repetir los anteriores." Debo remarcar que no solamente las cartas pasan siguiendo su orden sino que efectivamente son las cartas que Ud. marcó". Como no se ha sacado la M.I. se deja caer la carta de la M.D. y se toma el caché pasándolo a la M.I. para así apoderarse del 4. La M.D. da vuelta el 3 de picas y señala que son las cartas marcadas. Se arrastra el caché sobre el montón, se toma la carta extra y se introduce al centro de la baraja colocando ésta sobre el caché y se dá un golpecito "Debemos encontrar las cuatro cartas reunidas". Se levanta el caché, se marca un tiempo y se dá vuelta la carta "Así como prometí las cuatro cartas se han reunido".

Este juego puede ser variado de acuerdo a las posibilidades de cada mago, en la presentación he pretendido indicar el mecanismo base para que así, cada uno de acuerdo a su creatividad e ingenio desarrolle una rutina personal.

; A practicar y mucho éxito !

FERNANDO LARRAIN

EL SENTIDO DE LA VIDA

Mi vida - tu vida - es un don de Dios. Debemos ser agradecidos siempre. Y al recordar que hemos recibido del Creador la vida, debemos agradecer al Supremo Hacedor de todas las cosas este don precioso, el cual debemos aprovechar y explotar con más interés que el que pondríamos en trabajar una riquísima mina de oro de la fuéramos dueños absolutos. Porque del sentido que demos a nuestra vida, depende nuestra verdadera felicidad.

Extractado del último libro del R.P. Luis Ramírez Silva, S.J. titulado :

Voces Amigas al Correr de la Pluma.

Seda Pura....

de Paul Rosini

El mago hace que un pañuelo de seda desaparezca de sus manos y reaparezca en un vaso alejado. En lo básico el efecto de éste juego no es nuevo, pero hay un detalle que lo renueva y lo hace totalmente novedoso para la audiencia. Puede ser efectuado bajo cualquier tipo de condiciones.

PRESENTACION.

El mago muestra una pieza de papel de nueve pulgadas cuadradas y forma con ella un cucurucho. La punta de éste es plegada algunas veces para que no se desarme. Utiliza esto para cubrir una copa de cristal vacía. Pone la copa sobre la mesa y levanta un pañuelo de seda.

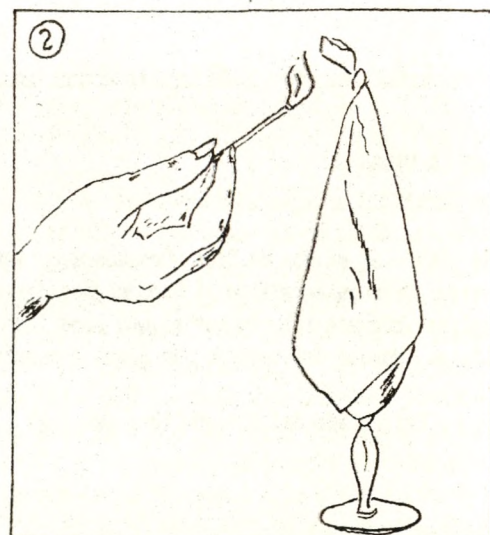
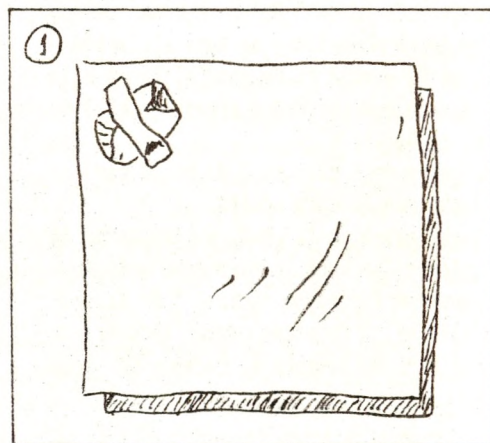
Luego, enrolla la seda entre sus manos y aparentemente la deja en su mano izquierda. Acerca su mano derecha a su rodilla derecha y de atrás de ésta produce la seda. La mano izquierda esta vacía. Entonces dice, repetiré esto de modo tal que tengan una mejor oportunidad de verlo. Aparentemente lo deja de nuevo en su mano izquierda, pero ésta vez no es la seda sino que un fósforo encendido es producido de atrás de la rodilla. Su mano izquierda está vacía. Acerca el fósforo al cucurucho que cubre a la copa. Este desaparece en un fogonazo y el pañuelo es visto en la copa.

SECRETO.

El cucurucho es hecho de papel "flash". Una pequeña tira de papel flash es pegada a un extremo del cuadrado de papel del cual el cono es hecho. La seda duplicada es plegada, desdoblándola y llevando las esquinas al centro, continuando hasta tener un pequeño bulto compacto. Este es puesto sobre la tira de papel flash, la cual es enrollada alrededor de éste, y luego es pegado sobre el papel (fig. 1)

Esto permite que el pañuelo sea mantenido bien a la esquina de modo que ocultándolo en la mano, ambos lados del papel puedan ser mostrados.

Una vez que el cono es hecho, la punta es doblada varias veces para evitar que se abra. El cucurucho es dejado caer sobre el vaso. (fig. 2). El mago enrolla la seda entre sus palmas; pretende tomarla en su mano izquierda pero la mantiene en la derecha. La produce detrás de su rodilla derecha. La segunda vez mantiene la seda en su mano derecha y tira del fósforo que se encuentra en un pequeño agujero en la costura de sus pantalones de donde sobresale un extremo.



(colaboración del Mago Argentino Santiago)

Producción de una botella

(traducido del libro "Tarbell Course in Magic ")

-Este es un juego el cual bien manejado en salón, puede ser de mucha comicidad y diversión.

-EFECTO- El mago saca una botella de licor del bolsillo de un espectador.-

PREPARACION: Se requiere de una botella de licor plana tipo "petaca" la que puede estar llena de whisky o té.

Se debe poner en el bolsillo posterior izquierdo del pantalón o bien entre el cuerpo y el cinturón en el mismo lado izquierdo.

-PRESENTACION-

El espectador debe estar de pié, cuidando que nadie esté detrás de él. Párese a su derecha y ábrale la chaqueta con la mano derecha. (fig.1)

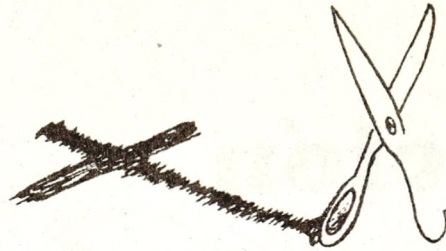
Una vez cubierto por la chaqueta saque la botella de su bolsillo posterior con la mano izquierda. (fig.2) Deslice la botella por debajo de la chaqueta en la zona posterior derecha del espectador (fig.3)

La mano derecha se dirige al bolsillo posterior derecho del pantalón del espectador. Con la mano izquierda tome la solapa de la chaqueta, apártese un poco y ábrala. Espere un segundo y saque la botella. (figs.4 y 5)

Esto último podría continuarse con un juego de pick-pocket.

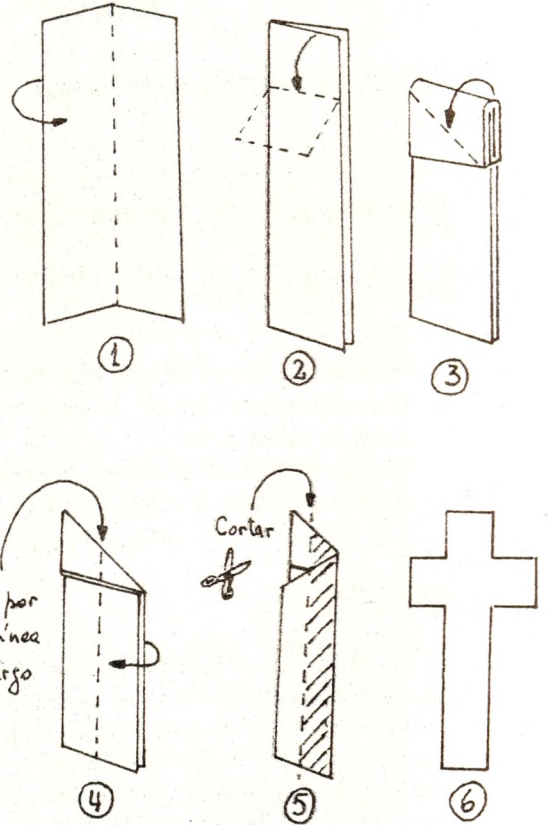


La Cruz de papel



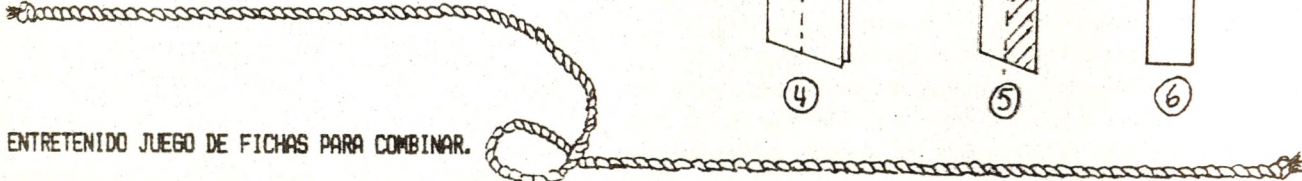
Cualquier experiencia con un resultado sorprendente, puede llamarse "un efecto mágico". Por eso entregaremos estos juegos ingeniosos, de realización im-
prontu, aptos para la sobremesa, y para pequeños desafíos de entretenición.

En alguna reunión de amigos, desafíe a hacer una cruz de papel con un sólo corte de tijeras. Después de los intentos de rigor, muéstreles que es capaz de hacerlo siguiendo éstas instrucciones: se necesita un papel rectangular cuyo largo sea el doble de su ancho. Este se dobla según lo indicado en las figs.1, 2, 3 y 4. Después de hacer el último dobléz indicado en la fig.4 y quedando la forma que muestra la fig.5, se procede a cortar en forma longitudinal por el centro. Una vez cortado se despliega la parte de los dobleces (lo que no está achurado), quedando a la vista de los amigos la cruz. (fig.6)



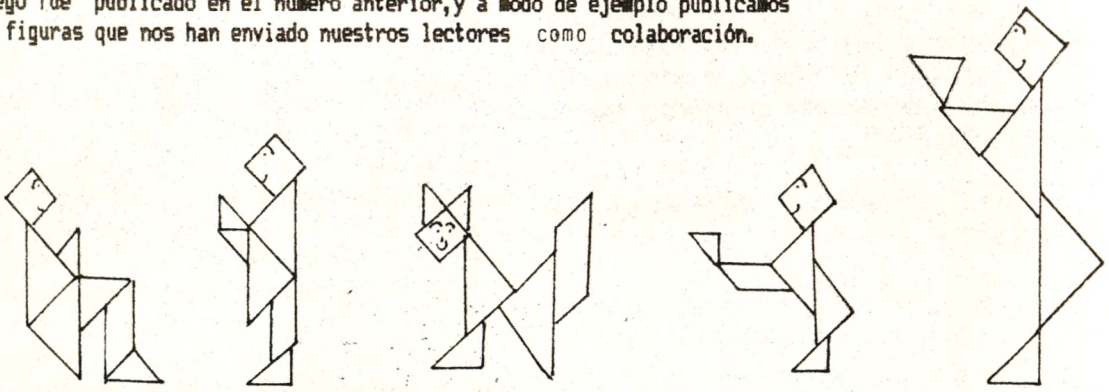
Doblar por esta línea a lo largo

Cortar



ENTRETENIDO JUEGO DE FICHAS PARA COMBINAR.

Este juego fué publicado en el número anterior, y a modo de ejemplo publicamos algunas figuras que nos han enviado nuestros lectores como colaboración.



taller



*** SCARNE'S DRUNKEN POKER DEAL ***

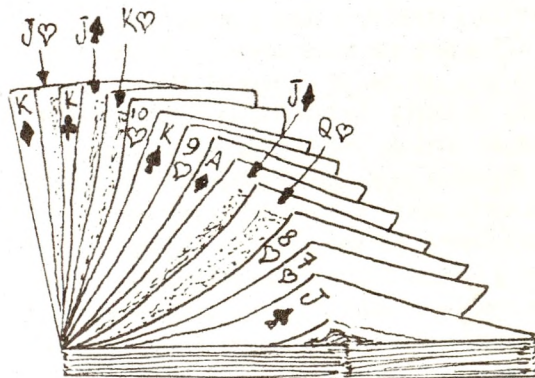
John Scarne

- EFECTO Y PRESENTACION - : El ejecutante dice "Me encontraba una vez en un bar cuando de improviso apareció un borracho que desafió a los presentes a jugar al póker. Uno que era jugador profesional aceptó el desafío, entonces el borracho, sacó una baraja del bolsillo y comenzó a barajar los naipes colocando algunos boca arriba y otros boca abajo".

En este momento, el ejecutante saca de su estuche un paquete de naipes y muestra cómo mezclaba el borracho, volviendo cartas boca arriba, otras boca abajo, hasta mezclar toda la baraja. Luego el borracho dijo que iba a repartir dos manos de Póker, una para él y otra para el jugador (espectador). Lo hace, dando la primera carta al espectador, la segunda que es una J cara arriba se la dá a sí mismo, pero inmediatamente la vuelve boca abajo sobre la mesa. Se continúa el reparto hasta completar dos manos de Póker. El borracho se ha dado a sí mismo tres J boca arriba pero no ha mencionado esto en ningún momento, en lugar de eso las ha vuelto boca abajo rápidamente. Esto produce en la mente del espectador la impresión de que el borracho no hubiera querido revelar el valor de dichas cartas.

Repartidas las cartas, el borracho coge las suyas, las estudia y pregunta: Cuántas cartas descarta ud.?. El espectador, vé que sus naipes son cuatro K y un As. El ya sabe que el borracho tiene tres J por lo tanto, luego del descarte la mejor jugada que podría tener son cuatro J, con lo cual no puede superar la propia de cuatro K, y propone apostar una buena suma de dinero, ya que su jugada habrá de superar a la del borracho.

El espectador se declara "servido", o bien descarta solamente un naipé, mientras que el borracho descarta dos naipes. Al mostrar las jugadas, el espectador queda asombrado al comprobar que su mano de cuatro K pierde ante la del borracho que enseña una escalera real.

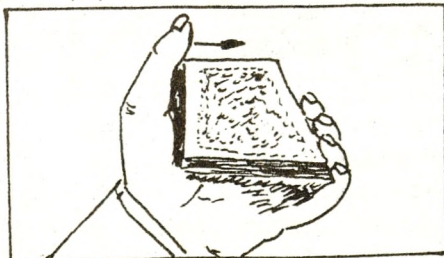


EXPLICACION: Se utiliza la siguiente ordenación en la parte superior del mazo, desde la primera hasta la décimo cuarta carta.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. K Diamantes | Boca abajo |
| 2. J Corazones | Boca arriba |
| 3. K Tréboles | Boca abajo |
| 4. J Picas | Boca arriba |
| 5. K Corazones | Boca arriba |
| 6. 10 Corazones | Boca abajo |
| 7. K Picas | Boca abajo |
| 8. 9 Corazones | Boca abajo |
| 9. As Diamantes | Boca abajo |
| 10. J Diamantes | Boca arriba |
| 11. Q Corazones | Boca arriba |
| 12. 8 Corazones | Boca abajo |
| 13. 7 Corazones | Boca abajo |
| 14. J Trébol | Boca abajo |

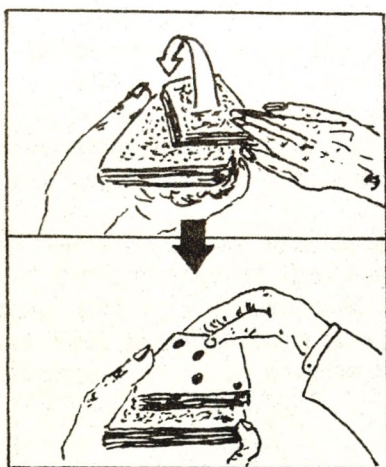
Al ejecutar el juego, se saca la baraja del estuche, y se ejecuta la siguiente mezcla falsa.

El ejecutante sostiene el mazo boca abajo en su mano izquierda, el dedo pulgar de dicha mano empuja un paquete de 45 cartas aproximadamente,



hacia la mano derecha, la que a la vez que las coge las da vuelta y las lanza sobre las de la mano izquierda dejándolas caer boca arriba sobre dicho paquete. Luego se voltean alrededor de diez naipes de la parte superior del mazo, luego cinco, luego uno o dos, una vez más quince o veinte uno o dos, cinco, diez...etc. El volteo de una o dos cartas se debe ejecutar siempre antes que el de grupos mayores. Dichas volteretas producen la sensación de que la mezcla es total, situando unas cartas boca arriba y otras boca abajo y proporciona una razón lógica para que posteriormente las tres J aparezcan boca arriba. Al voltear el último grupo de cartas, se deberá incluir las 14 cartas ordenadas lo que es fácil de realizar ya que se sabe que el K de Diamantes es el primer naipe situado boca arriba en la parte inferior del mazo, por lo cual bastará separar por esa carta (incluyéndola en el corte) y voltear todo el grupo. Entonces será cuando se procede a repartir las dos manos de póker. Naturalmente el espectador querrá descartar un sólo naipe o bien declararse servido de mano. El ejecutante descartará las J de Diamantes y Picas, y con las dos cartas que recibirá, logrará formar escala real. Si por algún motivo el espectador descarta dos cartas, el ejecutante descartará el 9 y 10 de corazones y conseguirá una mano con 4 J.

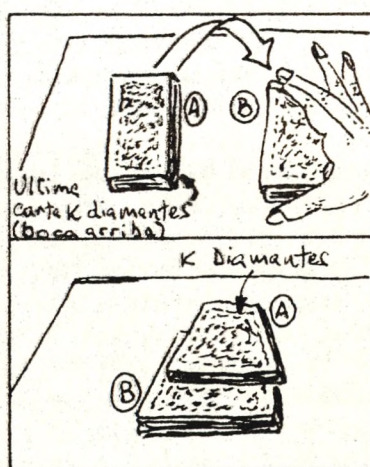
VARIANTE: Durante las reuniones de nuestro Círculo hemos tratado de estudiar, mejorar o modernizar algunos juegos. Esto se ha logrado con la colaboración y paciencia de nuestros socios y creemos que



a la vez de pasar un momento de agrado, dedicados al apasionante mundo de la ilusión, hemos logrado contribuir en alguna medida a dar nuevo "brillo" a juegos que creíamos olvidados o pasados de moda. No olvidemos que "No hay juegos buenos o malos, sino juegos bien o mal presentados". Para esta variante se usan las mismas cartas que en la versión original, pero ubicadas en la parte inferior del mazo de la siguiente manera.

52.	XX	Boca abajo
51.	XX	Boca abajo
50.	XX	Boca abajo
49.	K Diamantes	Boca arriba
48.	J Corazones	Boca abajo
47.	K Tréboles	Boca arriba
46.	J Picas	Boca abajo
45.	K Corazones	Boca abajo
44.	10 Corazones	Boca arriba
43.	K Picas	Boca arriba
42.	9 Corazones	Boca arriba
41.	As Diamantes	Boca arriba
40.	J Diamantes	Boca abajo
39.	Q Corazones	Boca abajo
38.	8 Corazones	Boca arriba
37.	7 Corazones	Boca arriba
36.	J Trébol	Boca arriba

Efectuar la mezcla falsa descrita en la versión original, cuidando de no alterar el orden de las últimas 17 cartas. Mientras se realiza la mezcla se van sacando las tres últimas cartas. Por ejemplo se



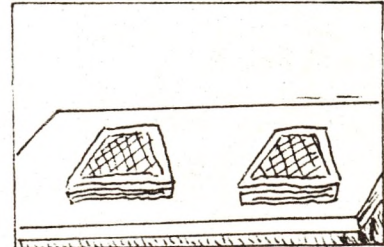
(continúa en la página 19)

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

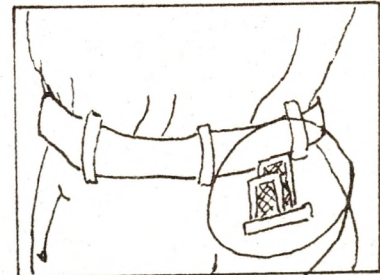
Percepción Extrasensorial

EFEECTO. Anuncia que ésta es una prueba para ver si tú o tu amigo poseen percepción extrasensorial. Entrégale a tu amigo un mazo de cartas para que las mezcle y luego pídele que sobre una mesa lo corte en dos mitades. Deja que el escoja una mitad quedándote tú con la otra. Ambos ahora deben llevar sus cartas detrás de la espalda y mezclar a conciencia, para que así ninguno pueda ver las cartas. Cuando nuevamente las dos mitades son devueltas a la mesa, figuras hacia abajo, el mago adivina la carta superior de su montón. Su amigo siempre fallará. Esto puede ser repetido dos veces. El mago nunca fallará en la predicción de su carta superior.

SECRETO. Previamente retira del mazo dos cartas y recuerda su orden. Colócalas en tu bolsillo trasero del pantalón o bajo el cinturón. Luego, cada vez que lleses el mazo a tu espalda agrega una de estas cartas sobre el montón y así sabrás "mágicamente" la carta superior.



(Los dos mazos se ponen sobre la mesa con figuras hacia abajo)



(Dos cartas en el bolsillo trasero)

(viene de la pág 18)

puede decir " El borracho las revolvía todas, sacaba una de abajo, la daba vuelta y la perdía en el medio del mazo, sacaba algunas de arriba y hacía lo mismo, seguía mezclando, sacaba otra de abajo, etc. Una vez retiradas las tres cartas de abajo, la última carta del mazo será el K de Diamantes boca arriba. Se puede mostrar que la baraja está totalmente revuelta (?) con cartas mirando hacia arriba y otras mirando hacia abajo. Ahora el mago hace cortar APROXIMADAMENTE POR LA MITAD (ésto es muy

importante ya que un corte muy bajo afectaría el paquete pre-ordenado). Si el corte se hace dejando a la vista una carta cara arriba, el mago da vuelta el paquete inferior y lo coloca sobre el paquete cortado con toda naturalidad. Si el corte es efectuado en una carta cara abajo, el mago toma el paquete inferior y con algún gesto de misdirection lo coloca dado vuelta sobre el paquete del corte. Ahora se reparten las manos de Póker y se prosigue igual que en el efecto original.

40 AÑOS DE FISM

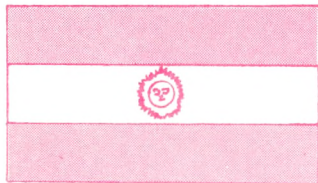
INVITACIÓN



Con gran satisfacción transmitimos a los socios del Círculo Mágico de Chile y, en general a los magos profesionales y aficionados chilenos, la invitación que formula la Federación Internacional de Sociedades Mágicas (F.I.S.M.), de la cual somos miembros activos, para concurrir al décimo séptimo Congreso Mundial de Magia. Este evento internacional, sin duda, el encuentro mágico más importante del mundo, se realizará desde el 18 hasta el 23 de julio de 1988, en la ciudad de La Haya - Holanda.

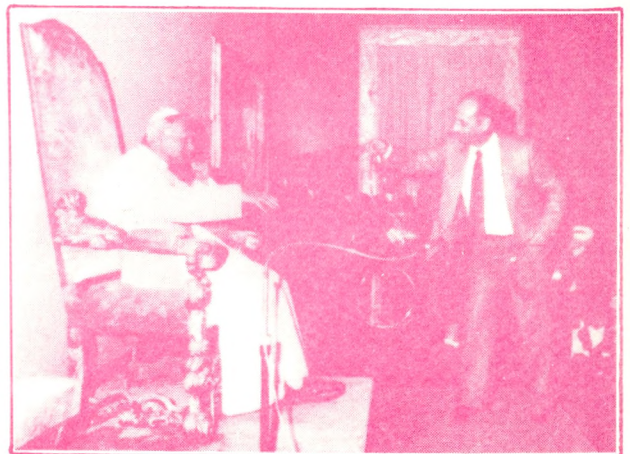
Debe destacarse la perfecta organización que ya se advierte para la realización de este Congreso. Desde hace ya varios meses se está recibiendo una completa información, impresa cuidadosamente en idioma español, uno de los idiomas oficiales de dicha Federación.

Aunque parte de esta información ya se ha distribuido en el Círculo, ella sigue a disposición de los socios y aficionados en la Presidencia de nuestra entidad. Quienes deseen un contacto directo con la Comisión Organizadora pueden hacerlo dirigiéndose al Presidente, señor Eric Eswin, FISM '88, P.O. Box 320, 2350 AH LEIDERDORP - HOLLAND.



Primer Congreso de la FLASOMA en Buenos Aires:

Entre los días 18 y 23 de febrero de 1987, se efectuó el Primer Congreso organizado por la Federación Latinoamericana de Sociedades Mágicas. Sus sedes principales fueron las salas F. y E. Muiño del Centro Cultural General San Martín y el teatro Presidente Alvear. Contó con la asistencia de Magos de Venezuela, Colombia, Ecuador, Brasil, Uruguay, España y Argentina. Entre los asistentes se hallaba nuestro conocido amigo Juan Tamariz.



El Papa Juan Pablo II presenciando una exhibición de "Aros Chinos" en su residencia de Castel Gandolfo. Al Papa le agradan mucho este tipo de espectáculos.
(De la Revista "MAGIA MODERNA" del Club Mágico Italiano).