Conversación entre dos mentalistas:

-¿Cómo estoy?

-¡Bien! ¿Y yo?

Kartis.

KARTIS

Este trabajo es para todos, pero sobre todo es para Kartis.

Sueño, idea, proyecto, investigación, maquetación y recopilación hecha por:

Hernán Maccagno.

En sincero agradecimiento por todo lo que me hizo vivir, sentir y pensar.

<u>Muy Importante</u>: Este trabajo debe ser de distribución gratuita

2019

<u>Contenido</u>:

- **1. Un chiste.**
- **2. Foto extraída del libro de “La Caja mágica”.**
- **3. Proyecto.**
- **11. Punto de partida.**
- **12. Foto de Kartis.**
- **13. Sus tarjetas personales. Aporte de Fernando "el indio" Trotta.**
- **14. Trayectoria y premios. Extraído de su blog.**
- **16. Fundación de la E.M.A.**
- **17. Kartis entre los socios fundadores.**
- **18. Solicitud de ingreso a la E.M.A. Aporte de Fernando "el indio" Trotta.**
- **20. Programa de Fu Manchú dedicado.**
- **21. Comienzan los aportes a la revista E.M.A.GIC.**
- **22. Revista 11. Cargo en la comisión.**
- **23. Una brillante conferencia. (Memoria).**
- **25. Revista 12. Roulette.**
- **27. Revista 13. Vocal de la nueva comisión.**
- **28. Revista 14. Martes de cultura mágica.**
- **30. Revista 15. Martes de cultura mágica y memoria.**
- **32. Revista 17. Director artístico de la E.M.A.**
- **34. Martes de cultura mágica y memoria.**
- **36. Revista 18. Mini show y memoria.**
- **37. Revista 19. Memoria.**
- **38. Memoria.**
- **39. Deja de ser vocal en la comisión directiva 1978-1979.**
- **40. Revista 20. Kartis entra al staff de la revista.**
- **41. Centro roto y compuesto.**
- **45. Publicidad.**
- **46. Kartis presidente de la comisión.**
- **47. Revista 22. Cubo de Confucio.**

- **48. Dipsomagia.**
- **49. Dibujos por Kartis.**
- **53. Suspensión de Gene Pronk.**
- **54. La leyenda de la hora.**
- **55. Revista 26. Dai Vernon.**
- **57. Publicidad.**
- **58. Revista 30. Agradecimientos a las publicidades.**
- **59. Kartis vicepresidente comisión 1990-1991.**
- **60. Ud. ya lo sabía?**
- **62. Revista 31 tapa.**
- **63. Tapa completa.**
- **64. Kartis director de la revista.**
- **65. Programa del show de Syko.**
- **66. Carlos H. Colombi.**
- **67. Charlie Brown.**
- **68. Minimalistrics.**
- **69. Programa del show de Houdini.**
- **70. Al Baker.**
- **71. Pizarra A.B.**
- **72. Salto mezcla.**
- **73. Comentario sobre el libro "El humor en la magia"**
- **74. Top secret.**
- **75. Ratis. Bibliomanía.**
- **76. Brazi-color.**
- **77. A pintar.**
- **78. Cuadro parte A.**
- **79. Cuadro parte B.**
- **80. Cuadro entero.**
- **81. Memoria.**
- **82. Rutina de dedales de Shimada.**

- **86. Jugando con fuego.**
- **87. Magia con relojes.**
- **89. Relojes.**
- **90. Mandrake.**
- **91. C.A.I.R.P.**
- **92. Quantimental.**
- **93. La leyenda de la cuerda india.**
- **94. La cuerda india.**
- **95. Cobre-plata.**
- **96. Color sepia.**
- **97. Publicidad.**
- **98. Contratapa.**
- **99. Revista 32. Kartis vocal de la comisión 1992-1993.**
- **100. Nueces.**
- **101. Vocabulario mágico.**
- **104. Publicidad.**
- **105. Revista 33.**
- **106. Memoria.**
- **107. Homenaje a Dai Vernon.**
- **111. Revista 35. Show.**
- **112. Publicidad.**
- **113. Memoria.**
- **114. Opinión de Aldo Colombini sobre Kartis.**
- **115. Revista 37. Kartis vocal en la comisión.**
- **116. Revista 38. Ud. ya lo sabía?**
- **118. Revista 40. Gente de la E.M.A. Chevalier y Kartis.**
- **121. Reacción en cadena.**
- **123. Ud. ya lo sabía?**
- **127. Competencia de cultura mágica.**
- **128. Revista 43. Show.**

- **129. Girando los comodines.**
- **130. Revista 44. Agradecimiento por el cuarto C.A.D.I.**
- **131. Memoria.**
- **132. Fin de año 1996.**
- **133. Revista 51. El 5to C.A.D.I. en marcha 1999.**
- **134. Revista 53. Caja Okito.**
- **136. Clasificación de cajas de monedas.**
- **138. La caja O.K.**
- **140. Revista 56/57. Competencia de Kartis F.I.S.M. 2000.**
- **141. Apilamiento de dados.**
- **145. Sofisma.**
- **146. Convocatoria del 19 de diciembre del 2000.**
- **147. Revista 58. Kartis socio de honor.**
- **149. Revista 61. El castillo del rey.**
- **151. Revista 63/64.**
- **152. Las cartas ascendentes.**
- **153. Evolución de una idea.**
- **155. Agua va?.**
- **158. Memoria.**
- **159. Memoria C.A.D.I. 2005.**
- **160. Revista 73. Test de libro.**
- **162. POR FIN…**
- **163. revista 74. TODOS DE PIE!!!**
- **164. Kartis el profesor.**
- **168. Daumenspitze.**
- **170. Revista 79. Profesor Hoffmann.**
- **172. Mentalismo de a diario.**
- **174. A mi amigo Kartis. Chevalier Andrey 2010.**
- **175. Mentalismo. Adagio de Kartis.**
- **177. Baile de las sillas.**

- **179. El fantasmita.**
- **181. Mentalismo. Péndulo.**
- **183. Libro 50 años de la E.M.A.**
- **184. Socios fundadores.**
- **185. Girando los comodines.**
- **187. Fotos.**
- **190. Quienes dirigieron la E.M.A.**
- **191. Fotos.**
- **193. Extras.**
- **194. Interlocked card production.**
- **195. Poquer de 10 segundos.**
- **196. Conferencia sobre el Sanada gimmick.**
- **197. El Sanada gimmick.**
- **198. Cambio de papel a billete.**
- **199. Cambio de valor. Mentalismo con billete.**
- **200. Mentalismo libro.**
- **201. Mentalismo lectura. Papel roto. Carta rota y comp.**
- **202. Carta rota a 4 pequeñas. Conejitos. Aros olímpicos.**
- **203. Crucigrama, sudoku. Ilusión óptica. Ment. bolsa transp.**
- **204. Cambio doble billete. Papel blanco-billete.**
- **206. Mosqueta de Tailandia.**
- **207. Cuerda cortada.**
- **208. En el bar.**
- **209. Sanada y monedas.**
- **210. Aparición de un pañuelo.**
- **211. Pañuelo en vaso.**
- **212. Carta que se achica.**
- **213. Carta rota y compuesta.**
- **215. Caja de fósforos.**
- **216. Origami. Ave fénix. Magia al cubo. Sai Baba. Abab-ias.**

- **217. Aparición de billetes.**
- **218. Detalles varios.**
- **219. Esponjas.**
- **220. Notas de conferencia.**
- **221. Dedil. Aparición relámpago.**
- **222. Los dados sofaclosticos.**
- **223. Notas de conferencia.**
- **224. Pañuelo camaleón.**
- **225. Rising kard-tis.**
- **226. Técnicas con bastón de aparición.**
- **228. Aparición de un pañuelo.**
- **229. Matrix.**
- **230. Fichas de colores.**
- **233. Mosqueta geométrica.**
- **234. Notas de conferencia.**
- **235. Pianola.**
- **236. El castillo del rey.**
- **238. Imprenta.**
- **240. Pañuelo mutante.**
- **241. Fichas de colores.**
- **243. Currículum.**
- **244. The kartissembly (reunión de ases de Kartis)**
- **246. Aparición de ases con lanzamiento.**
- **248. Foto junto a Pablo Zanatta.**
- **249. Notas de conferencia del péndulo.**
- **250. ¿Qué tiene que ver Galileo?**
- **251. Árbol genealógico.**
- **252. ¿Qué es el péndulo?**
- **253. Ubicación y funcionamiento.**
- **254. ¿Y qué tiene que ver Newton?**
- **255. Técnica básica con una bola.**

- **256. Pase directo. Pase ida y vuelta. Pase anticipado.**
- **257. Pase discretísimo. Péndulo out.**
- **258. Toma directa. Con espectador, con mesa y…**
- **259. Polea. Aparición de manga.**
- **260. Desaparición relámpago tras el brazo.**
- **267. Manos alternadas. Desaparición flash.**
- **262. Empalme. Bola y pañuelo. F.d. simple.**
- **263. Depósito real. Desaparición directa.**
- **264. Cambios de color. Cambios de bola a pañuelo. Variantes.**
- **265. Otros efectos con bolas.**
- **266. Encendedor Policromo. Cigarrillo roto (y compuesto).**
- **268. La caja O.K.**
- **273. Dibujos.**
- **274. Mentalismo.**
- **275. Geometría.**
- **276. Geometría segunda versión.**
- **277. Vendas**
- **281. Evolución de una idea.**
- **283. Mentalismo - Péndulo.**
- **286. Cromoclarividencia.**
- **289. Cambio-Cambio.**
- **290. Pizarras.**
- **291. Ensayos.**
- **293. Predicción al cubo (variante).**
- **294. Numeración de billete.**
- **295. The Test of the Tiber.**
- **296. Videos.**
- **297. AGRADECIMIENTOS.**
- **298. MUCHAS GRACIAS POR TODO.**
- **299. Foto junto a Daniel Celma.**

En el año 1934

Un 13 de enero

Enrique Ernesto Carpinetti

Nace.

Estudio de Kartis

"Reunión Mágica"

JUEVES 12 de DIC 20 y 21,30 hs.

ASOC. NAZIONALE ITALIANA ALSINA 1465

Kapi's
N. Yrigoyen 2655 - 9°B
(y Misiones)
951-4812

1962 Congreso Mágico Argentino.

**Primer Premio Manipulación.*

1967 Convención Nacional Mágica de PADPEI (Peña Argentina de Prestidigitación e Ilusionismo).

**Segundo Premio.*

1968 Primer Festival Mágico Internacional de Brasil

** Gran Premio.*

1969 Segundo Festival Mágico Internacional de Brasil.

** Gran Premio Manipulación- Galera de Oro.*

** Segundo Premio Magia General- Galera de Plata.*

** Premio Especial al Acto más ORIGINAL - Trofeo Varone.*

1969 Congreso Sudamericano de Ilusionismo de Mar del Plata - Argentina.

** Primer Premio Cartomagia.*

** Trofeo del Circulo Mágico Platense al acto más Original.*

1969 Circulo Mágico Argentino - Filial Salta.

** Distición de honor - Varita de Plata.*

Publicado por Mago Kartis en 14:44 No hay comentarios:

jueves, 9 de febrero de 2012

1972 Presidente de PADPEI (Peña Argentina de Prestidigitación e Ilusionismo).

1973 Conferencista en distintos paises de Sudamérica y Europa sobre lo más variado tópicos de la Magia: Cartomagia, Close - Up, Magia de Salón, Mentalismo, Historia de la Magia, Manipulación, Magia de Escena, tanto desde el punto de vista teorico como práctico.

1973 Invitado Especial a diversos Congresos Internacionales en calidad de Juez Internacional, Conferencista y Actuante, tanto en Magia Escenica como Close - up (Magia de Cerca).

1973 Director del Estudio de Arte Mágico.

1973 Asesor Técnico del CAIRP (Centro Argentino de Investigación y Refutación de las Pseudociencias).

1974 Congreso Internacional de Ilusionismo de E . M . A (Entidad Mágica Argentina).

** Primer Premio Cartomagia.*

** Primer Premio Close - Up.*

** Primer Premio Manipuación.*

Publicado por Mago Kartis en 13:11 No hay comentarios:

miércoles, 8 de febrero de 2012

1980 Concurso ATC de ilusionismo.
** Gran premio.*
** Primer premio Manipulación.*
** Trofeo especial Fantasio.*
1986 Presidente de E.M.A (Entidad Mágica Argentina).
1987 Organizador del primer Congreso Internacional de FLASOMA (Federación Latinoamericana de Sociedades Mágicas).
1988 Director Artístico de E.M.A (Entidad Magica Argentina).

Publicado por Mago Kartis en 17:37 No hay comentarios:

martes, 7 de febrero de 2012

1991 Primer Mago Argentino que recibe el reconocimiento de sus pares con el Trofeo Master Jubileo. (También fue otorgado a René Lavand y a Tihany).
1993 Perito Judicial en el primer y único caso de asesoramiento al Juzgado nro. 15 de la Capital Federal, a cargo del Doctor Héctor Grieben.

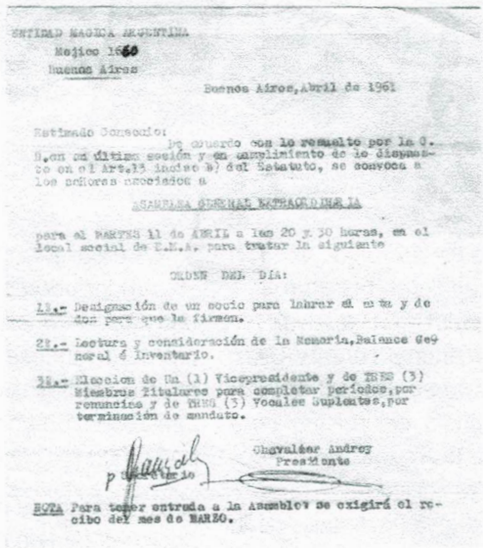
Publicado por Mago Kartis en 18:05 No hay comentarios:

lunes, 6 de febrero de 2012

2008 Premio Cometa Mágico a la Trayectoria.
2010 Premio Chevalier al Mago del Año.
2011 Premio Buenos Aires Tiene Magia a la Trayectoria.

En el año 1959.

Se funda la E.M.A.



ENTIDAD MAGICA ARGENTINA
Mejico 1660
Buenos Aires

Buenos Aires, Abril de 1961

Estimado Consocio:

De acuerdo con lo resuelto por la C. D. en su último sesión y en cumplimiento de lo dispuesto en el Art. 13 inciso b) del Estatuto, se convoca a los señores asociados a

ASAMBLEA GENERAL EXTRAORDINARIA

para el MARTES 11 de ABRIL a las 20 y 30 horas, en el local social de E.M.A. para tratar la siguiente

ORDEN DEL DIA:

1º.- Designación de un socio para labrar el acta y de dos para que la firmen.

2º.- Lectura y consideración de la Memoria, Balance General é Inventario.

3º.- Elección de Un (1) Vicepresidente y de TRES (3) Miembros Titulares para completar período, por renuncias y de TRES (3) Vocales Suplentes, por terminación de mandato.

Chevalier Andres
Presidente

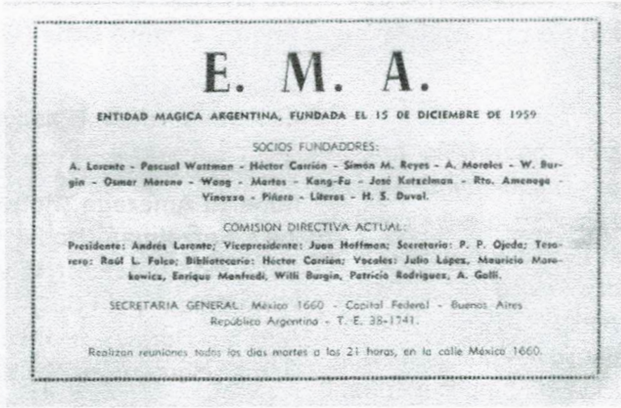
NOTA Para tener entrada a la Asamblea se exigirá el recibo del mes de MARZO.

Convocatoria a la Asamblea Extraordinaria del 11 de abril de 1961.

de tres vocales suplentes, por terminación de mandato". Según los estatutos de entonces, la comisión directiva se debía renovar anualmente por mitades y los vocales suplentes duraban un año en sus cargos.

Para completar el **bienio 1961-1962**, fue designado en el cargo de vicepresidente **Jerónimo Bianqui Piñero** y como vocales titulares, **Simón Melitón Reyes (Seyer)**, **José Julio González (Marvin)**, **Héctor Pedro Carrión (Héctor)**, **Julio Agustín López Sansón (Faraday)** y **Pedro Pablo Ojeda (Fischer). Como vocales suplentes, fueron designados Abel José Sánchez (Gerard), Ernesto Guillermo Kühn (Kung-Fu) y Charles Hid.**

Al momento de dotar a la nueva sociedad de un logotipo que la identificara, se presentaron varios diseños entre los que fue elegido uno que llevó Shang-Li.



E. M. A.

ENTIDAD MAGICA ARGENTINA, FUNDADA EL 15 DE DICIEMBRE DE 1959

SOCIOS FUNDADORES:

A. Lorente - Pascual Wattman - Héctor Carrión - Simón M. Reyes - A. Morales - W. Burgin - Osmar Marono - Woog - Martes - Kung-Fu - José Ketzelman - Rto. Amenoga - Vinozzo - Piñero - Literas - H. S. Duval.

COMISION DIRECTIVA ACTUAL:

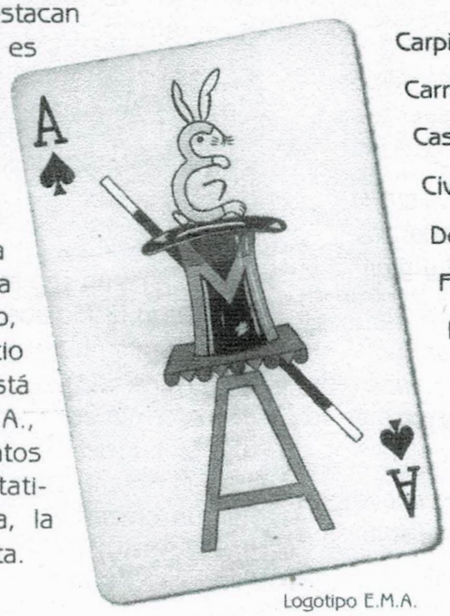
Presidente: Andrés Lorente; Vicepresidente: Juan Hoffman; Secretario: P. P. Ojeda; Tesorero: Raúl L. Falco; Bibliotecario: Héctor Carrión; Vocales: Julio López, Mauricio Morekowica, Enrique Manfredi, Willi Burgin, Patricio Rodriguez, A. Galli.

SECRETARIA GENERAL: México 1660 - Capital Federal - Buenos Aires República Argentina - T. E. 38-1741.

Realizan reuniones todos los días martes a las 21 horas, en la calle México 1660.

Tarjeta de 1962/3 con importantes datos informativos de la E.M.A. de entonces.

Algunos memoriosos destacan que lo curioso del caso es que este emblema –el que desde entonces luce con orgullo la Entidad– fue confeccionado por un amigo suyo que no era mago ni estaba ligado con el mundo de la magia. Otros, en cambio, atribuyen su autoría al socio **Fausto**. Este logotipo está formado con la sigla E.M.A., armada con los elementos mágicos más representativos: el conejo, la galera, la mesa con tapete y la varita.



Logotipo E.M.A. dibujado sobre un naipe por "Fausto".

SOCIOS FUNDADORES

A partir de distintas fuentes orales y escritas –a falta del acta original–, hemos podido reconstruir la lista de los miembros fundadores de la Entidad Mágica Argentina. Los viejos socios concuerdan en afirmar que esta categoría se asignó a quienes participaron de la asamblea del 15 de diciembre de 1959 y a los que, habiendo concurrido a las reuniones previas –o no–, se sumaron al grupo poco tiempo después. Tengamos presente que, por las razones expuestas, en esta lista pueden faltar o pueden sobrar nombres.

Ain, Ricardo "RIKY"

Amezaga, Roberto "ROBERT"

Arean, Pedro Alberto "PETER LING"

Bianqui Piñero, Gerónimo

Bourg, Rubén

Bürgin, Willy "GIN BUR"

Carpinetti, Enrique "KARTIS"

Carrión, Héctor Pedro "HÉCTOR"

Casal, Jorge "EGROJ"

Civit, Dante Raúl "DANTE"

Doga, Luis "DOGAN CHU"

Ferreyra, Osvaldo "ANTHONY"

Forte, Nicolás Antonio "HAKIM"

Galli, Arturo "AS DE PIQUE"

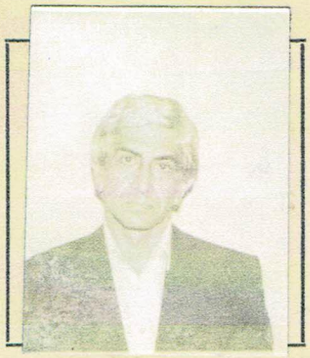
González, José Julio "MARVIN"

Hoffman, Juan Guillermo "WONG"

Ketzelman, José "NODSEJO"

Klaprot, Carlos "CHARLES LANG"

VITALICIO DESDE 1990 MARZO



ENTIDAD MAGICA ARGENTINA

MEXICO 1660
BUENOS AIRES
REPUBLICA ARGENTINA

SOLICITUD DE INGRESO

Apellido CARPINETTI Nombre ENRIQUE

Nombre artístico KARTIS

Especializado en MAGIA EN GENERAL

Nacido el 13 ENERO 1934 en G. BELGRANO - Bs As

C. I. Nº. 3526228
L. E. Nº. 4119071 Profesión DOCENTE

Domicilio GALVAN 3045 T. E. 37-3604

Solicita su aceptación como socio ACTIVO

FIRMA DE DOS SOCIOS

FIRMA DEL SOLICITANTE

Aceptado en la reunión de C. D. del

REINGRESO MARZO 1970

En el año 1972.

Fu Manchú deja por escrito...

Un recuerdo para el amigo Kantik, cariñosamente
Fu Wanlei

25/9/72 — Cine "Nuevo Continental" — Enrique No. 509 Tel. W-9306 Habana, Cuba,

新大陸戲院

埠大戲院獻演中國幻術、節目豐富、最佈精采、神奇奧妙、慕慕新鮮、與別不同、無怪瘋魔粉倒古巴人士一致讚揚、誠稱不易多見之幻術、今者該團離灣在即、爲酬謝各界雅意、及給僑胞有機會欣賞變化無窮幻術起見、特在華區新大陸舞臺表演、以飫觀衆、一新眼簾、屆時請早蒞臨、千萬不可錯過、

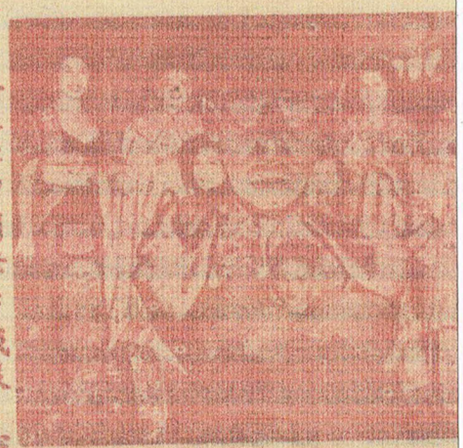
樂富文祖樂

○富文祖幻術團規模宏偉、服裝採中國舞台戲服、輝煌奪目、五色繽紛、

○佈景設計、巧奪天工、全部仿效中國古色古香、華麗壯觀、

○特聘中華音樂研究社樂員拍奏、紅花綠葉相得益彰、

一一節目每日更換、神奇巧妙、日日新鮮、



△十四日表演節目如下

（一）七彩綠巾、變化無窮、

（二）報紙撕碎復回完整、

（三）稀奇手術影戲（此幕爲世界上獻演幻術之創見

助演人員（一四）算命幻術、採用顏色彩砂（此幕是富文祖仿效印度幻術家變法算命、百發百中、使觀衆瞠目咋舌、嘆觀止焉）、（五）表演「賊王子」（此場情節非常緊張內容驚險極盡恐怖之離奇怪誕）、（六）「諧劇」富文祖飾某大畫家、在於大舞廳中、尋求刺激、穿着我國華麗戲服的美女、爭妍鬥麗、表演治艷、是消愁解悶的開心菜、

同場加映

七彩西片 **（白色邪術）** 上官鈺慧 金雷 主演

偵探打門 風塵俠犬 余美華 林碧 主演

神奇國片

注意富文祖開演期間所有本院發出之贈券、及樓上優待券暫不通用、希為見諒、

七月十六日（星期六）下午一時起日夜場舉行雙料娛樂

冶艷警世 春情烈火

教育巨片 李麗華主演

（富文祖男女幻術團）由富文祖領導全班男女幻術團員通力演出

加映顏色西片 雪山猛獸

七月十七日（星期日）下午一時起日夜場舉行雙料娛樂

百看不厭文武巨片 血紅粉盜帑 李麗華主演

（富文祖男女幻術團）由富文祖領導全班男女幻術團員通力演出

加映顏色西片 雪山猛獸

入場券伍毫 樓上三毫

灣城新大陸戲院謹啓

En el año 1974

comienzan los aportes de kartis a la revista de la E.M.A.

LO QUE OCULTA MI GALERA Nº11

Posteriormente, en la primer reunión que mantuvo la nueva Comisión, se procedió a la distribución de los distintos cargos de acuerdo a lo que mandan los estatutos.

Por lo tanto, la nueva Comisión Directiva ha quedado constituída de la siguiente manera:

PRESIDENTE:	HECTOR CARRION (HECTOR)
VICEPRESIDENTE:	MAURICIO MORDKOWICKZ (SHANG-LI)
SECRETARIO:	DANIEL CASELLI (RALEY)
TESORERO:	ARTURO GALLI (AS DE PIQUE)
PROTESORERO:	JOSE M. ARRIONDO (DU-KAN)
VOCALES:	OSVALDO FERREYRA (ANTHONY)
	HECTOR ARENA (DOMINO)
	HUMBERTO RIOS (ROLAN'S)
	RUBEN GOMEZ. (WALTER)
	MIGUEL COMETTO (MISTERIX)
	ALBERTO FRADE (FREDY)

SUBCOMISION DE PRENSA Y DIFUSION

FRANCISCO O. CASTRONUOVO (FRANCIS)
RAUL E. PEREZ (HENDRIX)
DANIEL LUIS GIORLANDO (KAR-MA)
CARLOS A. SUAREZ (MAN-TIKS)

SUBCOMISION DE CULTURA Y FESTEJOS

ENRIQUE CARPINETTI (KARTIS)
ANGEL RIOS

DIRECTOR ARTISTICO

JORGE LEONARDO MORDKOWICKZ

K A R T I S : BRILLANTE CONFERENCIA

El 13 de septiembre la Entidad Mágica Argentina brindó otra prueba de su constante preocupación por el beneficio de - sus asociados y el adelanto del arte mágico.

Nos estamos refiriendo a la excelente conferencia teórico - práctica que, referente a nuestro arte, desarrolló en - nuestra sede Enrique Carpinetti "Kartis". La misma estaba destinada a todos los magos, tanto profesionales como aficionados, fueran o no socios de la E.M.A.

La misma tuvo amplio eco en el ambiente mágico porteño, y fue así que entre la numerosa concurrencia notamos la presencia de algunas figuras de renombre internacional, que siguieron con verdadera unción todo lo que "Kartis" expuso a lo largo de las tres horas que duró la conferencia.

Sería muy extenso detallar todo lo que tuvimos la suerte de ver y aprender esa noche, de manera que solo diremos a -- grandes rasgos en que consistió la disertación.

La primera hora estuvo dedicada a historiar la evolu--- ción de la magia desde sus más remotos orígenes, señalando las- distintas características que tuvo este arte desembocar en los- grandiosos espectáculos teatrales tipo Blackstone, Dante ó Fu-- Manchú de la época contemporánea.

Toda esta, ya de por sí interesante exposición, estuvo- realzada con la proyección de diapositivas a todo color referentes a los tópicos que iba desarrollando.

Luego de un breve intervalo, dio comienzo a la parte -- teórico - práctica en la que presentó diversos juegos, todos magistralmente ejecutados y con las consiguientes explicaciones, perfectamente detalladas.

La selección de juegos fue acertadísima, por que contempló las lógicas distintas preferencias de los asistentes. Así - fue dable ver juegos de manipulación pura (los cubiletes), otros de fácil realización, gags cómicos y trucos humorísticos. Como - puede apreciarse, para todos los gustos.

Y a pesar de lo avanzado de la hora, todos quedamos conganas de ver más, y esperando que esta magnífica de "KARTIS" serepita.

- - - - - O - - - - -

ATENCION: La C.D. de la E/M/A. quiere hacer público su - agradecimiento más profundo a "Kartis" por su desinteresada la-- bor en este evento, ya que el mismo propuso que todo lo que serecaudara en concepto de entradas quedara a beneficio de nuestra Entidad.

ción a la magia ofreciendo a la teleaudiencia de su programa de Canal 11, de un magnífico espectáculo de este arte de maravillas.

Esta vez, también se contó con la presencia de Fu-Manchú que la ofició de historiador pretendiendo dar al espectador una — idea de la evolución de la magia como arte. No creemos que se haya logrado plenamente este próposito, pero si estamos seguros que el programa concitó la atención de una buena audiencia. Y esos es beneficioso para nuestro querido arte, a no dudarlo.

Los magos que actuaron en dicho programa fueron : AROCEP (en una exhibición de magia antigua), KARTIS (como manipulador) KELLER (en magia para niños), KELLER Jr. (el mago más joven), MAC RUBEN'S (en sombras chinescas) MARY (como una de las pocas mujeres — que practican profesionalmente la magia), VERNET Y NOVA (como creadores con su magnífica levitación), MEPHISTO (en magia oriental), SERGIO, (como antiguo embaucador con la mosqueta) y VICTOR y MIRIAM como magos del siglo pasado, y como magos modernos en otra entrada).

En suma,otra muestra de que la prestidigitación como espectáculo es excelente y que cuando está bien hecha al público le agrada y interesa.

- - - - - - - - - - -

En el ciclo "Volver a Vivir" que conduce la popular animadora Blackie pudimos ver nuevamente a Fu-Manchú que, de acuerdo a la tónica del programa, recordó diversos pasajes de su vida y contó sabrosas anécdotas. Estuvieron presentes varios colegas que presentaron algunos juegos: Kartis, Piuman, Claudinet, Roger, Vernet, Franz y otros.

- - - - - - - - - - - -

En el programa en"Vivo y en directo" que emite Canal 11- estuvieron nuestro vice-presidente ShanG-Li, acompañado de FISCHER HECTOR, quienes presentaron varios juegos de magia, e hicieron una semblanza de la EMA y de las actividades que cmple, aprovechando para anunciar el gran Festival que se llevó a cabo el 2 de diciembre.

- - - - - - - - - - - -

Durante todo el año hemos visto por canal 13 el programa - Circo Mágico de Carlitos Balá, donde actuaron en forma estable Ray - Patrick, Keller, Greco, Sergio y el uruguayo Víctor.

Esporádicamente, actuaron también otros magos, extranjeros algunos de ellos, de los que se destacaron por su originalidad los magos cómicos uruguayos MIRCO y DINO.

PUBLICACIONES RECIBIDAS

C.E.D.A.M. (Nº 84, 85) - Interesantes como siempre e impecablemente impresas,-En el número 84 vemos un truco de naipes de nuestro colaborador y amigo Espier.

GOTITA MAGICA(Nº 1) - Boletín informativo del Círculo Mágico Paragua

Tomar los billetes con la mano izquierda pero contar solo el primer billete y ponerlo en la mesa. Luego me pongo a buscar el de cinco. Hago un abanico hacia la izquierda. Sigo contando, comenzando por abajo, y los coloco encima del otro que estaba en la mesa. Esto deja al billete preparado segundo a contar de abajo de la pila.

- Sorprendido, descubrí, que en lugar de tener $ 10, tenía $ 6. Entonces conté el dinero nuevamente -

Contar los billetes e ir colocándolos en la mesa, comenzando de arriba. El billete preparado queda segundo a contar de arriba.

- Me quejé al mozo por haberme dado mal el cambio, y este le negó inmediatamente. Entonces desparramé los billetes así, de ambos lados, para mostrarle que el billete de $ 5 ya no estaba.

Hacer un abanico y mostrarlo de los dos lados.

- Con esto, pienso que el mozo no estaba seguro de haberme dado bien el cambio, y lo tenía muy preocupado. Finalmente le dije, con un gesto de mi parte, que guardara el billete de $ 5 como propina. Y se fue contento de haber podido engañar a alguien tan fácilmente.

Pero no se había dado cuenta de que yo tenía UNO, DOS, TRES, CUATRO, CINCO, SEIS billetes de 1 peso y el billete de $ 5, que tuve todo este tiempo en mi bolsillo.-

Contar el dinero y sacar el otro billete de $ 5 del bolsillo.

Daniel L. Gloriando "KAR-MA"

* * * * * * * * * *

"ROULETTE"

Traducción de KARTIS.

Este juego salió publicado en un Linking Ring de 1956. Lamentablemente no recuerdo el nombre de su autor. Entiendo que cumple los tres requisitos de un buen juego : 1) Originalidad; 2) Efectibilidad y 3) Practicidad.

Original puesto que no lo hemos visto realizar antes, factible por que su técnica de ejecución es muy simple, y práctico por que los elementos son asequibles y ocupan poco lugar en el maletín.

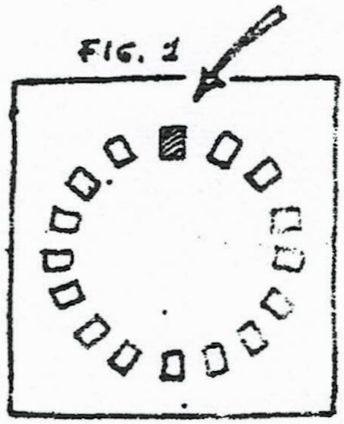
..."Recientemente allanaron un casino clandestino y confiscaron el material de juego. El ingenio, que es hijo de la necesidad, permitió al dueño seguir con su negocio utilizando el poco material que le habían dejado." (mostrar un papel y algunas tarjetas). "En el papel hizo 16 casillas con números alternados como en la ruleta (figura 1) y en lugar de hacerla girar la dobló de esta manera"... (figuras 2, 3, 4, 5, 6).

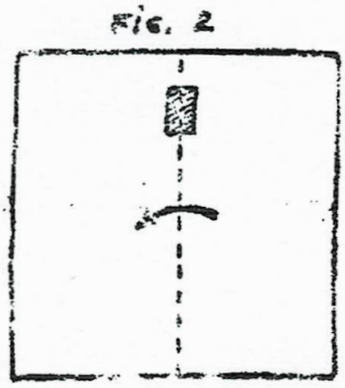
"Las apuestas eran realizadas seleccionando los jugadores las tarjetas con números correspondientes a los del papel". (Mostrar las tarjetas).

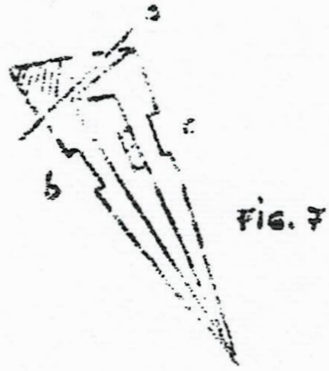
"Al efecto de ganar tiempo haremos una sola elección (forzar la tarjeta que corresponde al lugar obscuro en el dibujo). Cuando se había apostado, daba al papel unos cortes... así... y así" (cortar a, b, y c).

Preguntar al espectador por su número y abrir el papel mostrando los huecos dejados por los cortes, excepción hecha del número electo, que sigue en su lugar.

-"Señor está usted de suerte, su número es el favorecido"-







EXPLICACION DEL CORTE :

1) Cortar por "a" para dar forma circular o de ruleta, 2) al ha doblado el papel de acuerdo a los dibujos 2, 3, 4, 5, 6 el número elegido estará en el pliegue más cercano a usted. pliegue que deberá doblar (fig. 7) secretamente para que ocupe el sercio central y quede fuera del alcance de los cortes "b" y "c".

* * * * * * *

ATENCION MAGOS ARGENTINOS :

La Sociedad Española de Ilusionismo (SEI) - Círculo Barcelona - por intermedio de su Presidente, Tony Cachadiña, invita a todos los magos argentinos a asociarse a dicha prestigiosa entidad.

Quienes así lo hicieren, se harán acreedores a todos los derechos y beneficios que establecen sus estatutos, amén de la recepción de la excelente revista "Ilusionismo", de aparición regular.

Los que tengan interés en asociarse pueden escribir Sociedad Española de Ilusionismo, calle Aragón 282, Barcelona, España.

LO QUE OCULTA MI GALERA

ORGANO INFORMATIVO
Y DE CULTURA MAGICA DE LA
ENTIDAD MAGICA ARGENTINA

PUBLICACION TRIMESTRAL
AÑO X Nº 13
marzo, abril y mayo de 1976

DIRECTOR:
Mauro A. Fernández (FENIX)

E.M.A.
ENTIDAD MAGICA ARGENTINA

Fundada el 15-12-1959
México 1660 Tel. 38-1741
Buenos Aires (ARGENTINA)

PRECIO DEL EJEMPLAR:
Socios..... $50.-
No socios..... $100.-

sumario

•EDITORIAL
Retomando el camino 3

•A TRAVES DE LA LINTERNA MAGICA
Pierre Roubalski 4

•MAGIA CON APARATOS
Lacto-Magia 6
Los cubos desconcertantes 8

•PLUMAS MAGICAS
Ilusionista feliz 10

•CARTO-MAGIA
Sorprendente revelación
de una carta 12

•MENTALISMO
Pronóstico de un dibujo 14

•MEMORIAS DE LA E.M.A. 15

RINCON DE LAS PUBLICACIONES 17

COMISION DIRECTIVA

PRESIDENTE.....Antonio M. Tinnirello (MENTORY)
VICEPRESIDENTE.....Pedro Pablo Ojeda (FISCHER)
SECRETARIO.....Daniel R. Caselli (RALEY)
TESORERO.....Francisco O. Castronuovo (FRANCIS)
VOCALES TITULARES.....Eduardo I. Agudo (CHAN-DU)
Enrique Carpinetti (KARTIS)
Mauro A. Fernández (FENIX)
N. Cecilia Fernández (NECEFER)
VOCALES SUPLENTES.....Roberto Novoa (SCORPIO)
Roberto Moretton (DAROT)
DIRECTOR ARTISTICO.....Mauricio Mordkowicz (SHANG-LI)

LO QUE OCULTA MI GALERA Nº14

■MARTES DE CULTURA MAGICA

Durante este trimestre se puso en práctica una vieja idea ansiada por muchos socios pero que, por razones diversas,no se había realizado sino en forma parcial. Nos referimos a las mesas redondas de las que pueden participar todos los magos presentes. En las mismas se exhiben diversos juegos con sus secretos para perfeccionar las técnicas, crear nuevas rutinas, etc.

Las mismas se llevaron a cabo el 22 de Junio,el 27 de Julio y el 10 de agosto.En el primero Kartis,con su habitual habilidad, presentó una rutina de bolitas,siendo emulado por Roberto con una presentación algo diferente.Posteriormente el mismo Kartis, Hec-Zer,Raley y Mathtma-Gum nos deleitaron con varios juegos de naipes.

En la segunda oportunidad Chandú presentó la caja O.K.(de Kartis) combinada con los tazones.Una bonita idea de pase pase presentada con habilidad y gracia. Kartis, luego perfeccionó su presentación anterior mostrándonos el juego de las bolitas en colores,idea de Jacob Daley.Anthony,con muy buen criterio, nos leyó de Misdirection "Magia profesional para profanos" de Fred Kap.Finalmente Rulli-Ken con un magnífico efecto de fuga,Raley con sus cartas y otros juegos presentados por Dominó,Fischer y Fernand completaron la noche.

Con la presencia de gran número de socios y colegas visitantes Kartis, abrió el espectáculo del 10 de agosto. Nos mostró algunos efectos de su famosa caja O.K. seguido por las infaltables cartas.Alexandro,con la comicidad que le es habitual y Misterix con una rutina de sogas y nudos precedieron a Fantasio. Ricardo Roucán,como cierre,nos deleitó con su gracia natural y algunos efectos de close-up muy bonitos y originales.

MINISHOW

Sólo dos martes de veladas para invitados hemos tenido este trimestre ya que el último coincidió con el feriado del 17 de Agosto.

Contando siempre con la Dirección Artística de Shang-Li,el 15 de Junio lucieron sus galas Raley,Fredy y Menthory.Necefer y Fénix abrieron el martes 20 de Julio,en el que además actuaron, ante el entusiasmo de una bastan-

te nutrida concurrencia, Roberto,Kartis y Shang-Li.

■PERSONERIA JURIDICA

El 29 de Junio realizóse una reunión especial de Comisión Directiva para tratar, junto con la Dra.de Ceballos, que tramita nuestra personería jurídica, las modificaciones necesarias a los Estatutos de la E.M.A.. Cuando este trámite concluya aprovecharemos las columnas de esta revista para dar a conocer a Uds. los pormenores del mismo y los derechos y obligaciones que la personería jurídica reporta para nuestra entidad.

■CONFERENCIA DE FANTASIO

Luego de la frustrada reunión del 24 de agosto,a causa de la enfermedad que padeciera Fantasio,llevóse a cabo su esperada conferencia el martes 31.De La Plata,Rosario,Mar del Plata; del C.M.A., la S.A.M. y otras sociedades colegas, se dieron cita en nuestra sede ese día.

La charla de Ricardo,en torno a sus famosas velas y bastones de plástico,y la película de sus actuaciones en Norteamérica, no nos defraudaron. Muchos conceptos se aclararon sobre el manejo, reparación y explotación efectiva de tales elementos.Infinidad de efectos y rutinas pudimos apreciar en una charla que incluyó sugerencias y aportes de los colegas presentes.

Con su natural y porteña buena disposición Ricardo nos aclaró muchas dudas y se ofreció a solucionarnos cualquier problema que tuviéramos en la utilización de sus bastones y velas.

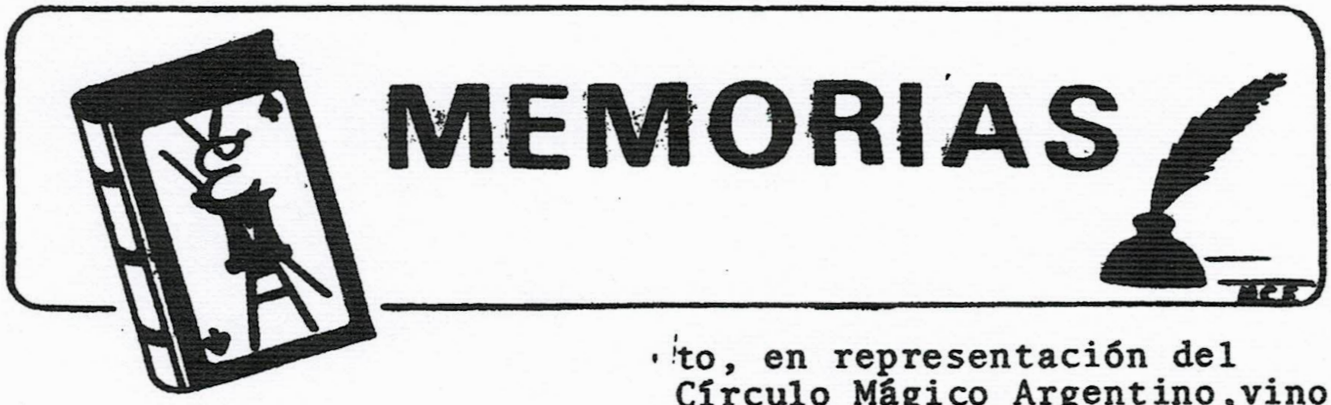
Realmente fue esta una velada útil y cordial,llena de sorpresas y colorido, que debemos agradecer a nuestro socio de honor Fantasio.

■NUEVOS SOCIOS

Luego de una acertada prueba de suficiencia mágica ingresaron a nuestras filas dos jóvenes magos.Ellos son Víctor Alberto Silberberg, "Alberts" y Carlos Marcelo Reghitto "Marcel",hijo de nuestro colega "Carlos".

"Una manera de morir en vida es carecer de fantasía".

RICHARD BALLEY



● REMATES

Sólo dos remates hemos tenido en este período ya que el correspondiente a noviembre debió suspenderse a causa del cambio de domicilio efectuado en esa fecha. Se terminaron de vender los juegos traídos por Fantasio. En ambos (7 de setiembre y 5 de octubre) el material fue rico y el público numeroso como de costumbre.

● VISITAS

En octubre se acercaron por nuestra sede dos amigos del interior: el 5 de Atlantis, de Mendoza; el 26 el doctor Matas, de Tucumán. Nos trajeron noticias de su medio y se llevaron algo de lo nuestro para allá.

El 2 de noviembre, ya en la nueva casa, recibimos la visita de Raúl Nájera (Aztec-Kim) mago mejicano radicado en Miami que desarrolla sus actividades en la Pan American y diversos cruceros.

El 16 de noviembre volvió Atlantis, quien actualmente se encuentra trabajando en el Sheraton Hotel. Mephisto, en representación del Círculo Mágico Argentino, vino a invitarnos a la conferencia que el viernes 19 dictaría, en la sede de dicha sociedad el señor Carlos H. Colombi.

● MARTES DE CULTURA MAGICA

Luego de presenciar la prueba de suficiencia de un aspirante a socio de la E. M.A. hicieron sus presentaciones, el martes 12 de octubre, Keller, mostrándonos bonitos efectos con cartas; Kartis, con la innovación de las fichas de colores a su Cajita O.K. y Necefer y Fénix, con un número de mentalismo con la baraja.

El 2 de noviembre, y aguisa de inauguración del nuevo local (aunque con pocos concurrentes por falta de información) fue dedicado a nuestro colega visitante Aztec-Kim. Nos deleitó con algunas novedades en cartas y monedas. Nos asombró su trabajo con globos, (que obsequió a las damas presentes), por la calidad del material, la originalidad de las figuras y la maestría en su realización. Retribuyó su actuación Misterix en su excelente papel de manipulador de sogas. Alexan-

dro obsequiole un juego de dados de su fabricación, y nuestro presidente, como recuerdo de su paso por la E.M.A., un solapero con nuestra insignia.

● MINISHOW

Los terceros martes para invitados contaron, este último trimestre, con bastante público y numerosos y variados artistas.

En setiembre abrió la sesión Claudio, un joven gran valor que nos asombró por su estilo limpio y aplomado. Lamentablemente, dada su edad -13 años-, no podemos contarlo entre las filas de nuestros asociados. Darling, una maga aspirante a ingresar a la E.M.A., y Petique, joven con igual aspiración, actuaron sucesivamente en lo que al mismo tiempo significó una prueba de suficiencia. Se presentó luego Anthony, a quien pocas veces vemos en estas funciones, y que nos entretuvo con bonitos juegos y muy buena chispa. Cerró la noche, con su estilo habitual, Alexandro. Este, como todos los Minishow, contó con la dirección y presentación de Shang-Lí. En esa oportunidad se despidió a Fantasio quien partió para retornar a Norteamérica, el domingo 26 de setiembre.

Por otro lado, en octubre, Fernand fue el primero en presentarse, con un estilo distinto al habitual en él, y muy parecido al de Chan Dú (?). En close-up actuaron Hec-Zer, con cartas, monedas y fichas de dominó, y Kartis, con la baraja. De visita por nuestra sede, Li-Pan volvió a deleitarnos con sus típicos aros chinos y, para finalizar, Fischer en su papel clásico y chispeante.

Por fin, ya en la nueva casa, actuaron Darot, en primer lugar, seguido por Acuario y Alaman, cada cual con su propio estilo y ya apreciados en otras oportunidades. El trabajo de Franchú pudimos juzgar, luego, a través de varios efectos de manipulación. Necefer y Fénix, con su típico toque de originalidad, precedieron a Shang-Lí que cerró la función con una rutina muda que, como ya dijimos, no es lo que mejor le asienta.

● FESTIMAGIA

Un espectáculo de este tipo efectuóse el pasado 13 de junio en la Escuela N°38, de Villa Tesei. Colaboraron en esa oportunidad, en forma desinteresada, Alex Nebur, Alexandro, Dany Rey y los hijos de Reghitto, "Carlos" el cual, a su vez, tuvo a su cargo la dirección y conducción del espectáculo.

● FESTIVAL EN EL CLUB ESPAÑOL

"Magishow Primavera' 76" segundo festival del año organizado por la E.M.A., se efectuó, en el Salón Teatro Imperial de dicho Club, el pasado 3 de setiembre.

Actuaron, en la primera parte, Shang-Li con su gracia y aplomo de costumbre

EDITORIAL

LAS ACTIVIDADES DE LA E.M.A.

Con motivo de la elección del señor Enrique Carpinetti (KARTIS) como Director Artístico de la E.M.A., cabría hacer algunas reflexiones. En una asociación, cuya actividad fundamental es netamente artística, ya que la magia es un arte, el cargo de Director Artístico no es uno de los menos importantes sino más bien, creo, el más importante. Todas las otras actividades, fuera de las artísticas, que realiza nuestra Entidad, son secundarias y coadyuvantes de aquella.

Así, pues, el señor Carpinetti ha asumido una enorme responsabilidad. Su cargo, que tan competentemente ocupara nuestro desaparecido amigo Mauri, requiere una variada gama de cualidades. Sabemos que Kartis siente una verdadera pasión por la magia; que su cultura, en la materia, es vasta; que su carácter, serio y tenaz, lo hace amigo de realizar las cosas bien o no realizarlas. Por eso manifestó a la Comisión Directiva que se hacía cargo de dicha dirección con carácter provisorio: tantearía el ambiente y se tantearía él. ¿Tendrá la inventiva necesaria para organizar la gran variedad de actividades que podrían llevarse a cabo los distintos martes en nuestra Entidad? ¿Conoce las tablas a fondo como para realizar funciones y festivales fuera de nuestra sede? ¿Tendrá el carisma y energía suficientes como para imponer su línea de conducta y reclutar colaboradores? Quien conozca a Kartis y haya apreciado lo que hasta ahora hizo puede comenzar a contestar. El tiempo se encargará luego de confirmar o rebatir nuestras opiniones.

Dispuestos a colaborar con el nuevo Director Artístico, veremos de dar ahora algunas ideas que van para todos los colegas

y no sólo para él.

No cabe duda de que nos hemos asociado a la E.M.A. y concurrimos martes tras martes a ella porque buscamos algo: ver cosas nuevas en magia, aumentar nuestro caudal de conocimientos y de juegos, transmitir lo nuestro a los demás, enterarnos de las últimas novedades, Leer, ver, oír, charlar... Todas estas actividades deben organizarse y programarse para que den provechos. Esto es lo que se quiere hacer los segundos y cuartos martes; y es lo que se hizo, como informamos en las "Memorias". Pero insistimos en lo manifestado en nuestro Editorial del número anterior: la necesidad de la colaboración, la idea y el esfuerzo de todos nosotros. No basta la capacidad y voluntad de un sólo hombre, por grandes que estas sean, si no cuenta con el apoyo de la gente que lo rodea y que quiere y siente igual que él.

Con respecto a los terceros martes para invitados es mucho lo que podemos decir. Tres cosas es imperioso renovar: el elenco de artistas, los efectos presentados y el público espectador. Cada uno de estos aspectos parecen haberse estancado y no poder progresar a consecuencia del defecto de los otros dos. Así entre el casi centenar de asociados, sólo una decena se turna mes tras mes. A los demás -y aún a estos- les falta incentivo. Si hasta ahora no ha sido este mini-show una oportunidad más de lucimiento y el público es siempre el mismo: ¿Para qué actuar? ¿Cómo presentar cosas nuevas si los artistas deben ya haber acabado su repertorio de tanto actuar? ¡Hasta se da la improvisación últimamente! Como consecuencia de este declinar -y también por desidia general- pocos se sienten inclinados a invitar a familiares o amigos. Y así se cierra el círculo. ¿Por dónde podemos romperlo? Es labor difícil pero que, con tiempo, capacidad y esfuerzo, podrá lograrse.

Dar a estos martes el carácter de festival, de un buen festival; que nos sintamos entusiasmados y contentos de participar en él y no meramente comprometidos; que sea ocasión de presentar alguna novedad, alguna rutina nueva; y que el público, con un buen espectáculo y una adecuada invitación, asista entusiasmado, vuelva y se multiplique -ya que el local ahora lo permite-.

Dejamos para otra oportunidad el análisis de la labor artística -que es también social-, que nuestra Entidad debería desarrollar fuera de las paredes de su sede. Sólo resta esperar que todo esfuerzo y buena intención no caigan en saco roto.

EL DIRECTOR

● VISITAS Y DONACIONES

Nuestro colega del Círculo Paraguayo de Artes Mágicas, NI ZUGAN, estuvo en nuestra casa el pasado 15 de marzo. En dicha oportunidad donó para la E.M.A. un disco por él grabado: "Cantemos con Cachito". Recibió y agradeció el donativo nuestro presidente Méntory.

El 22 de marzo y con el objeto de organizar un homenaje televisivo al amigo Shang-Lí, nos visitó el P. Carlos Gardella, amigo entusiasta de la magia. Lamentablemente dicho homenaje no pudo concretarse.

Víctor, bajando desde el Brasil, nos visitó el pasado 29 de marzo. Fue un gesto muy apreciado por todos. Esa misma noche nos deleitó con los bonitos efectos que comentamos aparte.

Finalmente el 17 de mayo, desde Córdoba, vino Vernet, personalmente, a traernos sus saludos y un importante donativo para la E.M.A. consistente en: 5 Multiplication of Balls; 5 Fountain Silk Ball; 5 Extra Balls; 5 Balls Climax; 10 Finger Mois tener; 5 Finger Tips Mew y 5 Little Finger Tips New. El abrazo de nuestro presidente y el aplauso de todos los presentes fue la retribución a su gesto. Todo este material será puesto a disposición de los socios en el próximo remate de junio.

A nuestros visitantes ¡Muchas Gracias!

● MARTES DE CULTURA MAGICA

Continuando con estos martes -correspondientes a los segundos y cuartos de cada mes- el 29 de marzo pudímos aprender de Kartis, con gráficos y modelos, la manera de teñir, con numerosos y variados colores, un enorme pañuelo de seda pongé y la forma de hacerlo aparecer en escena. Luego Víctor, de paso por Buenos Aires, nos mostró -y enseñó- verdaderas y asombrosas novedades en cartomagia, originales de magos extranjeros que visitaron Brasil. Fue una noche muy grata y provechosa.

El 12 de abril se hizo la presentación de una obra largamente madurada por nuestro colega, el poeta y músico, Sr. Rubén Carámbula. Nos referimos al pequeño pero decorativo afiche con su poesía "El Mago". Su lectura concluyó en un interminable aplauso y una lluvia de felicitaciones. Un ejemplar fue donado por el Sr. Carámbula para nuestra Entidad, el que pronto lucirá en un merecido marco. El tema de las cuerdas, preparado para ese día, contó con el aporte de Kartis, Raley, Anthony y otros, siendo el saldo muy positivo. No prosperó, aparentemente, la idea de elegir y analizar juegos de catálogos como propuso uno de los asociados.

El tema "pañuelos" fue el centro del día 26 de abril. Kartis hizo una bre-

ve reseña de su historia, los juegos más clásicos y los especialistas en esa materia, para luego pasar al análisis de la utilización del falso pulgar y el sexto dedo, el plegado más facil de los pañuelos, su aparición instantánea en escena, etc. Martín nos mostró luego unas muy interesantes variantes de cartomagia, comentando el libro de Harry Lorayne.

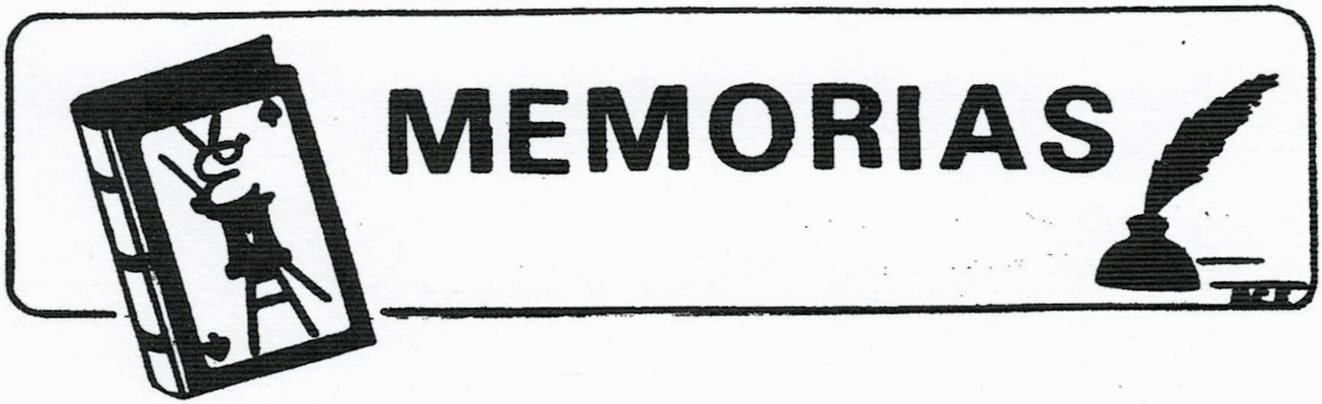
El 10 de mayo se siguió con los pañuelos. Se analizó el asunto del color para actuar en escenario y de cerca. Luego le tocó el turno a los nudos: pañuelos anudados y desanudados, nudos en el aire, nudo sin soltar las puntas, uso del reel, etc. Con satisfacción se notó un aumento en el número, entusiasmo y participación de la concurrencia.

● CONFERENCIA

El pasado 24 de mayo, en nuestra sede, el señor Rubén Carámbula dictó una conferencia sobre la necesidad del arte escénico en el mago y, más concretamente, sobre el uso y cuidado de la voz.

Como él mismo recalcara a los colegas presentes su objetivo fue el de poner en manos de los magos el estudio y la experiencia de muchos años de vida artística. Siendo la voz uno de los principales medios expresivos del mago, su buen empleo y conservación es de vital importancia. La charla se vio ilustrada con claros ejemplos, siendo teórica y práctica a la vez , ya que además se pudieron aprender varios ejercicios apropiados para ese fin.

La respiración, la impostación, el ritmo, las pausas, la modulación y la articulación fueron los puntos sobresalientes de su exposición. Algunas reglas para el buen uso del micrófono no completaron la charla que esperamos, como expresaron los señores Méntory y Kartis, se repita desde otros puntos no menos importantes para el mago-artista. Los aplausos de los presentes ratificaron esta afirmación.



●REMATES

Los primeros martes de junio y julio se efectuaron, como es ya tradicional los remates de aparatos y libros mágicos. Como siempre, también, fueron buenas oportunidades para charlar con colegas que no vemos muy frecuentemente. En agosto, y como consecuencia de un mal entendido con relación a la decisión adoptada por la Comisión Directiva en su última reunión (ver página de Comunicaciones, en este número) no se llevó a cabo el remate correspondiente a dicho mes. Para setiembre está anunciada la venta del importante material del amigo Pécora, recientemente fallecido.

●MINISHOW

También en este rubro se pueden anunciar dos de las tres oportunidades que representan los terceros martes para invitados. En julio, el escaso número de asistentes hizo imposible su realización. En cambio tuvieron éxito los minishows de junio y agosto. En el primero actuaron: MISTERIX, que demostró su habilidad técnica y escénica en la presentación de los cubiletes; NECEFER Y FENIX, con tres originales efectos de su especialidad: el mentalismo; MASTER, que nos deleitó con varios efectos clásicos y ANDERSEN, con un número de mentalismo teatral. KARTIS dirigió y presentó cubriendo los intermedios con algunos efectos bien logrados.- En el segundo espectáculo se presentaron: MISTERIX fundamentalmente con efectos en sogas... y una gran simpatía; ALBERT quien realmente nos dejó con ganas de algo más (y que esperábamos de él). Finalmente HUMBERT, con originales apariciones de flores, jaulas y bebidas y un muy agradable humor, cerró el espectáculo que presentó FISCHER.

●VISITAS

Aparte de la compañía de los amigos de La Plata, Mar del Plata y Rosario (que nos visitan con bastante frecuencia) contamos con la presencia de NIZUGAN,

del exterior hicieron su aporte de Trofeos, poniéndolos a consideración del Jurado: "Al Mejor Efecto"(Brasil): Lo recibió VARONE , que fue quien lo trajo, por presentar algunos buenos efectos, aunque fuera de Concurso; "Al Mérito Mágico" , (Chile): adjudicado a LUAS que, aunque tampoco concursó, se consideró su esfuerzo en la realización de este Congreso; "A la Partenaire" (Paraguay): lo recibió mi esposa y partenaire LISSET. Se entregaron "Premios Estímulos" a MAGISTERPICHIÑAN y MISTER DABAS. El trofeo para la Entidad que reuniera más premios lo llevó el CENTRO MAGICO PLATENSE. Por su parte la E.M.A. entregó una hermosa plaqueta a cada uno de los Primeros Premios adjudicados correspondiéndonos a LING FU y a mí.

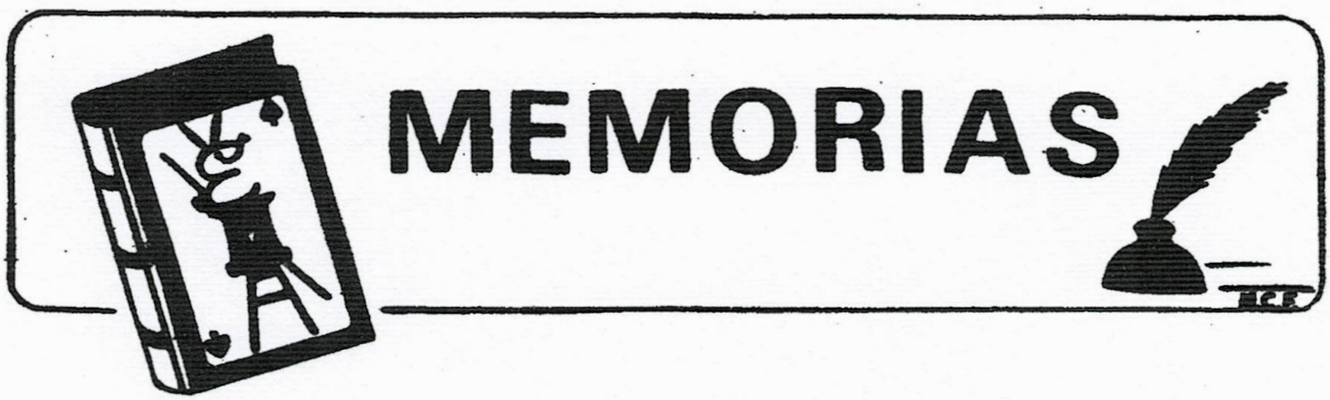
No creo ser la persona más indicada para hablar del Jurado pero considero que en muchas categorías no se alcanzó el nivel deseado como para recibir un Primer Premio, a pesar de que hubo quejas al respecto. Pienso que los señores PORTA, PRACCHIA y JES llevan muchos años en la Magia como para dar un justo veredicto. Tenemos que convencernos que todo Congreso (de cualquier especialidad) se realiza con el fin de ver progresos y creaciones, y en muchos casos no los hubo.

Si bien existieron algunos errores en cuanto a la organización, no se puede hacer incapie en ello dado que todo fue llevado adelante por una sola persona: ROBERTO LUAS, que trabajó sin descanso para resolver los problemas que siempre se presentan en un lugar donde se reúne tanta gente y con tan variada actividad.

Las Conferencias tuvieron muy alto nivel, ya sea la de KARTIS, COLOMBI o PRACCHIA. La única queja, y creo que fue unánime, la provocó LING FU, con su pretendida "conferencia-venta".

Deseo sinceramente que este tipo de evento se realice nuevamente muy pronto, con una mayor cantidad de concursantes con el fin de elevarnos más y más, y poder poner a la Reina de las Artes en el sitial que le corresponde.

No debo olvidarme del aporte brindado por "LA REPUBLICA DE LOS NIÑOS" que con su belleza incalculable hizo que viviéramos en un ambiente realmente mágico.



● REMATES

Durante este período tuvieron ciertas particularidades. Gran parte del material que fabricara y usara nuestro querido amigo PECORA fue sacado a la venta durante los dos primeros martes de setiembre. Igual aconteció el primer martes de noviembre. En esta oportunidad la mayoría del material subastado pertenecía a otro amigo desaparecido: SHANG-LI Esa noche sus familiares donaron (un deseo de Mauri) un práctico cenicero de pie. Debemos destacar, también, la donación de Master, de uno de los hermosos tapetes de Shang-Li para la E.M.A. Finalmente, Lúas se refirió al Congreso Mágico que organizara en Gonnet. Hizo entrega al presidente de un diploma por ser la nuestra la Entidad que se presentó con mayor número de participantes, de concursantes y con un conferencista -Kartis- a quien también le fue entregado un recordativo.

Los remates de octubre y diciembre se desarrollaron como de costumbre (sólo que este último se efectuó el segundo martes ya que el primero hubo Asamblea y elecciones).

● TERCEROS MARTES

En realidad hubo en estos meses un solo Mini Show: el del 20 de noviembre Actuaron con mucha manipulación y algunos juegos clásicos, aunque con gracia y buena voluntad, Kartis, Fischer Albert y Misterix. Lamentablemente el público ha seguido mermando y con ello, como es lógico, el entusiasmo de los artistas.

Durante el tercer martes de octubre pudimos apreciar en video-tape (grabado por Jes) las categorías de cartomagia, close-up y manipulación del Primer Congreso para Magos realizado en Gonnet entre el 13 y 16 de octubre. Nos acompañaron ese día, entre otros, de Chile Ling Fu y Casamán, Ni Zugan y el Dr. Matas. Ling-Fu nos dio una conferencia sobre "¿Cómo crear magia?"... ¡Lástima que se notara tanto el fin comercial de ella!

El 15 de noviem -

te saliente hizo entrega a Fernan'D de la plaqueta donada por la E.M.A.a los primeros premios del Congreso de Gonnet. A Lisset, su partenaire, le fue obsequiado un arreglo floral.

● REUNIONES DE C.D.

Los días 20 y 27 de diciembre reunióse en la sede de la E.M.A. la nueva Comisión Directiva para organizar las actividades del próximo año. Algunas de sus decisiones aparecen en estas columnas.

● MOROSOS

De acuerdo con nuestros estatutos, la C.D. ha dado de baja, en su calidad de socios, a diez colegas. A los deudores del año 1977 rogamos ponerse al día con tesorería para no incurrir en la misma sanción.

● CUOTA SOCIAL

La Asamblea General Ordinaria ha resuelto elevar el monto de la cuota mensual a $ 500.- a partir del 1 de enero de 1978 indexable trimestralmente de acuerdo al índice de aumento del costo de la vida publicado por el I.N.D.E.C.

● CORRESPONSAL

Por sus muchos contactos con magos del interior y el extranjero, ha sido designado corresponsal de nuestra publicación el colega Aníbal Correzzola (BALCOR) de Médanos, Pcia. de Buenos Aires. Es dable destacar su entusiasta colaboración con juegos, reportajes y suscripciones. Por su intermedio nuestra revista ha llegado ya a los rincones más insospechados. ¡Gracias!

(Cont. en la pág.sig.)

C O M I S I O N D I R E C T I V A
Período 1978-1979

PRESIDENTE.....	Mauro A. Fernández (FENIX)
VICEPRESIDENTE.....	Roberto S. Novoa (SCORPIO)
SECRETARIO.....	Luis C. Arenas (MASTER)
TESORERO.....	Roberto Moretton (DAROT)
VOCALES.....	Daniel Caselli (RALEY)
	Santiago M. Cometo (MISTERIX)
	Jorge Fernández (FERNAN'D)
	N.Cecilia Fernández (NECEFER)
	Mario A. Iskowitz (ALEXANDRO)
	Alfredo Marchese (ALAMAN)
	Alberto Andersen (ANDERSEN)
SECRETARIO DE ACTAS.....	Mario A. Iskowitz (ALEXANDRO)
DIRECCION ARTISTICA.....	Alberto Andersen (ANDERSEN)
	Santiago M. Cometo (MISTERIX)
DIRECCION DE PUBLICACION.	Mauro A. Fernández (FENIX)
BIBLIOTECARIA.....	N.Cecilia Fernández

NOTA: Kartis deja de ser vocal

STAFF

EMAGIC

LO QUE OCULTA MI GALERA

Nº 20

ENERO/FEB '86

DIRECTOR GENERAL

◆OMAR AIGAM◆

DIRECTORA COMERCIAL

▪MARICEL▪

COLABORADORES

•CANKI•

•MARTUN•

•RAY FRANCAS•

DIAGRAMA Y DISEÑO

OMAR AIGAM

TRADUCCIONES

KARTIS Y GADE

ILUSTRACIONES VS.

KARTIS

DISEÑO PUBLICITARIO

OMAR AIGAM

Está permitida la re - producción del contenido, bajo la condición de mencionar la fuente.

Los editores no se hacen responsables de las opiniones vertidas, ni de las notas firmadas.

IMPRESA EN: "IMP. ADER"

EDITORIAL

A L E G R I A ! ! !
Descorchen el champán!! Desde antes del receso por las vacaciones, que no teníamos contacto. Y en este período generalmente no - pasaba nada digno de interés. Pero esta vez, Oh, la, la !!..!. Como diría Gaetan Bloom...
Volvió "E.M.A.GIC - Lo que oculta mi galera"... hay nueva Comisión Directiva (según elecciones del 10/12/85 donde se presentó una lista única la que fue votada por el 63,63 %) y para 2 años !!
... y como para empezar realizó la cena de Fin de Año y Aniversario de nuestra institución... además organizó un viaje especial ,en charter, para socios de la E.M.A. y de entidades colegas, al II Congreso de magos realizado en San Pablo-Brasil por Johnny Productions. . .
Quien crea que la E.M.A. termina los martes,... S E E Q U I V O C A ! ! !. Otra gran noticia de la nueva temporada '86. Se contrató una Casilla de Correo, bajo el Nº 1662, en el Correo - Central. Esto es particularmente interesante para los amigos del interior y del exterior ...y, finalmente por resolución de directivos de diferentes asociaciones latinoamericanas, ARGENTINA será sede del 1º Congreso Latinoamericano de Arte Mágico - FLASOMA '87 !.. Reventamos de alegría !! La casa va a llenarse de amigos nuevos y conocidos!!
Ya va un mes de actividad y el clima que se vive en la E.M.A. es fantástico. Hay una unión y una corriente de amistad entre <u>todos</u> los socios como hace mucho (los más jóvenes nunca) veíamos. Quizás estemos empezando a transitar el camino que nos conviene a todos. GRACIAS A TODOS !.

"Los Responsables"

"Un camino de mil kilómetros
empieza con el primer paso"

Confucio

NUEVA DIRECCION

E.M.A.

NEW ADDRESS

Entidad Mágica Argentina

CASILLA CORREO 1662
Correo Central
(1000) - Bs. As.
ARGENTINA

ENDERECO NOVA

DIARIO ROTO Y COMPUESTO

Recopilación, dibujos y traducción KARTIS

ECTO: Una página de diario es ıntamente abierta y mostrada ı ambos lados. Es doblada en !" y luego en "4". La parte - ıntral es cortada y abriéndo- ı se muestra su formato en rom), el mismo se rompe en varios ozos y se colocan dentro del ıriódico.
ı abre instantánemamente y se ıestra restaurado completamen ı de ambos lados.

Este diario roto es diferente y muy efectivo. Posteriormente puede ser re-usado (Ej. milk - pitcher, etc.).
Ud. encontrará que el tiempo - requerido de armado . . . será recompensado.

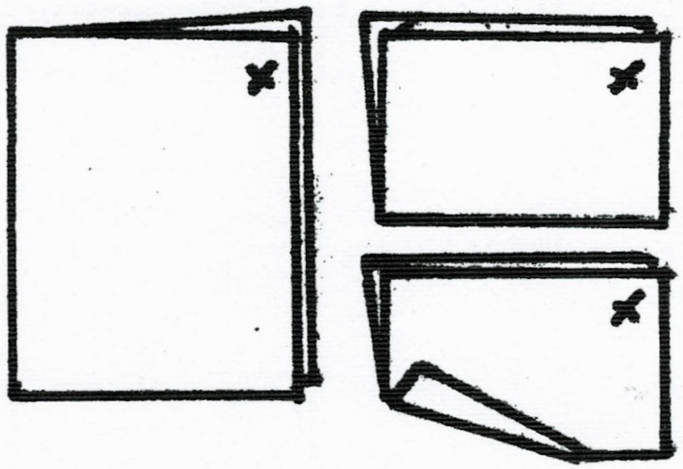
NOTA: Este efecto fue realizado por LANCE BURTON en el acto ganador del gran premio de la F.I.S.M. '82.

EPARACION: Ud. necesita dos ɔjas de diario del mismo día iguales páginas. Coloque una ɔbre la otra. Marque con una (" en la esquina superior de- ıcha de ambos y así reconoce- ı el lado correcto en los pa- ɔs posteriores.

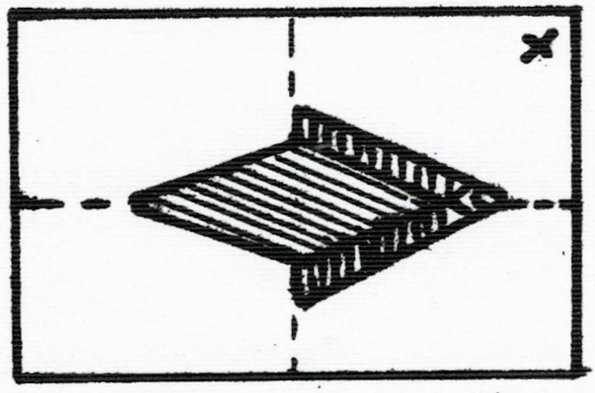
Doble por la mitad (o sea en 2)

Doble nuevamente en "2" (o sea en "4")

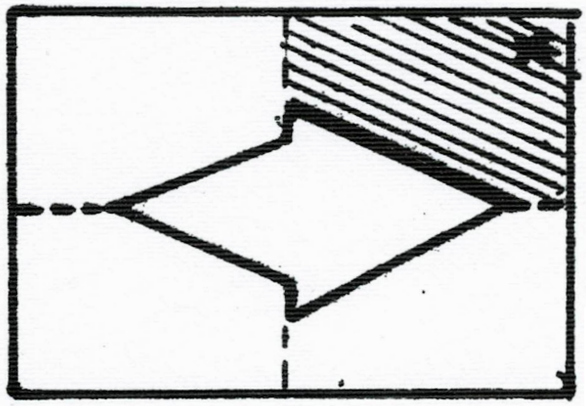
Doble la parte central formando una solapa y remarque con las uñas.



Separe ambas hojas. Corte el centro de una de ellas. Colocando la marca "X" hacia Ud. corte del lado izq. sobre la remarcación hecha anteriormente.
Del lado derecho deje hacia afuera una distancia de 2½cm. y luego realice el corte como muestra la ilustración.

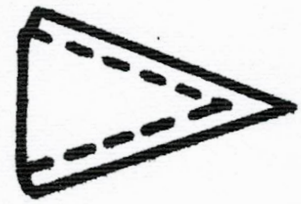


Realice un corte sobre la sección "X". Retire esta parte la cual será utilizada como "BOLSILLO". El resto es inutilizable.



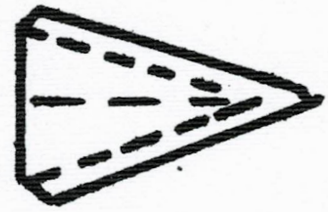
En la sección cortada de la fig. remarque con la uña por la línea de puntos.

Doble el lado izq. pasándolo por debajo del derecho.



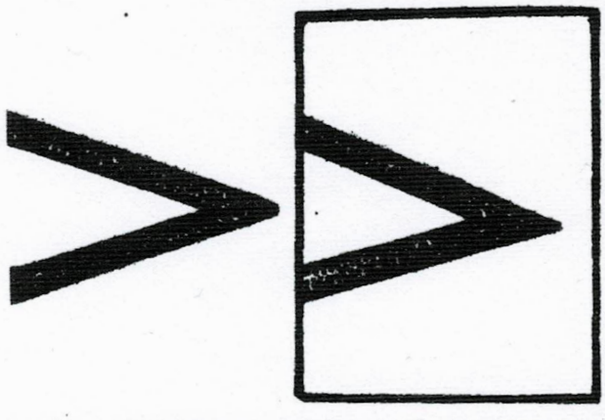
Doble por la mitad y remarque - con las uñas.

Despliegue manteniendo la ppsición como F.

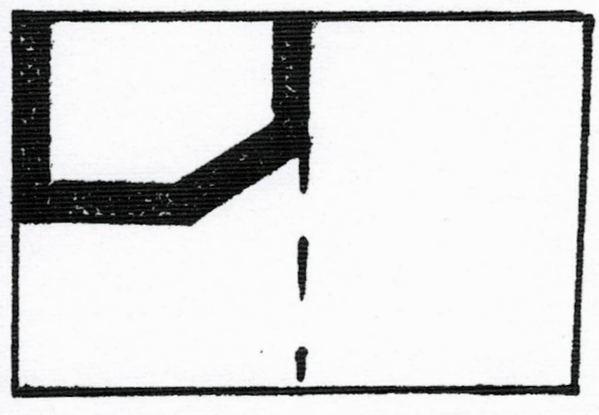


Tome la segunda hoja de diario y doble la parte del rombo hacia adentro. Remarque con las uñas muy fuertemente. ESTO PERMITIRA QUE CUANDO SE ABRE Y CIERRE, LO REALICE EN FORMA "AUTOMATICA".

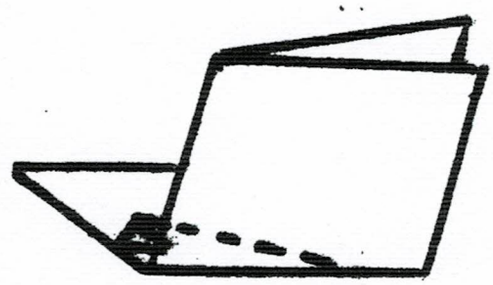
bra el diario;tome la porción scortada anteriormente y superniéndola al diario,pegue solamente las solapas sobre aquel uidando que les dibujos y/o - stras coincidan lo más posible



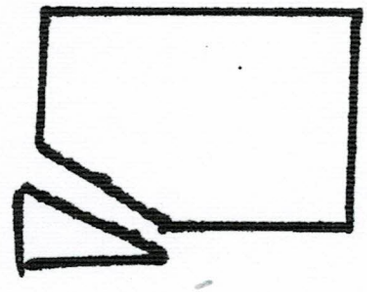
Abra totalmente el diario y sobre el lado superior izq. pegue por la parte sombreada, el "BOLSILLO" anteriormente cortado,- cuidando, al igual que el anterior, coincidan caracteres y/o dibujos.



Doble por la mitad.



Ahora, vuelva a doblar por la mitad advirtiendo que el rombo del diario se pliega hacia a - dentro, mientras que el "DOBLE" permanece afuera simulando ser el original.



PRESENTACION:

A) Lentamente despliegue el diario. Abralo mostrando el interior y/o el dorso del mismo. Dóblelo en "§". Forme la solapa como en la Fig. y raz - gue esa parte.

B) Coloque el diario debajo del brazo derecho (cuide que quede con el "BOLSILLO" hacia arriba) Despliegue el pedazo razgado - con forma de rombo. Rómpalo en pequeños trozos y sosténgalos en la M.D.

C) Busque con la M.I. el periódico al tiempo que abre con el dedo índice, el "BOLSILLO". Deposite los trozos en el "BOLSILLO". Abra el periódico y... CHA !! CHAN!! ... estará el diario restaurado...

SUERTE

RUTINA CON CUERDAS

CONCUERDAS?

Recopilación
OMAR AIGAM

Efecto:

Una cuerda se corta mágicamente, varias veces con la sola ayuda de los dedos. Misteriosamente se compone cada vez. Los extremos de la cuerda se intercambian con el centro y viceversa. La cuerda se alarga, los nuedos se deslizan, saltan y aparecen de una forma incomprensible.

Requisitos:

Dos trozos de cuerda: uno de unos 90 cm. y el otro de 15cm La cuerda puede ser de nylon, seda o algodón, con tal que sea flexible y de unos 6 mm. de diámetro.

Preparación:

Engome o cosa los extremos de ambas cuerdas para que estos cuatro cabos no se deshilachen.

Montaje:

Doble la cuerda larga por el centro. Dóblela de nuevo, y nuevamente una vez más. Enrolle el trozo pequeño alrededor del centro del paquete así formado para sujetarlo. (Fig.1). Haga un nudo simple con los cabos del trozo pequeño.

Convenio: De ahora en adelante nos referiremos al trozo pequeño como "trocito" y al grande como "madeja".

Nota: Si algún dibujo tiene un área sombreada querrá significar la parte que trabaja diferenciándola de la que no. A menos que se diga lo contrario con un asterisco (*), todas las figuras se han hecho desde el punto de vista del mago.

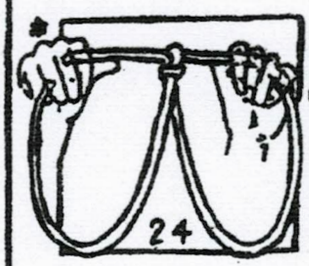
MONTAJE PRELIMINAR PARA ENSEÑAR LA CUERDA COMO UNA:

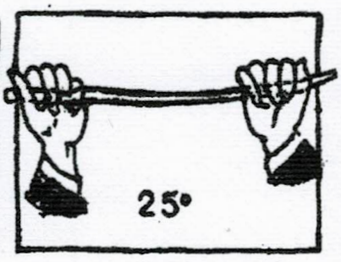
Introduzca uno de los cabos del trocito bajo el mismo, de manera que dicho cabo quede totalmente oculto y solo tres extremos de la cuerda sean visibles. (Fig.2).

ña. Note que el trocito puede separarse de este nudo trenzado. Fig. 22 y 23.

RECOMPOSICION EN OCHO :

Mantenga un extremo de la cuerda larga en el puño derecho de manera que entre por el lado del meñique.
Suelte el resto de la cuerda de forma que quede colgado. Enséñela al público. Agarre el otro extremo de la cuerda larga con la M.I. , de igual forma que la derecha sostiene la cuerda. Ahora aprese los cabos del trocito con ambas manos, apresando cada extremo con los pulgares e índices de las dos manos. Así se forma una silueta parecida a un ocho. Fig. 24. Suelte el extremo corto izquierdo y simultáneamente tire de la cuerda larga con ambas manos, tensándola contra el pecho. Gire las manos al tiempo para - que los nudillos apunten hacia arriba. La cuerda se ha restaurado en apariencia. Fig. 25.





Esta rutina de cuerdas ha sido enviada a J.Tamariz, por "JES" de una copia que tenía FU MANCHU, sin nombre del autor.

-·-

E.M.A.GIC.
LO QUE OCULTA MI GALERA

I N F O R M A que

- ésta es una publicación oficial, de información y cultura mágica, representativo de la Entidad Mágica Argentina (E.M.A.).
- en esta nueva etapa, este Nº 20, pasa a integrar la colección de n/órgano, que desde su último número, publicado en diciembre'77, estaba postergado.
- como se informa en n/editorial, la nueva C.D. de la E.M.A. es la sig.:

PRESIDENTE

KARTIS

VICE-PRESIDENTE

GADE

SECRETARIO

OMAR AIGAM

TESORERA

MARICEL

VOCALES

RAY FRANCAS

JORGE

PATRICIO

MARCELO

ZIMMERMAN

MARTUN

CANKI

E.M.A.GIC

LO QUE OCULTA MI GALERA Nº22

CUBO DE CONFUCIO

por KARTIS

"¡Imposible! ¡Pero qué xzwyz..!" pensamos aquella noche de 1960, en la E.M.A. cuando el colega Reyes golpeó en la mesa el cubo ma-ci-zo.

Había aparecido en un estuche atravesado por una varita (el estuche, no el mago) y no era un shell, flap, armazón y mucho menos una imagen holográfica. No. ¡Era sólido y pesado!!!

Curiosamente, nunca más vimos este efecto, basado en un principio inusual. Por estas razones consideré valedera su inclusión aquí. La misma reacción comentada suscitó cuando su inventor, Len Sewell, lo presentó en la Sociedad Australiana de Magos el 17 de julio de 1937. Diez años después lo describe en la publicación "Magi Magic", editada por Goodlife.

EFECTO:

Una caja sin frente ni parte posterior, es atravesada por una varita que puede ser sostenida por dos espectadores. Cubriendo el frente con un pañuelo, aparece enhebrado en la varita un cubo que, con anterioridad, había desaparecido.

DESAPARICION DEL CUBO:

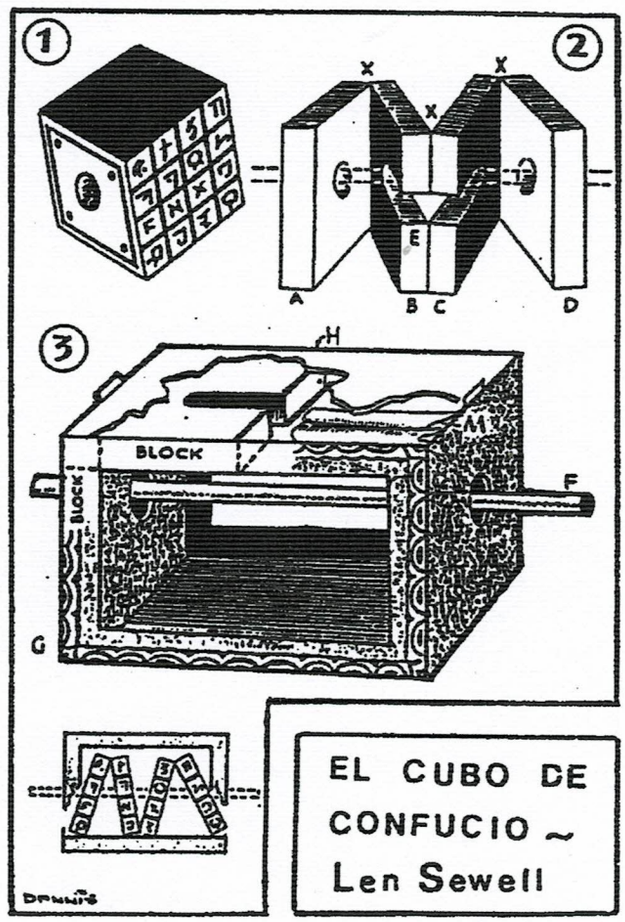
Por supuesto que es un duplicado del que aparece. Sugeriría la utilización del pañuelo con el cartón o alambre cuadrado. O simplemente hacer la mímica de tomar un cubo imaginario que se materializa en la caja.

CUBO QUE APARECE:

Los dibujos 1 y 2 son elocuentes. En las superficies X y E se pega una tela fina y fuerte que sirve de bisagra. El diseño lateral y el color negro disimulan las juntas. Se ubica el bloque según figura 3 en la caja y se traba en H con un clavito que, al ser retirado, permite la caída de la parte media, bastando juntar los laterales para que quede armado el cubo.

SUGERENCIAS:

Se podrían colocar imanes para asegurar la traba de las partes. Una chapa metálica en la base podría cerrar la parte inferior permitiendo ver todas las caras.■



EL CUBO DE CONFUCIO ~ Len Sewell

DIPSOMAGIA

adaptación de KARTIS

Francis Martineu, el excelente dibujante de la "Enciclopedia de los pañuelos" de Harold Rice, ha publicado este efecto que, ligeramente modificado, aquí aparece.

EFECTO:

Se vierte leche en una coctelera, se agita y se sirven de la misma ocho bebidas distintas.

PREPARACION:

+ DE LA COCTELERA:

A- Vaso con agua para producir líquidos de colores.
B- Tubito color piel para producir wisky.
C- Tapa con otra bebida.
D- Vaso pintado simulando otra bebida.
E- Otra bebida.

Por supuesto que los líquidos deben contrastar en color para demostrar su variedad.

+ DE LOS VASOS:

A- Son de doble pared para ser llenados con poco líquido y tienen anilinas para producir los colores.

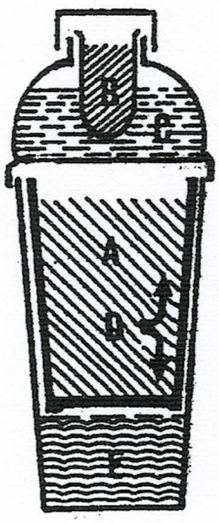
B-C-D-E- Son sin preparación, pero adecuados a la bebida.

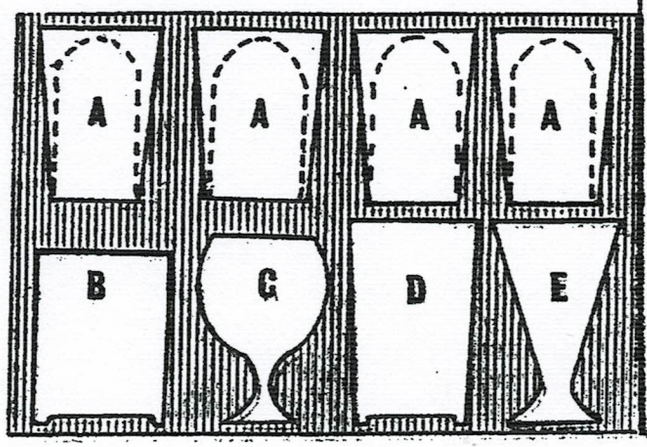
ACCION:

1) Simular verter leche con la Milk Pitcher.
2) Tapar y agitar.
3) Retirar la tapa grande y servir agua de A que, al contacto con las anilinas, dará la sensación de distintos líquidos.
4) Tapar y agitar nuevamente.
5) Retirar la tapa chica y servir wisky de B.
6) Empalmar el tubito y servir de C.
7) Tapar y agitar.
8) Retirar la tapa grande y sacar el vaso D que aparenta contener bebida por sus paredes pintadas internamente.
9) Servir bebida E.

REFLEXION:

Este efecto tuvo variantes a través del tiempo. Fue realizado con botellas, cafeteras, jarras transparentes, etc. y ya era un éxito para Robert-Houdin y sus contemporáneos. Quienes vieron al mago Chang se olvidaron de otros efectos, pero recuerdan perfectamente "La desaparición de la jaula" y "Las bebidas". ¡Atención, pues!■





Al derecho o al revés, siempre suma 264 ¡Haga la prueba!

18	99	86	61
66	81	98	19
91	16	69	88
89	68	11	96

CARD CASE

VARIANTES SOBRE UN MISMO TEMA

por **RAY FRANCAS**

Con motivo de un congreso mágico realizado en San Pablo, Brasil, se presentaron cuatro conferencistas argentinos, de la E.M.A.: Ray Francas, Aries, Mr. Daba y quien les habla (perdón, escribe), Kartis.

Encargado de formar el plantel, incluí al primero de los nombrados por sus ideas con un elemento simple. Me parecieron realmente novedosas y útiles. Los dejo con el autor que va a presentar mejor a sus hijos.

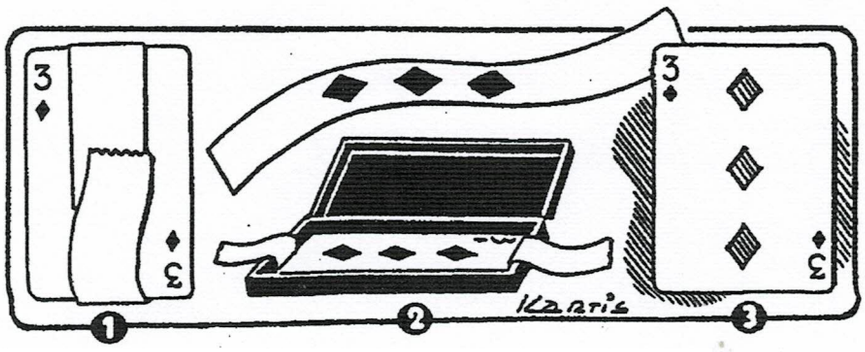
Casi todos los magos tienen en un estante elementos que utilizan poco. Un caso es la "CARD BOX", "CARD CASE" o "ESTUCHE DE CAMBIO". He aquí, pues, algunas variantes con dicho adminículo.

Pero, previamente, una aclaración:

> Como damos por entendido que quien tiene en sus manos esta revista conoce la caja, las explicaciones serán breves, pues el mecanismo base es siempre el mismo.

CINTA IMPRESORA

Elegida una carta, se envuelve en una cinta y se guarda en la caja (1). Se procede a abrir (2) y retirar la cinta, observándose que los puntos se han adherido a ella, quedando la carta calada (3).

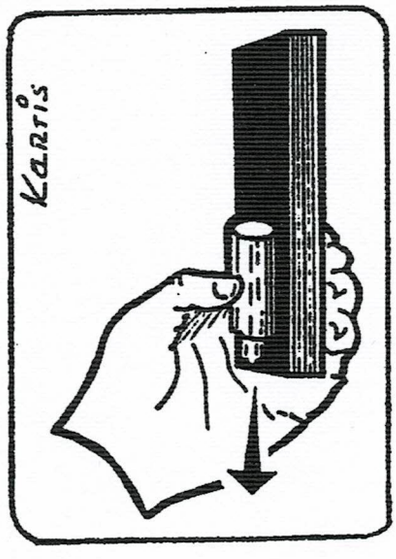


LA LICUADORA

Se da a elegir una carta que se coloca en la "licuadora" (caja). Apretando un botón cae un líquido blanco a un vaso. Al abrir, el naipe está transparente, sólo con sus puntos intactos.

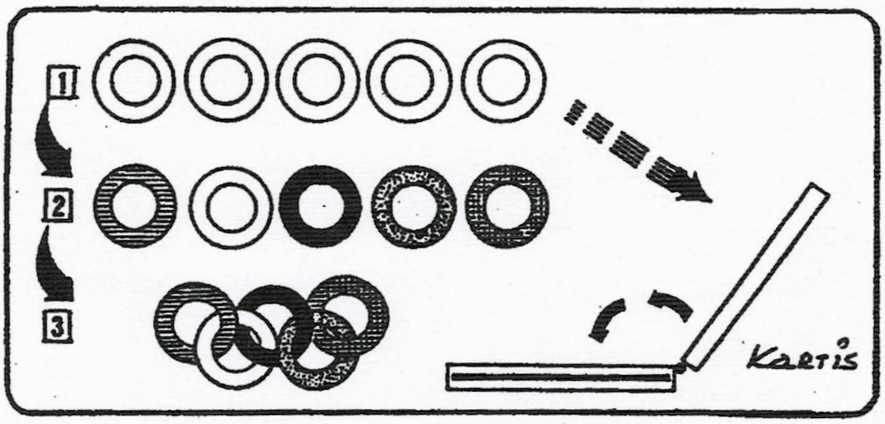
EXPLICACION:

Una carta de acetato incoloro, con cuatro diamantes pintados, está en la carga. Obviamente se fuerza el cuatro de diamantes que va a la caja para realizar el cambio. Un frasquito-gotero tras la caja, produce el líquido blanco. ¡Elemental, Watson!



AROS OLIMPICOS

Cinco aros sueltos, de papel blanco, se colorean y, además, se unen.



EXPLICACION:

Se necesitan cinco aros blancos por un lado y de colores por el otro (1) y (2); además, cinco enganchados y de color por ambos lados (3). Muestre los cinco sueltos, por el lado blanco, y colóquelos en la tapa de la caja. Al cerrar la tapa sobre la caja se produce la inversión (y cambio de color). Al abrir se habrán coloreado. Vuelva a colocarlos en la caja, pero esta vez sobre la carga (que ya contiene los aros enganchados). El público pensará que los aros son blancos de un lado y de colores por el otro. Y tiene razón. Pero al abrir la caja, usted retira los aros sobre la palma de la mano, mostrándolos por ambos lados, y se verán de color. Tome un aro por su extremo y deje caer el resto, formando así una cadena.

CHARLA:

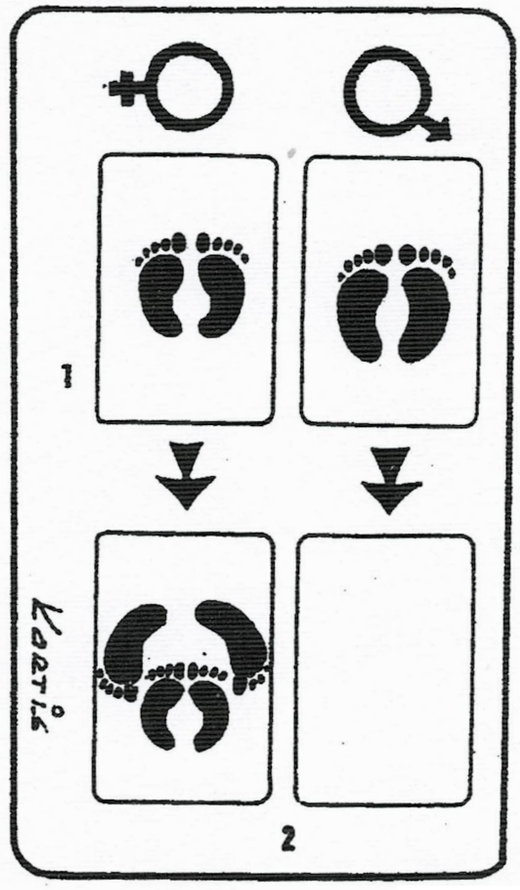
"En 1896, Pierre de Coubertin encargó un emblema para los Juegos Olímpicos. Un decorador dio la idea de cinco aros que representaran a los cinco continentes... Pero sería interesante darle los colores presentes en la mayoría de las banderas... y además que estuviesen unidos representando la Hermandad..."

NOTA:

Es importante en todas estas rutinas justificar el uso de la caja. En este caso, el artista lleva el trabajo a su "taller".

PIES IMPUDICOS

Se necesita una tarjeta con pequeños pies por un lado y el símbolo femenino por el otro; y una segunda tarjeta con pies más grandes y el símbolo masculino en el dorso (1). Ambas se guardan en la caja y al abrir se comprueba que una está en blanco y la otra tiene los cuatro pies (2). El caballero está sacando una basurita del ojo de la dama...¡¿o qué pensó usted?!

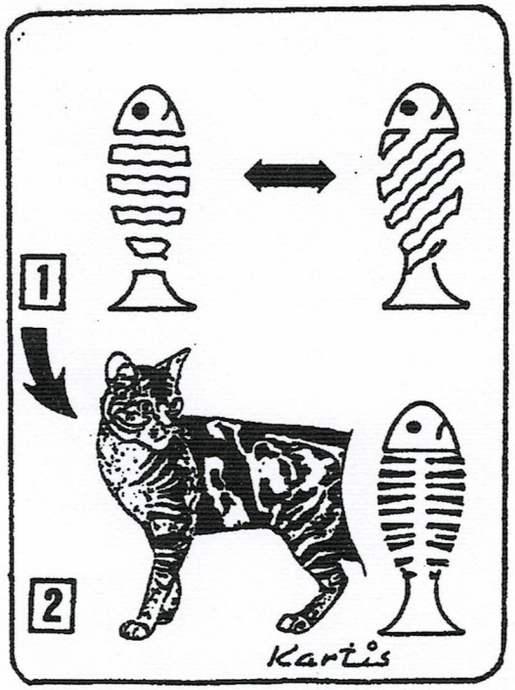


PECES DE COLORES

Aquí se usan dos cajas. El juego es similar al clásico "Conejos pase pase" (Hippity Hop Rabbit) pero con peces de colores.(1)Para dar vuelta los peces se usa el pase que se describe en el efecto de aros.Los espectadores pensarán que hay un color de cada lado. El mago dice que no es así. "Para que no queden con la espina, les mostraré el dorso" ¡y las espinas aparecen!(2) Otro final sería decir que "hay gato encerrado" o que se comió los peces, o...

EXPLICACION:

Los peces con espina, en la carga. Los otros, a la vista en cada caja. Uno del lado dorado y otro del salmón. Para cambiarlos de lugar se colocan sobre la tapa y, al cerrar, cambian. Cuando se requiere cambiar por el otro, habrá que colocarlo sobre la carga y al cerrar la caja estará listo el cambio.

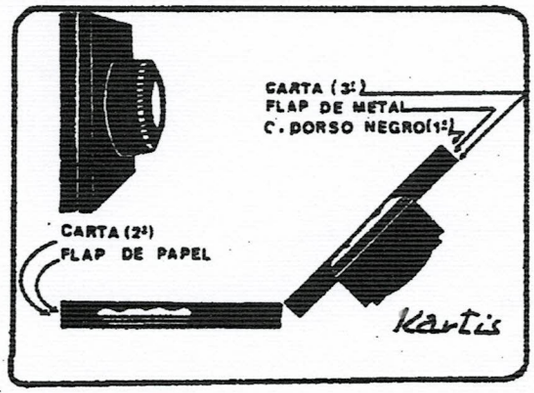


CAMARA FOTOGRAFICA

Tres cartas son elegidas; luego se pierden en el mazo. Se muestra vacía la caja con un aditamento arriba (lente de cámara fotográfica). Se cierra. Se saca una foto al mazo y aparece en la caja un duplicado de una de las cartas elegidas. Se repite lo mismo con las dos restantes.

EXPLICACION:

Las tres cartas son forzadas. Una va colocada en la carga, con su flap común; otra va en la otra tapa, cubierta con un flap de papel negro; sobre el flap de metal, la tercera carta con el dorso negro a la vista. La lente, que tiene un imán, se adhiere del lado que está el flap metálico (por el lado exterior de la caja) reteniendo al mismo. Primero aparece la carta de dorso negro, luego la que está con el flap de papel negro y por último, separando un poquito el imán, caerá el flap de metal apareciendo la última carta.



EQUINOMAGIA

Un espectador elige una carta que resulta ser el caballo de oros. Se coloca una tarjeta a modo de predicción en la caja. Al abrirla aparece una carta (la caja queda detrás a modo de biombo). Al mostrar la carta, resulta ser la sota de oros. El público cree que falló, pero el mago dice que el caballo quedó en la caja y, retirándola, aparece un caballito a cuerda caminando sobre la mesa.

EXPLICACION:

El caballo se carga de la falda en el momento que se muestra el naipe aparecido y se coloca

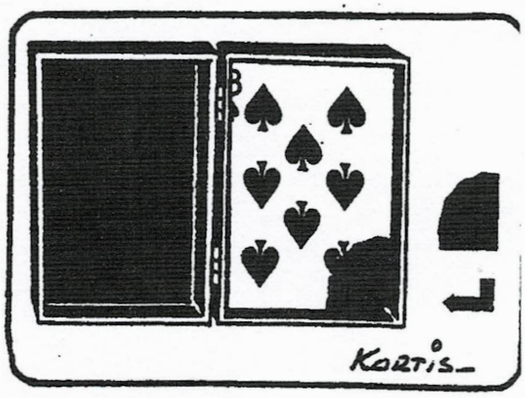
tras la caja. Tiene un seguro que, para hacerlo caminar, se retira en el momento de levantar la caja.

NAIPE ROTO Y COMPUESTO

Se rompe un naipe elegido dejando como prueba un trozo. Se guarda el resto en la caja y al abrirla aparece la carta recompuesta menos el pedacito que se acerca para cotejar; pero...el trozo se integra a la carta y puede darse a revisar íntegra.

EXPLICACION:

Obviamos la primera parte por ser conocida por todos los magos la carta que aparece casi entera...Pero ésta es entera de verdad. Se simula la rotura con un pequeño flap de papel negro y con la forma del trocito separado, superpuesto a la carta. Para el final, el trozo de prueba se coloca sobre este flap como armando el rompecabezas. Enseguida se toma la carta por una esquina superior y se retira hacia adelante en un solo y rápido movimiento que arroja el flap y el trozo sobre la mesa quedando ocultos tras la carta que luego se abandona sobre ellos. Así, la ilusión es perfecta.■



.....

MÁXIMO DE POSIBILIDADES!!

Aportó CHINETI

En la revista E.M.A.GX Nº 2, páginas 23, 24 y 25, se publicó el juego "ZORITA", la "adivinadora", en versión para público infantil.

Entiendo que a todo juego de magia hay que buscarle el máximo de posibilidades; o sea, "sacarle bien el jugo."

Por ello, al construirme el juego y no conforme con una sola posibilidad, se me ocurrió lo siguiente que espero sea de utilidad.

Como el rectángulo corredizo es de quita y pon, en vez de uno confeccioné cinco de colores diferentes: amarillo, negro, verde, rojo y celeste. En el reverso, sobre fondo blanco, dibujé los signos ESP: cruz, círculo, cuadrado, ondas y estrella. Para realizar el juego con los colores, necesitará cinco juegos de fichas duplicadas; si debe realizar el juego ante un público para el que ya trabajó, con cambiar el cartón es suficiente. Si debe trabajar para adultos, dando vuelta el cartón y colocando uno de los signos ESP puede lograr un efecto de mentalismo.

Confeccionando otro juego de cinco cartones en blanco de ambos lados, puede pegar en unas caras cinco naipes diferentes, franceses o españoles, y en el reverso dibujos de diversos personajes de Walt Disney: Ratón Mickey, Minnie, Bugs Bunny, Dippy, etc.; en estos casos necesitará cinco juegos duplicados de los personajes.

Así, con dos juegos de cartones, puede lograr cuatro efectos: dos infantiles y dos para adultos.

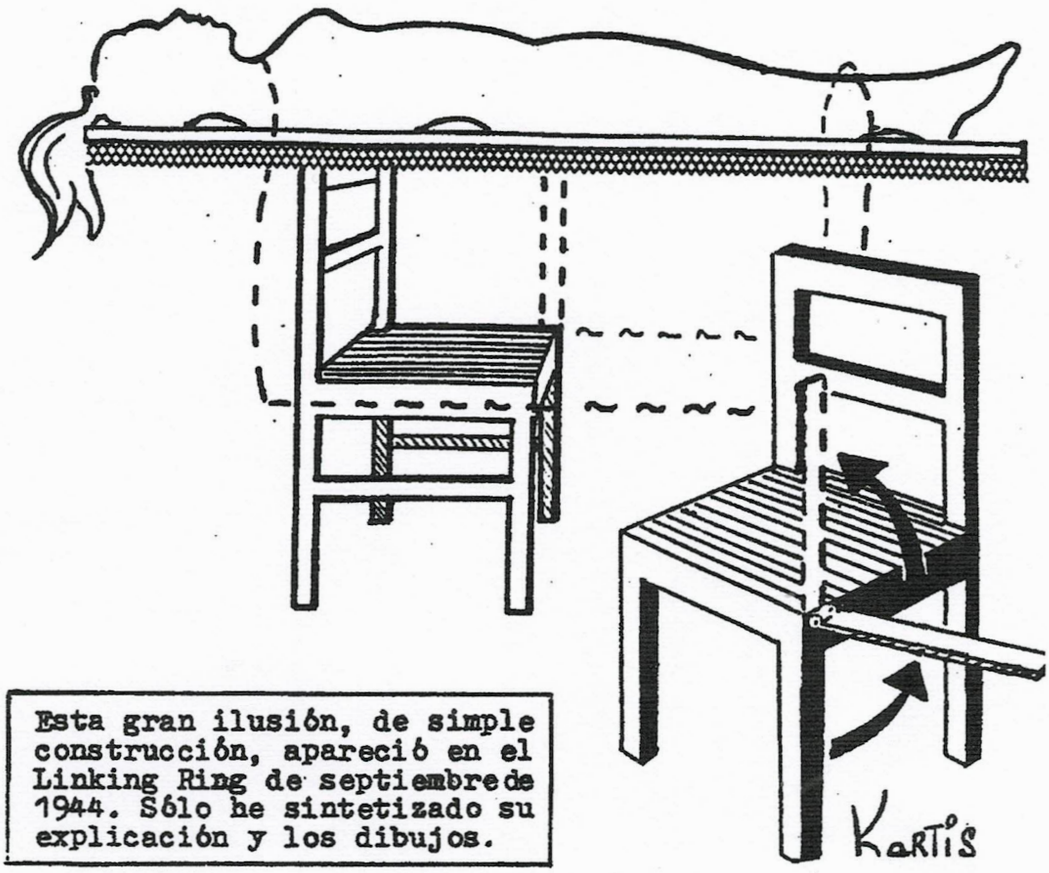
Si se le ocurre algo más...¿por qué no lo publica? Los magos... agradecidos.

N. de la R.: Se aceptan sugerencias sobre cualquier otro juego.■

SUSPENSION

DE GENE PRONK

por KARTIS



Esta gran ilusión, de simple construcción, apareció en el Linking Ring de septiembre de 1944. Sólo he sintetizado su explicación y los dibujos.

EFECTO:

Sobre dos sillas se apoya una tabla y en la misma se acuesta un espectador. Se lo cubre con un paño y una silla es retirada, permaneciendo la persona en posición horizontal!!!

CAUSA:

¡Hay trampa!

+LA TABLA: Tiene dos guías de metal para apoyar en el respaldo y en la pata-fake. Una tela cae en el frente y extremos unos 10 cm.

+LA SILLA: Es de metal y tiene una pata-fake con una prolongación abisagrada que es el mecanismo esencial. La altura de las patas y la del respaldo deben ser iguales. Se aconseja que la silla sea oscura para disimular las juntas.

EJECUCION:

Estando todo como se indica en el efecto y en el momento de colocar el paño, se levanta la pata-fake apoyándola en la tabla. Se retira la silla sin preparación y se pasan las manos bajo la tela. Se revierte el proceso y está todo hecho.■

"La verdadera grandeza, al igual que un río, cuanto más profunda es, menos ruido hace."

* * *

"Una cosa es que los demás a uno lo prediquen bueno y otra, predicarse a sí mismo."

* * *

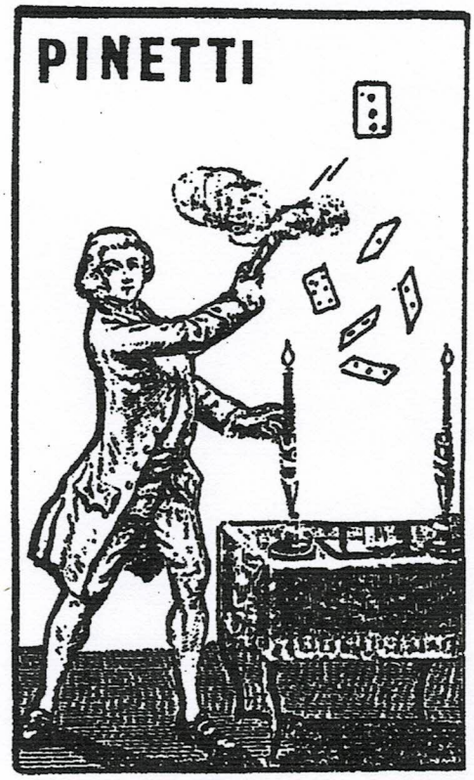
"En la prosperidad, nuestros amigos nos conocen; en la adversidad, nosotros conocemos a los amigos."

* * *

"Quien no es agradecido, no es bien nacido."

LA LEYENDA DE LA HORA

colaboró KARTIS



"Sorprendido y contrariado, Pedro I, Zar de Rusia, mira el reloj que marca las siete y cinco. Toda la corte espera a Pinetti. Pasa un cuarto de hora, media hora y Pinetti no aparece. Dos mensajeros son enviados a buscarlo y no lo encuentran. La cólera del Zar, apenas contenida, se manifiesta en exclamaciones amenazadoras.

Al fin, después de casi una hora, la puerta del salón se abre y el ayuda de cámara anuncia a Pinetti, que se presenta con toda serenidad. El Zar está más que nervioso, pero Pinetti, muy extrañado, pregunta:

-¿No mandó Vuestra Majestad que estuviera a las siete en punto?

-¡Justamente! -exclama el Zar exasperado.

-Perfectamente -dice Pinetti entonces- Ruego a Vuestra Majestad se digne mirar su reloj y verá que he sido puntual.

El Zar, sacando violentamente su reloj para rechazar lo que consideraba la última insolencia queda estupefacto. ¡Son exactamente las siete!!! Mira el reloj de péndulo y también marca las siete. Los cortesanos comprueban lo mismo con los suyos. Y todos los del palacio marcan igual hora.

El arte del mago acababa de manifestarse por este extraño retroceso en la marcha del tiempo. A la cólera sucede la admiración. Viendo que el Zar sonríe, Pinetti se dirige a él y le dice:

-Ruego a Vuestra Majestad se digne perdonarme, pues con este juego he deseado hacer mi primera aparición ante Vos. Mas yo sé cuánto se aprecia la verdad en la corte y es vuestro reloj que debe decirosla. Si tenéis a bien consultarlo otra vez, veréis la hora real.

El Zar comprueba que son las ocho y algunos minutos. La misma rectificación se verifica en todos los relojes del palacio."

* * * * * *

Suena familiar ¿verdad? Todos los magos hemos escuchado esta anécdota; solamente que cambiando el tiempo, lugar o protagonistas.

El hecho (?) relatado tiene por protagosnista a Juan José Pinetti Willedal de Merci y sucedió (?) en San Petersburgo en 1785 aproximadamente. Recordemos que en aquella época era muy común en los magos atribuirse historias. Pinetti era un experto en promocionarse. La narración se reprodujo a principio de siglo en el "Evening News" de Londres con el título "Un maravilloso mago cuyas hazañas engañaron a un Emperador". Y a muchas generaciones, agregaría yo, puesto que es frecuente conocer a alguien que "vio" o que "un familiar estuvo".

De lo que no dudamos es del lugar del hecho: el Madison Square Garden. Es el único lugar en el que podía caber tanta gente...■

* * * * * *

DAI VERNON

Dai Vernon es un moderno Merlín, pero con Antigüedad. Es de lacio cabello, con intensos ojos azules e inevitablemente lleva consigo un cigarro. Es conocido por el truco de las cartas mágicas y se cree que es uno de los magos más responsables. Hombre impresionable a primera vista, con manos finas y cálidas y buen sentido del humor. Sus conocimientos colorean su conversación.

Como muchos magos, Vernon comenzó de joven. Tenía pantalones cortos cuando presentó su primer show de magia. Comenta: "El primer show que presenté, fue en nuestro Hall Parisiano. Los niños estuvieron recitando y la gente estuvo tocando el piano. Una niña tocaba el arpa y yo presenté mi show de magia. Gozaba de tener todo bien preparado. Tenía 11 años. Cuando iba de camino a casa, estaba contento; pero al llegar encontré a mi madre llorando (yo había imaginado que me felicitaría). "¿Qué sucede? pregunté. "Esta noche te odié mucho -me respondió-; vi cuando toda esa gente te ovacionaba de la forma que lo hacía y pensé que ellos habrán imaginado que alguna vez has estado trabajando en el circo." Vernon sonrió y agregó: "Recuerda, madre, que las personas que hoy en día actúan son consideradas como herejes..."

Vernon creció en Otawa, Ontario. De niño conoció a Nate Leipzig y Max Molini, el cual fue uno de sus ídolos. Fue al colegio Ausbury y al Colegio Militar de Canadá. Fue bueno en los deportes, capitán de equipo de hockey y jugador de cricket. También presentó shows de magia y, cuando decidió hacer carrera, partió hacia los E.E.U.U.

Cuando llegó, en 1913, Vernon se sorprendió al ver que él sabía tanto como los expertos en magia; pero, como era joven, no era tomado en serio. Comenta que, al respecto, dijeron: "Ah! Es sólo un niño, que solamente sabe hacer unos pocos trucos de magia. Pero, una vez en la ciudad, encontró enormidad de trabajo. Algunos de los afamados magos, entre ellos Nate Liepzig, se vieron sorprendidos al ver cómo el pequeño mago obtenía trabajos que ellos mismos podrían haber tomado debido a su experiencia. El trabajo nunca fue esencial para Vernon. No tener dinero no fue nunca un problema para él. "Si uno se encandila con la fama o los dólares -dice- te atraparán de algún modo... La gente me pregunta cómo hice publicidad. Les contesto que yo siempre traté de evitarla. Yo nunca fui a una agencia para pedir trabajo." Otro magos, hablando de Dai Vernon, no pueden pensar acerca de él con propiedad. Su vida parece ser una magia constante. Vernon es considerado uno de los mejores expertos de los E.E.U.U.; pe-

no, a pesar de ello tuvo que pasar muchos años de su vida contando figuritas unidas en Atlántida, Miami, Chicago y Denver. Sus figurillas, por otro lado, mostraban una buena presentación.

En la ciudad de Atlántida, Vernon conoció a la clase alta en la cual estaba Rockefeller, quien lo contrataba para sus fiestas privadas. El acudía a esas fiestas y era un deleite para los invitados haciendo corte de figuras. Una vez lo llamaron a la ciudad, ofreciéndole trabajo; pero él lo rechazó. "No puedo ir. Planeé mi fin de semana de otra manera: voy a nadar por la mañana y disfrutaré de mi descanso en el hotel. No quiero ir a Nueva York." Más tarde se dio cuenta de que lo solicitaban para entretenimiento del Príncipe de Gales, en la isla de Long. Nos comenta al respecto: "Yo siempre me he disculpado para ello. La vida es algo más emocionante..."

Vernon prepara siempre sus actuaciones poniendo un toque de distinción. Prepara su arte naturalmente y sin esfuerzos. Barajea un mazo de cartas en una mano, lo dispone en tres pequeños montones -éste es un viejo truco de cartas favorito de la banca del barco del río Mississippi-; las cartas caen y se dispersan tan rápidamente sobre la mesa que es imposible seguir el as negro y separarlo de los dos rojos. En sus manos, las tazas y las pelotas se convierten en mercurio. Golpea su varita mágica y una de las pelotas desaparece. Cuando lo hace con pelotas cuatro veces más grandes que lo normal, no parece ser tanto una sorpresa.

La magia es probablemente la cosa más importante en la vida de Vernon. Dice: "Si uno quiere ser un artista, tiene que dedicarse por completo a esto. Así como uno se dedica al ajedrez, a la música, a todo. Después de haber alcanzado la cima, uno se da cuenta de que si uno quiere triunfar, tiene que dejar todo lo que no esté relacionado a su trabajo y dedicarse de lleno a su profesión..."

Es la artisticidad de la magia de Vernon lo que hace la envidia de los expertos. El puede tomar un truco secundario y convertirlo en una obra maestra. Jay Marshall, al referirse a Vernon, describe su habilidad como un perfecto juez. "Cualquier truco que él inventa lo hace él, lo prepara él y lo apropia como si fuera su dueño." Nos dice Vernon: "Algunas personas se copian; ver hacer a alguien algún truco y luego se lo copian. Yo hago mi propio truco. No es bueno copiar, porque cuando uno crea algo, cualquiera fuese la cosa, dicha creación es de uno, es propia. El creador la interpretará mejor que cualquier copiador; porque cuando una cosa se copia no sabiendo la razón ni el porqué, no entiende o no sabe ni sabrá lo que hay detrás de la cosa creada. Aún más: no sabe el sentimiento puesto en ella cuando se lo copia. Eso es lo que siempre tiene que haber detrás de todo truco de magia: sentimiento..."

A mediados de 1960, Vernon cambió por la costa este de California, para visitar a Jay Ose que comenzaba a construir el Castillo Mágico en Hollywood, con Bill y Milt Larsen. A Vernon le agradó y entonces se quedó. Muchos jóvenes, seguidores suyos, lo acompañaron. Aceptó pocos alumnos; pero los magos quisieron estar cerca de él para así poder observar su trabajo y dialogar con el maestro. Su trato ameno y sincero hacia los demás era natural como sus actos. Mientras tanto, Vernon vive de acuerdo a su hábito. Se levanta tarde y se queda hasta pasada la media noche. También toca el piano. Nos cuenta que "por un momento pensé que hasta algún acto con el piano. Es muy difícil terminar un acto de magia. Un baile puede finalizar con un juego de luces; pero el mago no puede dar por terminado su trabajo, sin llevar a buen término su acto. Pensé: ¡qué gran final! Primero haré magia y luego tocaré el piano. Aún pienso que es una buena manera de terminar un acto de magia..."

¡Recuerde...!

La Magia

cuesta menos en

OKITO MAGIC SHOP

Av. Corrientes 1145 (Local 23) 1043 BUENOS AIRES
(01) - 801 - 0701

KARTIS

CURSOS

PRINCIPIANTES Y
AVANZADOS

DE 7 A 103 AÑOS!

- CARTOMAGIA
- CLOSE-UP
- MANIPULACION
- MAGIA GENERAL

informes 37-3604

30 años
HOMENAJE A Los Amigos
KARTIS
TOPIN
MAGIC-SHOP
BUENOS AIRES
★ MAGICO ★
GADE
OKITO MAGIC SHOP
Av. Corrientes 1145 (Local 23) 1043 - BUENOS AIRES
(01) - 601 - 0701
MAGO MASTER SHOP
Entretenimientos
Cine
Figuras con Globos
OPALO
TINTAS OPALO
Símbolo de perfección
Esmeralda Marquez
"ASTREA"
G. H.
BIJOUTERIE
Héctor L. Arena
DOMINO
Fabricación de GALERAS CLACK
MAGOYASO S.A.
TANGO
Producciones

E.M.A.GIC
LO QUE OCULTA MI GALERA Nº30

Editorial

Iniciamos el año 1990 con la aparición de este número especial de E.M.A.Gic Lo que Oculta mi Galera". Su número 30, con páginas. Contiene, además de los espacios ya tradicionales, un suplemento de páginas con todo el material del "Diciembre Mágico": los actos que a fines del año pasado sirvieron para recordar el 30º Aniversario de la Entidad Mágica Argentina. Aparte de las notas, todo el material gráfico y publicitario producido en esa oportunidad. Creemos que el material reunido será de gran utilidad para los que gustan de los "archivos" y recordará, siempre, esta etapa de nuestra Entidad.

Pero la vida sigue y las etapas se suceden. La E.M.A. cuenta, desde ahora, con nuevos órganos de gobierno. Hay muchos desafíos por delante; y también buenas ideas y entusiasmo. Todas nuestras esperanzas y apoyo están concentrados en ellos para seguir por la buena senda.

Para terminar, comunicamos a nuestros lectores que, desde el próximo número, "E.M.A.Gic Lo que Oculta mi Galera" estará en manos de Kartis y Jorge, como responsables; pero con la colaboración de todos, como contó hasta ahora.

Buena suerte y gracias.□

* * * *

El Director

COMISION DIRECTIVA 1990 - 1991

PRESIDENTE	Luis O. Arenas "MASTER"
VICEPRESIDENTE	Enrique E. Carpinetti "KARTIS"
SECRETARIO	Jorge A. García Savoia "JORGE"
TESORERO	Carlos Zimmerman "Mr. ZIMMERMAN"
VOCALES TITULARES.	Antonio J. Mella "RULI KEN"
	Concepción Chamorro "TOPIN"
	Sergio D. Montenegro "MONTERREY"
VOCALES SUPLENTES.	Néstor R. Larrart "RODO"
	Marcelo S. Slulitell "MERPIN"
	Alberto F. Nápoli "RAY FRANCAS"

ORGANO DE FISCALIZACION 1990 - 1991

TITULARES	Francisco O. Castronuovo "FRANCIS"
	Mauro A. Fernández "FENIX"
	Néstor L. Sozzi "CHINETI"
SUPLENTES	Roberto B. Scotti "SCOTTI"
	José M. Arriondo "DUKAN"

UD. YA LO SABIA?

Algunas de las preguntas elaboradas por KARTIS y utilizadas durante 1989 en las "Competencias de Cultura Mágica" que realizó la Entidad Mágica Argentina.

¿Qué mago mejicano hacía aparición de palomas antes que Ch. Pollock?

Cantú.

¿De dónde proviene la palabra "escamotear"?

Del nombre que los árabes daban a las bolitas ("escamotes") del efecto de los cubiletes.

¿Quién fue el primer ilusionista que presentó un número completo de manipulación de bolas de billar?

Clement de Lión, en 1901.

¿Cómo se llama en francés al "Rising Card"?

Houlette.

¿Qué efecto fue inventado por Joe Karson y popularizado por Neil Foster?

La bola Zombie.

¿Cuál fue el primer nombre artístico de Fu-Manchú?

Siko.

¿Cuándo se usó por primera vez la palabra "prestidigitación"?

Apareció por primera vez, en 1815, en los programas de Jules de Róvere.

¿Cuál fue el primer mago que actuó sin hablar?

Carl Herrman.

¿Cuándo se comenzaron a usar los dedales en prestidigitación?

Hacia 1900, por Nate Leipzig.

¿Cuál es el verdadero nombre del mal llamado "tubo Raymond"?

"Phanton Tube".

¿Quién creó la manipulación de cigarrillos encendidos?

José Florences, en 1918.

¿Y las flores de papel?

Bautier de Kolta.

¿Y la "Zig-zag"?

Robert Harbin.

¿Y la transmisión del pensamiento teatral?

Juan José Pinetti Willedal de Merci ("Pinetti"), nacido en Toscana en 1750.

¿Cuál es el nombre de un blendo de bolsa en el que varios pañuelos de diferentes colores aparecen unidos formando un solo pañuelo multicolor en damero?

Todo cuadrado (all square blendo), creado por Duke Sterm.

¿Cuál es el juego más antiguo de magia?

Los cubiletes.

¿Qué ilusionista asesora a Bill Bixby, en la serie "El Mago"?

Mark Wilson.

¿Qué mago alemán usaba las palabras 'Simsalabim'?

Kalanag.

¿Cuál es el efecto conocido por "Asrah"?

Levitación cubierta y desaparición.

Williams e Ira eran dos hermanos que a fines del siglo pasado presentaban el armario espiritista. ¿Cuál es su apellido?

Davenport.

→

¿De qué nacionalidad era el "chino" mago Chang?

Panameño.

¿Qué mago holandés inventó la fuente de seda, prisioner silk, Bombshel, etc?

Marconic.

¿Quién bautizó a la prestidigitación : "La Reina de las Artes"?

José Ferraris Folleto, mago italiano que vivió entre 1853 y 1919.

¿Qué otro nombre tiene el juego de las bandas afganas?

Cintas de Möebius.

Bartolomeo Bosco, mago del siglo XVIII, ¿ en qué se especializaba?

Cubiletes.

¿A quién se le llamaba "El Mago Torbellino", por la rapidez en su presentación? Su programa decía: "No pestañée o perderá una ilusión",

Horace Goldin.

¿Quién es el autor del efecto "Fuera de este mundo"?

Paul Curry.

¿Cómo se llama la enciclopedia en siete tomos que en un principio fué un curso por correspondencia?

"Tarbell course in Magic".

Nombre de por lo menos tres sacerdotes que fueran autores y/o publicistas de magia.

P. Ciuró, P. Fernández, P. Baret (Magus), P. Barcon Furundarena

¿Con qué elementos se realiza el efecto "Squiercle"?

Con un diario.

"Trucos de Magia Seleccionados" y "Tratado completo de prestidigitación e ilusionismo", son obras de un pionero de la magia en Brasil. ¿Cuál es su nombre?

Juan Peixoto.

Combina su aparición de cigarrillos y una boquilla. ¿Con qué nombre se la conoce?

Boquilla Arlequín.

¿De qué nacionalidad era Robert Houdini?

Francés.

¿Cuál era el verdadero nombre de Harry Houdini y su fecha de nacimiento?

Erich Weiss, 1874.

¿Qué tres partes componían su espectáculo?

Ilusiones, escapes y demostraciones espiritistas.

Marcus era el nombre artístico del autor de "Navajas y daltonismo". ¿Quién es él?

Arturo de Ascanio y Navas.

¿Cómo se llama la cuerda alocada que asoma por las mangas del saco y luego del pantalón? También lleva el nombre de un profesor.

P. Cheer.

¿A qué mago norteamericano, de los años veinte, se le llamaba "El Rey de bs monedas"?

Nelson Downs.

¿Con qué nombre figura en los catálogos en inglés el efecto llamado en francés "La belle de Nuit"?

"Astro-sphere".

¿Qué conquistador español de América tenía en su ejército un prestidigitador para distraerlos?

Hernán Cortez.

¿Cuál es el nombre de las pequeñas bolas de manipulación que se acompañan de una cáscara y aparecen y desaparecen entre los dedos?

"Bolas excelsior".

¿Qué nombre genérico tiene el efecto de los objetos que se reúnen bajo una cubierta? (El "Matrx de Schneider" es una variante.)

Chink-a-chink.

¿Cuándo es el Día del Mago y por qué?

29 ó 31 de enero, día de Don Bosco.

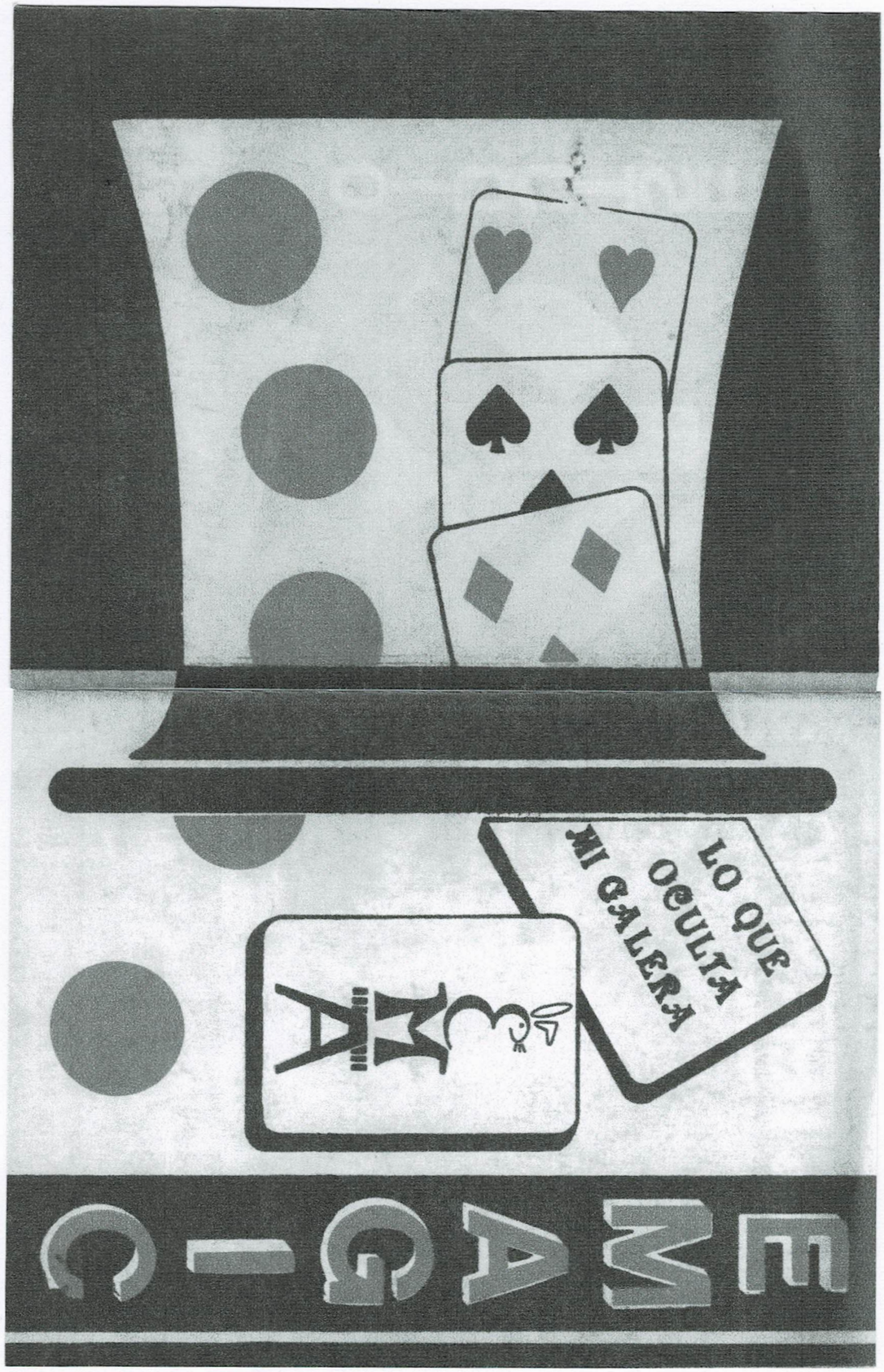
¿Qué mago holandés ganó tres veces el Gran Premio en los congresos de la F.I.S.M.?

Fred Kaps. □

TAPA DE LA REVISTA Nº31

HECHA POR KARTIS

TAPA Y CONTRATAPA



E.M.A.GIC

LO QUE OCULTA MI GALERA

ORGANO DE CULTURA MAGICA
de la
ENTIDAD MAGICA ARGENTINA

PUBLICACION TRIMESTRAL
Segundo Bimestre de 1990
Número 3 1

DIRECTOR RESPONSABLE
Enrique E.Carpinetti
-Kartis-

ENTIDAD MAGICA ARGENTINA

Miembro de FISM y FLASOMA
Fundada el 15/12/59
Personería Jurídica 640/87

Gascón 1460-Capital
Casilla de Correo 1662
Correo Central(1000)
República Argentina

COMISION DIRECTIVA

PRESIDENTE
Luis Arenas(Master)
VICEPRESIDENTE
Enrique Carpinetti (Kartis)
SECRETARIO
Jorge García Savoia(Jorge)
TESORERO
Carlos Zimmerman
VOCALES
Concepción Chamorro(Topin)
Rodolfo Larrart(Rodó)
Antonio Mella(Ruly Ken)
Sergio Montenegro(Monterrey)
Franco Nápoli(Ray Francas)
Marcelo Slullitel(Merpin)

SUMARIO

8- Actividades desarrolladas.-
9- Poster de Fu-Manchú.-
10- Carlos H.Colombi.-
11- Charlie Brown.-
12- Minimalistrick.-
13- Programa de Houdini.-
14- Mosqueta F.M.
15- El naipe en la espalda.-
16- Al Baker.-
17- Pizarra de Al Baker.-
18- Salto-mezcla.-
19- El Humor enla Magia.-
20- Base-escalera.-
21- Bibliomanía.-
22- Brazi-color.-
23- A pintar!-
24- Grabado antiguo.-
26- Super ESP.-
28- Congreso de Toledo.-
30- Encuentro Mágico del Sur.-
31- Jornadas Mágicas Platenses.-
32- Rutina de Shimada(dedales).-
36- Alfabeto PSI.-
37- Jugando con fuego.-
38- Janos Bartd.-
40- Relojes.-
41- Mandrake el Mago.-
42- Carta del CAIRP.-
43- Quantimental.-
44- Leyenda de la cuerda india.-
45- La cuerda india.-
46- La regla de tres.-
47- Cobre-plata.-
48- Color sepia.-

****

Diseño de tapa;Kartis.
Fué costeada por los anunciantes en la misma.-

MINI-EDITORIAL

-Escribir es una forma de hablar sin ser interrumpido.-

****

SUNTUOSO PALACIO DEL CINE

GRAND SPLENDID TEMPERLEY

AVENIDA MEEKS Nos 1066-68 U. T. 1174. LOMAS

DOMINGO 15 DE JULIO

Grandioso Exito

DEL CELEBRE MAGO E ILUSIONISTA

Programa de David Bamberg antes de llamarse FU-MANCHU
No figura el año, pero es de la decada del veinte.-

ESPECTÁCULO SENSACIONAL NUNCA VISTO

CARLOS H.COLOMBI

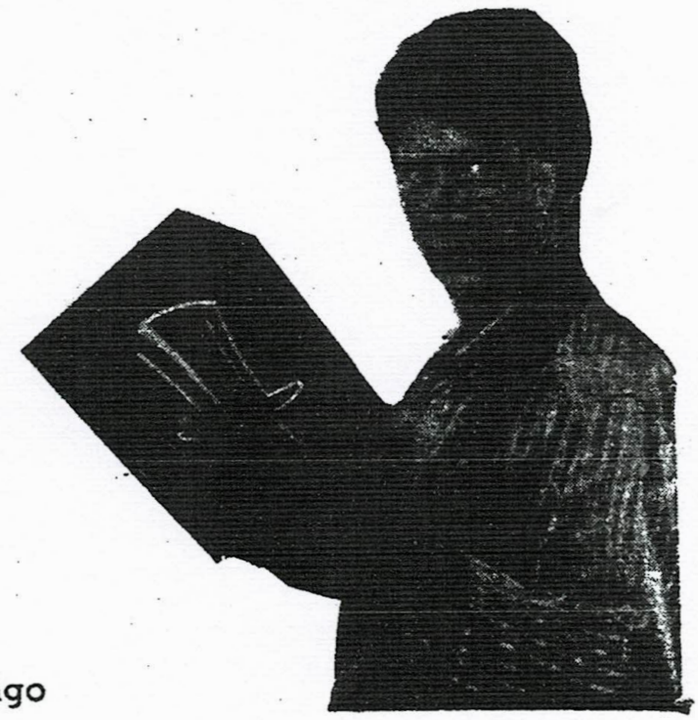
Carlos H.Colombi llegó a este mundo el 12 de julio de 1916,con la misión de jerarquizar la MAGIA,con mayúscula porque es la que él hacia.
Su aficción data de 1928,fecha en que Fú-Manchu presentó su espectaculo en Pigüe su pueblo natal.
En la casa-quinto paterna armó una carpa a la que denominó Gran Circo Broadway.Por supuesto que la Magia era el número central,pero también había mas atracciones.Entre otras, una hermanita que trabajaba en el trapecio a...50 cms de altura!..Un día se cayó sin más consecuencias que la clausura del circo decretada por papá Colombi.
En 1930 se radicó en Buenos Aires para seguir sus estudios,continuando sus actuaciones en las fiestas escolares.
Los primeros espectáculos completos los realizó en organización benéfica Conferencia Vicentina .. San Juan de la Cruz.Fué el órigen del Show Magilusions .
En tales actuaciones exteriorizaba su filosofía mágica.Sus sutilezas, su perfecto equilibrio de fino humor y misterio,sus estudiados pequeños-grandes detalles.
De él a dicho Fú-Manchu;--"Considero la habilidad y técnica de Carlos Colombi ,superior a la que hé podido apreciar en Sudamerica."--
Entusiasta de los Rising Cards tenía la mas amplia colección .
Otra de sus inquietudes era la magia con hilos,por lo que bromeaba con su segunda inicial,la hache de Carlos Hilo.
Colaborador de las revistas Tops, Linking Ring,The Sphinx,Fake, The-Wizard.Esta última le dedicó un número integro,incluída la portada.
The Sphix lo premió en 1948 con la medalla al mejor efecto. Este era la Phantom Flame,que incluyó Fred Kaps en su rutina.
Fué presidente del Círculo Mágico miembro del IBM,socio de Honor de PADPEI,EMA,CMP.
Fué manager en el espectáculo de Fú-Manchu.
Pero fué sobre todo conferencista, el conferencista por excelencia,-Porque en sus exposiciones nos enseñó no solo qué hacer,sino como y porqué hacerlo.Y tenía respuesta para todas las preguntas, pero todavía teníamos muchas que hacerle cuando se nos fué el 12 de Agosto de este año,1990.
La fecha es un detalle anecdótico porque hay personas intemporales.
Y Carlos H(hilo?) Colombi es una de ellas.Por eso escuchemoslo en una entrevista de FAKE:
"Encuentro una peligrosa tendencia a presentar juegos que no se dominan lo suficiente,en el desesperado afán de mostrar novedades,olvidándo que la base del éxito es el total dominio de tales juegos."--
--"Nadie se atrevería a conducir un vehículo con solo dos lecciones y un ensayo.Pero como en la Magia no existe peligro de muerte la única víctima es el sufrido espectador,quien suele castigar estas audacias."
--"El remedio?-Ensayar, practicar sin prisa y sin pausa..Un mago es un artista,y el arte comienza donde termina la técnica.No interesa lo antiguo ó moderno,solo cuenta su perfecta presentación,es decir técnica...y arte."

GRACIAS;MAESTRO CARLOS H; COLOMBI!..

CHARLIE BROWN

Era su verdadero nombre **Cristian Gabriel Paglia.** Nació en Buenos Aires el 21 de Noviembre de 1959.Fué su primer nombre artístico Fafá,tomado de la historieta homónima de Broccoli,posteriormente cambió por Charlie Brown.Su inquietud por la Magia comenzó a los 12 años. Tuvo una meteórica carrera artística actuando en los siguientes programas de televisión;

*Hola,Susana!
*Finalísima
*El Gran Club
*No toca botón
*Feliz Domingo
*El buscavidas
*Shopping Center
*Carozo y Narizota
*Sábados de la Bondad
*Sábados de los Mejores
*Grandes valores del Tango



Y tan rápida como fué su actuación ,fué también su paso por este mundo.Un sábado,que no fué de la bondad,su fué subitamente,sin despedirse.El calendario marcaba el 26 de Mayo de 1990.No recordamos si había sol,pero el mundo de la Magia se nubló.

MINIMALISTRICK

por Phill Goldstein

traducción de Kartis

EFECTO:En forma rápida y visual un as cambia de lugar con un comodín Lo mismo sucede con un dos y luego un tres.

PREPARACION:Se necesitan cinco cartas,que son un as,un dos , un tres un comodín de dorso y un comodín de cara según muestra la figura.

ACCION

1-Muestre el as,el dos,el tres y el comodín último,ocultando el que esta de dorso.Puede realizarse con bucle en la última.

2-Encuadre y gire el conjunto caras hacia abajo,

3-Tome el as de abajo y llévelo al loma cara arriba.

4-Realice triple volteo en el lomo.

5-Retire el aparente as dejándolo cara abajo en la mesa. Cuidado! Gire al mismo tiempo la mano que tiene las cartas para que no se vea el comodín que está cara arriba.

6-Tome el dos y llévelo cara arriba al lomo,Cuidando siempre que no se vea la anterior.Tiene ahora dos cartas cara arriba en el lomoMantenga un breack de ambas .

7-Volteé ambas como una y déje el aparente dos en la mesa

8-Repita la misma secuencia con el tres.Aunque ahora es solo una carta,ejecútelo igual que anteriormente.Como verá cada vez es más simple:primero un triple lift,luego un doble y finalmente una carta.

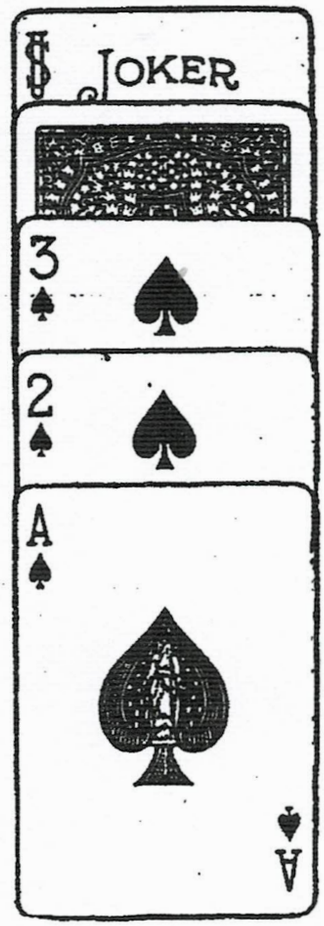
9-En la mano quedan el as y el dos boca abajo dos en el lomo y as en boca,aunque el público supone que es un comodín.

10-Comienza el efecto en sí.Gire las que tiene en la mano (como una)y es el as!..Si se anima haga el giro con un snap que es más mágico y produce sensación de una sola carta.Muestre la primera de la mesa;es el comodín!..Colóquelo en el lomo del as (y dos).Gire boca abajo y retire el as de la boca dejándolo en la mesa cara arriba.

11-Repita el paso anterior;es decir:gire dos como una en la mano,tóme el comodín de la mesa y póngalo en el lomo del dos(y otro comodín).Atención:Retire el dos con las caras hacia arriba.Como le quedan dos comodines parecerá que el que queda a la vista es el que acaba de colocar.

12-Tóme el tres y póngalo cara arriba sobre el comodín(comodines)tambien cara arriba.Haga bucle en la de lomo,tomando tres y comodín como una y sepárelos para mostrar.Juntelos nuevamonte,pero ubicando la doble en el lomo,

13-Gire caras hacia abajo y déje el aparente tres del lomo en la mesa.En la mano queda el tres tapado por un comodín.Haga tapar el tres con una mano mientras descarga el comodín de la mano, quedando con el tres.Y ya está el gran final,el tres en su mano y el comodín bajo la del espectador!!!



HOUDINI

Compañia compuesta de 13 asistentes más 3 de la parte administrativa.-
Opertura de la orquesta con Pompa y circunstancia de Elgart.-

PRIMERA PARTE

1-Bol de cristal--Un vidrio es coloca do sobre la mesa y sobre este un diario. Una gran pecera con tinta se tapa con un pañuelo y al destapar tiene agua clara y peces.Del medio del agua saca gran canti dad de pañuelos.Retiene seis de ellos y hace los Pañuelos Simpaticos.-
2-Estrella de cartasUsa el aparato original de DOebler.De un mazo gigantes se eligen 5,las mezcla y lanza hácia la estrella(que está suspendida en alambres) y aparecen las cartas elegidas.El centro del aparato es trs veces menor que las cartas.Este número se llama La mano de - Maria Antonieta,
3-Cristal box-8 monedas aparecen y son lanzadas hácia un pequeño vaso en el que aparecen.Son tomadas y nuevamente arroja das hacia una caja de cristal suspendida
4Conradi Aladin Lamp-Una pequeña lampara desaparece de una mesa y reaparece en otraUna segunda se transforma en un ramo de rosas.-
5Monedas de la nada- La aparición clásica de monedas,Cuando Houdini trabajó en el frente durante la Primera Guerra Mundial usaba monedas de oro de 5 dolares- y las lanzaba al público.En su gira por las bases repartió a los soldados un total de 8000 dolares!..
6-Papel chino roto y compuesto.-
7-Radio 1925-Una gran consola de radio es mostrada y de ella aparece una señorita con un marcado acento fránces,La tapa con un cono sobre un pedestal y en su lugar aparece un naranjero,cuyos frutos se dan al público.La joven reaparece entre el público con su marcado acento francés
8-Palaginesia-este efecto fué visto por Houdini en su juventud,impresionándolo. Por tal causa lo incluye. Era invensión del Dr Lynn,quién lo presentó en Londres 5000 veces!..Houdini fué el único autorizado a realizarlo.Un voluntario(?)sube a escena y entra en un gabinete de tela El mago procede a cortarle una pierna,un brazo y finalmente la cabeza usando una espada para ello.-

SEGUNDA PARTE

1-Metamorfosis substitution trunk.-
2-East Indian Needle Trick-Un pequeño fecto hecho importante como una ilusión
3-Watter torture Cell- Se recompensa con 1000 dolares a quién pruebe que se obtiene aire estando cabeza abajo--- Flirtleo con la muerte--lo más fuerte del show.-

TERCERA PARTE

Revelación de fraudes espiritistas-Habla sobre falsos mediums y fenómenos naturales que engañan a la gente más inteligente.No ataca a ninguna religión.No es escéptico y respeta a los creyentes sinceros,Solo desemascara falsos mediums.
Esta parte se llama Do the thead come back? (¿Vuelven los muertos?)
1-Lectura del cristal-Explicando en que forma logró la información.-
2-Test de las pizarras-Muestra un cambio que ven todos excepto el espectador.-
4-Caja de Margery de Boston- campanillas y tambores son controlados con pie y manos.
Open Forum-Un debate sigue a las demostraciones de fraudes .

FIN

Este programa comentado lo escribió Max Holden,quien agrega;---El show es de lo más interesante que hé visto.La parte de fraudes compensa plenamente la entrada,-

AL BAKER

por Kartis

Tenía 12 años cuando su padre llenó un vaso de arroz,lo cubrió con un sombrero y al descubrir no quedaba nada del arroz!! Y allí estaba el germen.Estaba en los 17 cuando Herrmann llegó a su pueblo(Poughkeepsie),El joven entusiasta estaba en la estación esperándolo y en el teatro en primera fila,por supuesto.
Ya no tenía dudas sobre cual era su camino!..

Al Baker nació el 4 de Septiembre de 1874 y su último día fué el 24 de Octubre de 1951.
Comenzamos a conocer a Al Baker en las conferencias de Carlos Colombi,Y no entendíamos muy bien el porqué de la admiración de Carlos para con él,Hasta que cayó en nuestras manos uno de sus libros Mental Magic y nos dimos cuenta de su genialidad,simple genialidad.
¿Pero,en qué consiste ?Dejémos hablar a quienes lo conocieron ;
Dice John Braun:--"Su magia es muy entretenida y cada juego que realiza tiene un toque Baker."
Habla ahora John Hillard autor de Greater Magic :--"Es genial para agregar toques sutiles a los viejos juegos,que transforma de comunes en altamente ilusorios.Sus impromptus de hoy serán los clásicos de mañana.Sus técnicas son directas y simples,con énfasis en el entretenimiento.Sus manipulaciones naturales y sutíles, sin tratar de probar que no hay trampa."
A pesar de haber comenzado muy joven,la mayor parte de las fotos que de él conocemos,lo muestran como un abuelo entreteniendo a sus nietos.Y las fotos no mienten, no está posando.Está trabajando con amor por lo que hace y por quienes lo hace.
Pero,escuchemos algunos de sus consejos,tomados del libro Magical Ways and Means del cual también publicamos en la página anterior el sistema de la pizarra.
--"Comience por ser usted mismo.Tóme un juego muy sencillo y piense en él,en todas sus posibilidades enfatizádolas.No haga un juego pensando simplemente --los engañe--"
--"Cuando voy a una convención me preguntan si tengo algo nuevo para hacer,y les respondo;--No,pero pero puedo decirles muchas cosas que no hay que hacer(¡Pienselo,lector!)
(.....espacio para pensar.....)
--"Se dice que la menor distancia entre dos puntos es una recta. Puede decirse lo mismo en la Magia,la mejor forma de presentar un efecto es por el más simple y directo método.Debe ser facilmente entendible y cubierto por acciones naturales,sin tediosas divagaciones que lo opaquen"
Así habló Al Baker,que fué mago,ventrílocuo,escritor e inventor. Pero lo más importante es que todos los efectos que realizaba tenían su particular estilo Baker,el toque Baker.

Son sus libros;Magical Ways and Means Mental Magic
Al Baker´s Book Al Baker´s Second Book
...y 19 efectos de su creación en Greater Magic.

En todos ellos encontramos la claridad que él preconiza.efectos claros prácticos y sin complicadas maniobras,Y sobre todo sorprendentes.

PIZARRA A.B.

Adaptación y dibujos; Kartis

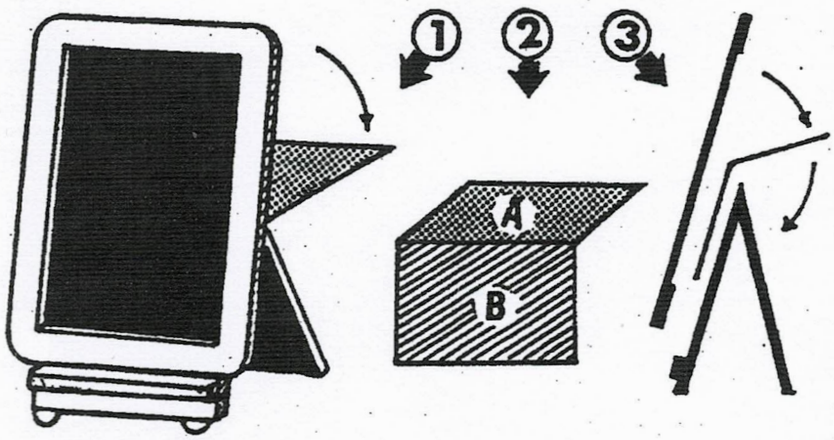
La aparición de escrituras en pizarras fué originalmente utilizada en efectos de espiritismo.Luego comenzamos a utilizarlas los magos.
Existen varios sistemas para producir este efecto,pero el más usual es el que se vale del uso de flaps,con sus diversas variantes.
El problema es como ocultar dicho flap después de su utilización,En otras épocas se descargaba en un servante;posteriormente se usó el sistema de dejarlo sobre la mesa enmascarado por tener pegado en su dorso un papel ó tela similar al que está sobra tal mesa.
Para lograr el mismo fin,Al Baker ideó una forma muy interesante según veremos:consiste en descargarlo dejándolo en el soporte cuya aparente finalidad es tener la pizarra elegantemente a la vista.

CONSTRUCCION DEL FLAP

Deberá hacerse de metal fino(no de oro,sino de espesor!)e irá abisagrado con tela de encuadernación o alguna tela plastificada.Se pintará de negro mate como la pizarra por un lado y por el otro de los colores delantero y trasero del soporte(Figura 2)

EL SOPORTE

Será abisagrado ;para facilitar su transporte y de tipo caballete.Debe ser de tal altura que cuando la pizarra con el flap estén apoyadas, el flap no se pliegue.En otras palabras ,debe estar un par de centimetros más arriba que la bisagra del flap.Puede pintarse con un color por la parte delantera y de otro por la trasera,-Recuerde que estos colores son los A yB de la figura 2-Trate de que no sean muy llamativos porque la atención estará en la pizarra y no en el soporte(Figura (3).-



LA PIZARRA

Será del modelo de la figura 1.-Preferiblemente tendrá un canal pequeño por la parte inferior del lado del flap que servirá para asegurarlo por uno de sus extremos miéntras que por el otro lo sostienen los dedos.

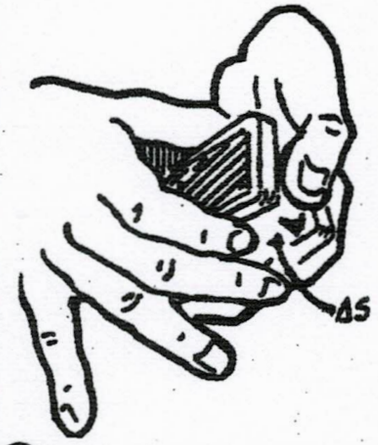
UTILIZACION

Escriba el mensaje que desea en la pizarra,cubraló con el flap y apoye el conjunto en el soporte y...a escena! Tóme entonces la pizarra mostrándola de ambos lados y dejándola nuevamente en el soporte,Fuerce el mensaje que puede ser una carta,un número ó el nombre de una persona.-
El resto es presentación,que no es poco decir!..

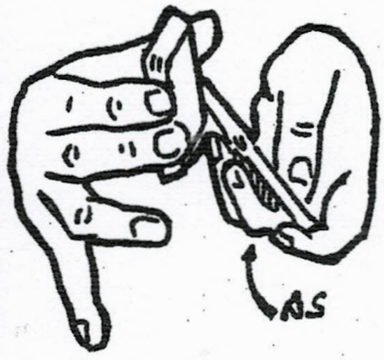
TECNICARTOMAGIA
SALTO-MEZCLA

He aquí un sencillo método para controlar una carta. Es un salto ejecutado en la acción de mezclar. La descripción se debe a Howard Hale, uno de los dos ganadores de la Medalla de Oro de la IBM desde que se instituyó en 1980. El otro es Lance Burton. A los 11 años compró su primer juego en la casa Magicland, curiosamente hoy es su propietario.
Material necesario: Un mazo y una silla. Siéntese y al trabajo...

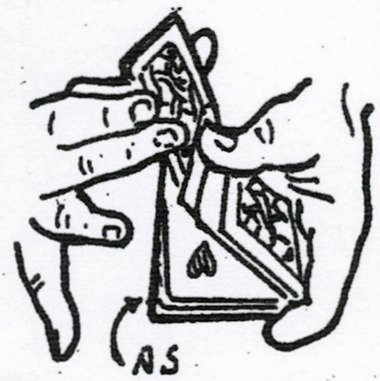
1. El dedo medio derecho introduce la carta. El as esta invertido para seguir su trayecto en la explicación.-



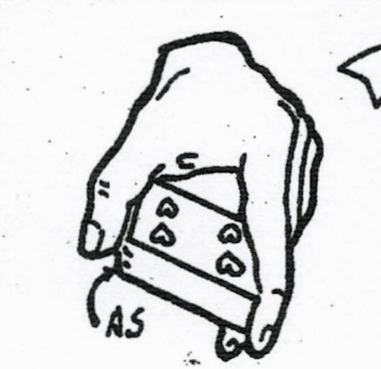
2. Cuando el as entra el índice levanta la mitad del mazo sobre el mismo.-



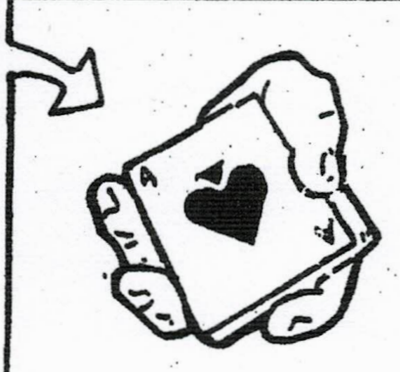
3. La M.I. gira la mitad inferior quedando el as en contacto con la yema de sus dedos y las caras hacia el pulgar.-



4. Con la mitad que quedó en la M.D. se hace una mezcla por arrastre sobre la otra mitad.-



5. Al terminar la mezcla el as queda en el lomo del mazo. Falta girar a la posición de la figura siguiente...



6. ...y ya tenemos el as arriba!
Consejo gratis: Practique hasta lograr la perfección. O no!::

"EL HUMOR EN LA MAGIA"

COMENTARIO SOBRE EL LIBRO DE MERPIN

Por un principio de justicia hacemos este comentario.Porque Merpin lo merece por ser un defensor del Buen Arte,Y porque se atrevió a escribir y publicar,sabiendo que en este momento puede dar más perdida que ganancia.Quijotada le llaman..
Como no encontramos mejores palabras y por otro principio,el del menor esfuerzo,nos limitamos a reproducir el prólogo..

PROLOGO:

Alguien dijo que "el humor es cosa seria". Esto parece una perogrullada pero es muy cierto.
Tan cierto, que desde Aristóteles hasta nuestros días, mucho se teorizó sobre sus causas y efectos. Freud, Berson, Kant, Kierkegaard, Baudelaire y otros estudiaron los mecanismos que producen la risa.
Fueron estos los teóricos del problema. Por otro lado están los que producen el fenómeno: Los Humoristas. Estos son los prácticos.
Aquellos saben el *porqué pero no el como*. Los otros saben el *como pero no el porqué*.
Merpin, en esta obra une ambas cosas: *El como y el Porque*, es decir la teoría y la práctica.
Alguién objetará: -"Para qué sirve la teoría?"-
Respondo: -"Para sustentar la práctica"-
Y la práctica bien entendida se llama "Arte".
Y el Arte puede llamarse Magia o Humor.
Y si es Magia mas Humor, doblemente Arte.
Y quién lo profesa, *doblemente artista*.
Y este artista, está moralmente autorizado a escribir sobre el tema.
¿ Porqué ?
- Porque lo que dice lo demuestra en el escenario.
- Porque escribe muy bien lo que sabe y sabe muy bien lo que escribe.
- Porque se llama MERPIN.

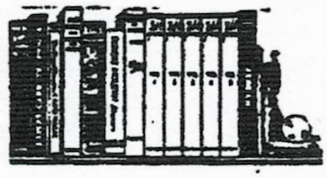
Amigo lector:
Habrás notado que Arte, Humor y Magia, están escritas con mayúsculas.
Te pido un esfuerzo para que así se siga escribiendo. Gracias.

KARTIS - Abril/90

TOP SECRETS

Nuestro servicio internacional de es
pionaje le obsequia los planos de LA
MEJOR ESCALERA para lo que ya sabe.-
Las medidas estan en pulgadas .
Como es la Era de Divulgación de la
Magia,le doy una idea:reparta repro-
ducciones con sus datos en el dorso;
en las fiestas donde trabaja,lógico!
Si es mago avanzado,es decir,que ya
conoce el dedil y la bolsa de cambio,
este es su tercer paso,para que per-
der tiempo.Fortuna caretam juvat!...

BIBLIOMANIA



por R a t i s ,el ratón de biblioteca

LA ATENCION Y EL JUICIO DEL PUBLICO

—El arte del ilusionista consiste sobre todo en desviar el juicio,en empujar el espíritu hacia una pista falsa y confirmarlo en ese error durante todas las operaciones aparentes,hasta que se encuentra en una situación absolutamente falsa que lo aturde por su absurdidad,lo desarma y lo deja incapaz de reconstruir todo lo pasado.Para garantizar este punto importa que el desenlace sea brillante y sin punto muerto que permita reflexionar el instante delicado es aquél de la fase omitida ú oculta en una serie de movimientos,más no percibida gracias a la naturalidad del resto de la operación y la desviación de la atención obtenida sobre todo gracias a la mirada. La fase esencial debe ser lo más neutra posible.---

.....

Quién leyó lo anterior creéra que fué tomado alguna conferencia de Tamariz o Ascanio por su coincidencia de contenido.
Es indudable que nuestros amigos han tomado éstas consideraciones, ampliándolas con el lente de la paciente investigación.
Pero la fuente es anterior.Un viejo libro...De aquellos que nos hacen decir:---No tiene nada,es muy simple para mí(?)-
Y lo dejamos dormir,silencioso y cubierto de polvo,como dijo Gustavo Adolfo.
Más héte aquí que después de varios años lo releo y descubro(!) estos conceptos.
Conceptos que tardé años,años..y años en asimilar.¿Qué pasó?¿No leí esto antes?..
¡Si! Pero no estaba preparado para entender.Porque una cosa es mirar y otra cosa observar.Una cosa es ser Mago y otra muy distinta hacer jueguitos de magia.Y otra ni siquiera hacer,sino solo conocer.
Y en la época en que adquirí este libro solo conocía juegos.
Y después de tanto tiempo lo redescubro.
La edición data de 1951 y el lector posiblemente lo tenga:EL APRENDIZ DE MAGO por Who de Editorial Sintes.
El mismo título parece infantil y el autor es un anónimo recopilador que se nutre de varios clásicos;Willman,rossetti, Robert-Houdin,Hoffmann,Conradi,etc.
De ellos reproduce fielmente los grabados.Contiene también consideraciones sobre el espectdor molesto que son totalmente actuales.

CONCLUSION:Muchas veces oímos decir que tal libro no tiene nada,ó tonterias. No subestimemos y recordemos que; el sabio aprende hasta del necio, pero el necio no aprende de nadie.

MAGIC IN THE MODERN MANNER

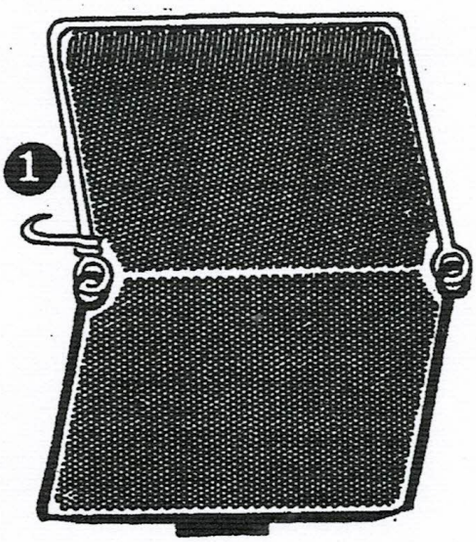
de Orville Meyer

Siguiendo en la sección de viejos libros nos detuvimos en este de 1949,por su claridad,originalidad y honestidad al citar las fuentes.Por ejemplo,en la parte que trata la rutina de aros chinos cita las deBlackstone,Waller,Pearce,Namreh,Hugard Ireland,Farelli,Laurent,Hillard,Miller y Fitzkee(!).
Tiene una muy interesante y simple versió de La bañista de Fred Culpitt.
Tambien juegos con cartas,cubiletes,mentales,pero tres sobresalen(a mi ratonil parecer);el primero es Think Ink(piense tinta),Efecto en el que el agua contenida en un vaso cambiainstantaneamente en renegrida tinta.Es uno de los más mágicos efectos y lo realizaba Fú-Manchú en sus primeros espectáculos.
El segundo es el Principio de mayoría,y permite localizar una carta en condiciones imposibles por los medios conocidos.
Y el tercero es Catching a Bullet (atrapar la bala).El método aquí descripto es original de Meyer y espectacularmente usado por Ted Annemann.Se realiza sin arma especial y con todas las garantías para el público.No tantas ¡para el mago!..
Inteligente autor,inteligente libro.

"BRAZI~COLOR"

Adaptación y dibujos;Kartis

En el libro More studies in Mistery publicado en 1941 por el prolífico maginventor inglés Eric Lewis,encontramos esta interesante como útil idea.Setrata de un accesorio de múltiples aplicaciones.A título de ejemplo imaginemos que rompemos varios papeles de diversos colores y que se transforman en un multicolor pañuelo.El adminículo(con perdón de la palabra)para lograr tal efecto.es facilmente fabricable.para entendernos lo llamaremos monederoporque tener aspecto similar a este.La figura 1 lo muestra claramente.



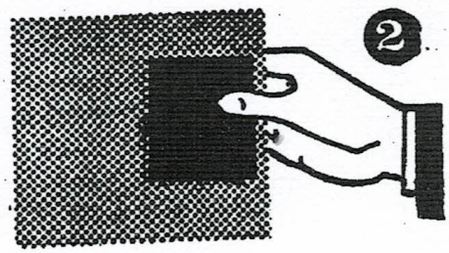
Es un marco de alambre abisagrada de tal manera que se puede plegar en ambos sentidos.Dicho marco rodea una tela elástica y además tiene un alfiler curvo rara poder ser colgado como luego se verá.Un cierre permitirá mantenerlo cerrado en su posición inicial y cuando gira los 360 grados.

Los movimientos a realizarse son muy simples.

Coloque el pañuelo en el monedero-cargador y mantengalo trás el papel del lado de la mano derecha

Dejelo sobre la mesa y eatará listo para comenzar.

Tomelo con una mano en cada extremo (Figura 2)mostrando el frente del papel ó papeles.Comience a romper el mismo en cuantos trozos crea conveniente y teniendo el cargador oculto siempre.Destrabe el cargador y gire el marco completamente liberando así el pañuelo y guardando los trozos de papel.Cierreló.Y ahora viene lo interesante.Muestre el recién aparecido pañuelo tomándolo por sus puntas,(similar a figura 2).Para enseñar el otro lado debe cruzar los brazos y es aquí cuando deberá desprenderse del cargador dejándolo colgado por el alfiler en la manga izquierda.Descruce los brazos y tire el pañuelo al aire ó realice cualquier otro floreo que demuestre su inocencia.Tómelo con la mano derecha y apoyelo colgando en el brazo sobre el cargador ocultando de esta manera la evidencia.Tomeló otra vez llevando dentro el cargador y abandonando el conjunto sobre la mesa o mejor dentro de la galera.Eso es todo...



A Eric Lewis le debemos entre otras cosas la aparición de pañuelos llamadaSilk from silk,aquella en la cuál los pañuelos van cayendo uno de otro y que posteriormente fuera modificado por Marconick..

En el prólogo de More Studies in Mistery dice--"Cuando publiqué Studies in Mistery tenía mis dudas sobre como lo recibirían en tiempos de guerra.Pero se agotó y una segunda edición fué necesaria.el presente trabajo es una continuación de aquél."--

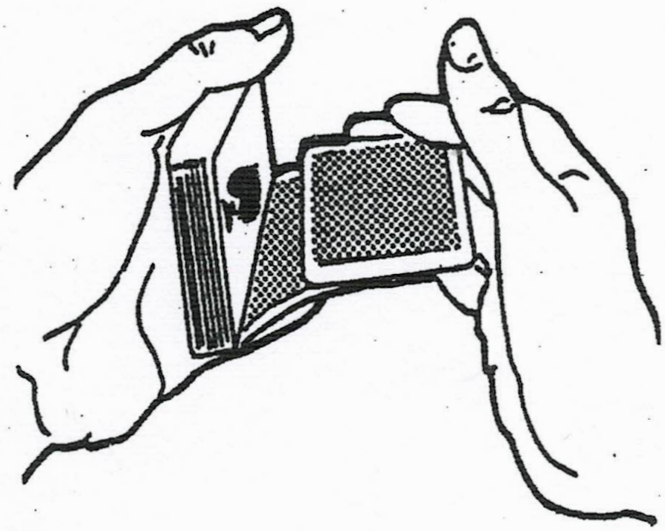
Es interesante notar como en pleno bombardeo de la Segunda Guerra Mundial los magos escritores y lectores no perdían su entusiasmo.Estamos hablando de Londres y en 1940!!!

Volviendo al accesorio,piese en las posibilidades para diario roto,Blendo,cambio de color de un gran pañuelo.

A PINTAR!

Adaptación de Kartis

Esta interesante pintada de cartas tiene la particularidad de realizarse con las manos más separadas que en otros sistemas,con los dedos ligeramente separados y pudiendo repetirse varias veces.-
Salió publicada en el Linking Ring de Marzo de 1949 y su autor es Joe Schretz,a quién dejamos la palabra ---Con la mano derecha vertical,de de meñique paralelo al piso,tóme 4 ó 5 cartas caras abajo entre el índice y mayor con los lados largos de las cartas hácia la palma.
Tenga el mazo en la mano izquierda tan cerca de nacimiento de los dedos como pueda,los mismos extendidos.
Ahora apoye las cartas de la mano derecha en la izquierda para que ésta retira por deslizamiento la carta inferior.
Cierre los dedos izquierdos mientras aún estan cubiertos por la derecha y la carta irá a la cara produciéndose el cambio.Las manos se separan ligeramente y el milagro queda a la vista!..
La primer vez tenga los dedos algo arqueados para despertar sospecha de algo escondido.Luego hágalo un par de veces con los dedos extendidos,Continúe separando el meñique, después separe el mayor y en la última separe todos a la vez que retira la mano.Por supuesto esto último dedspués de descargar la última carta.
La impresión debe ser de que todo se realizó con las manos alejadas y los dedos bien separados!..
Se deben cuidar los ángulos y no realizarlo de pie estando el público sentado.--
Nota del traductor;tal vez el dibujo y la descripción no den una idea exacta del efecto,pero creo que es una pintada realmente novedosa(de 1949!.) y vale la pena dedicarle un tiempo de práctica.



Agregaría un par de detalles:-
Primero,contar las cartas a robar con el pulgar como se hace en el doble-lift,y segundo, llamar la atención sobre la carta que está en la bocaindirectamene y al efectuar el robo dejarla en su lugar primitivo .Como se continúa viendo la misma,el robo pasa desapercibido!
Práctique.recuerde que toda pintada mejora con una segunda mano.

CONSIDERACIONES SOBRE LOS CAMBIOS DE COLOR

Tienen la particularidad de ser visuales,directos y perfectamente entendibles para cualquier nivel mental.
-Los cambios de color son instantáneos,sin mayores trámites.-
-Debe cuidarse la actitud antes,durante y después del cambio.Antes:permitir la fijación del color primitivo.-Durante:realizarlo sin acciones que distraigan.-después:-dar tiempo a visualizar el segundo color.
En Magicolor de Juan Tamariz hay excelentes consideraciones sobre este tema.

1er. ENCUENTRO MAGICO DEL SUR

9 - 10 - 11 NOVIEMBRE 1990

MONTEVIDEO - URUGUAY

Y en la ciudad de Montevideo,República Oriental del Uruguay,se llevó a cabo el enunciado encuentro. Los días fueron el viernes 9,sábado 10 y domingo 11 de Noviembre. Fué organizado por la AMU(Asociación Mágica Uruguaya)que tiene como actual Presidente a Sergio Ferrer.
La Asociación Cristiana de Jovenes fué el lugar de encuentro de magos de Uruguay,Argentina,Brasil y Chile.

PROGRAMACION

Se cumplió ,con las ligeras variaciones previsibles en todos los - congresos.
La feria permitió adquirir nuevos juegos para el repertorio.

Las conferencias aportaron un bagaje de ideas,que algunos aplicarán y otros no.fueron expositores Luas,Kartis y Merpin de Argentina Varone de Brasil,Ling-Fú de Chile y Sergio Ferrer de Uruguay.

Hubo tres galas de escenario, una el viernes y dos el sábado,actuando:Ariel Jr,Claudio,Gasan,Jerry y Janny,Joe Marbel,Ledo y Anne,Marcelo y Cirilo,Merpin,Kartis,Luas, Vision-Ki y Sergio Ferrer.

El sábado,luego de la última gala hubo un aquelarre que se prolongó de manera que pocos madrugadores llegaron al almuerzo del mediodia en el Paseo del Parque.

En el mismo Parque hubo Magia para el público infantil presente.-
Y de allí partimos en un micro en un tour por la ciudad que nos albergó en estas Encuentro Mágico.

Como nos pidieron la opinión,allí va:-El Encuentro fué...correcto.. Ni maravilloso,ni malo.Bueno, que es bastante decir en esta materia donde siempre se le busca la quinta pata al conejo.

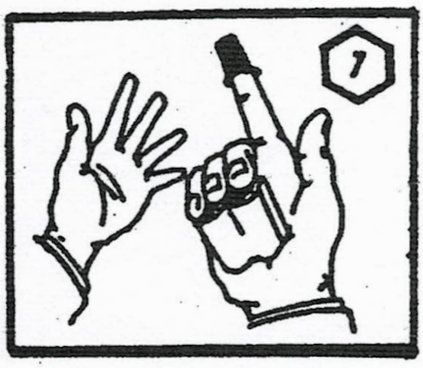
Pero si consideramos,que fué una primera y por lo tanto valiente experiencia,el calificativo se potencia.Felicitaciones y adelante!

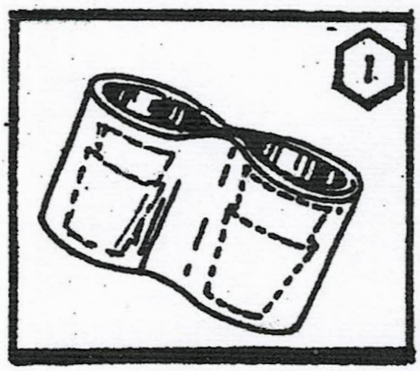
DETALLES

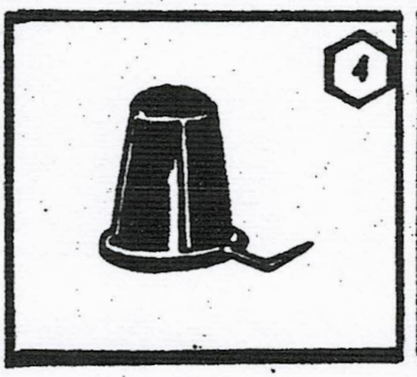
-Nos alegró muchisimo ver que el mayor contingente era argentino. Y que predominaba un grupo de gente nueva(jovenes de edad ó de espíritu),entre los que sin ninguna duda están los grandes de mañana.
-Nos entristece no ver a muchisimos colegas.Claro,tienen fiestas todos los días(?)Además no tienen nada que aprender(?)
-Facilitó la posibilidad de viaje la momentánea ventaja en el cambio monetario.¡Alguna vez nos tenía que tocar!
-Y el acomodado precio del hotel.
-Pero el principal factor que llevó a la otra costa fué el amor al Arte Mágico!
-Redondeando:el saldo fué positivo.Es la opinión de mi conejo. Y tiene cuatro patas!...

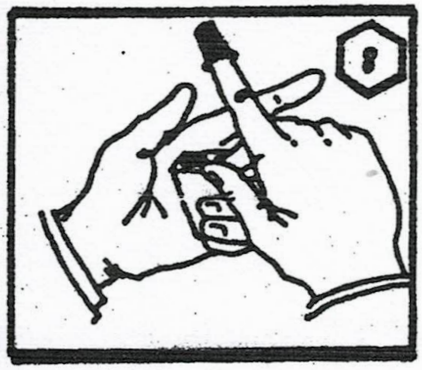
RUTINA DE DEDALES

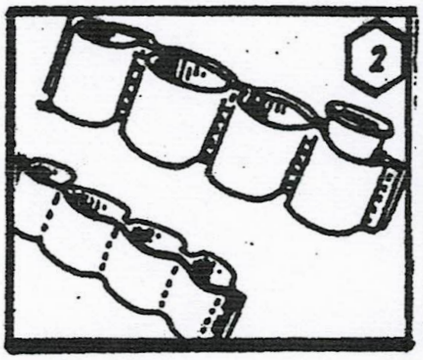
SHIMADA

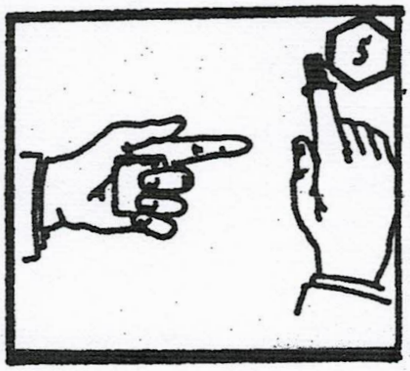


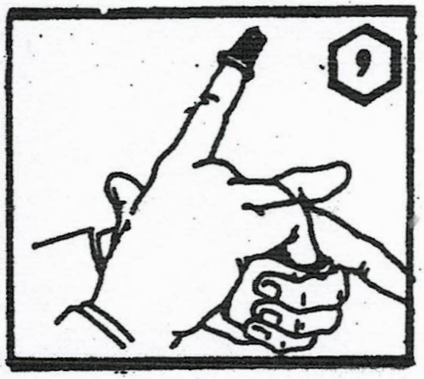


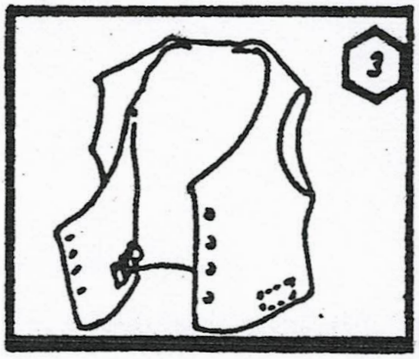


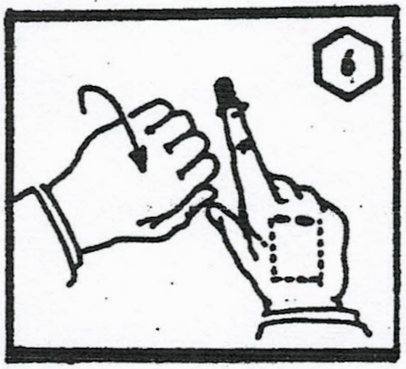


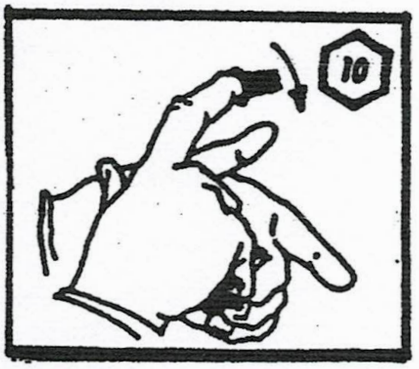












****

Shimada comienza su rutina floreando un dedal pasándolo de dedo a dedo.Lo guarda en el bolsillo y reaparece en la mano.Lo deja en la galera y otra vez reaparece.Uno a uno van apareciendo en cada dedo.Luego saltan de mano a mano.Son dejados en la galera.Otro aparece y tam bien es dejado.La partenaire llega con un globo y al reventar este aparece un dedal en cada dedo en ambas manos!!!

****

PREPARACION

I-Un cargador con dos dedales en cada división(1)en el bolsillo izquierdo.
II-Dos cargadores de elástico(2)cosidos en el chaleco(3)-Otro similar para uno tras la solapa.
III-uno de los dedales lleva un alfiler que permitirá reventar el globo(4)

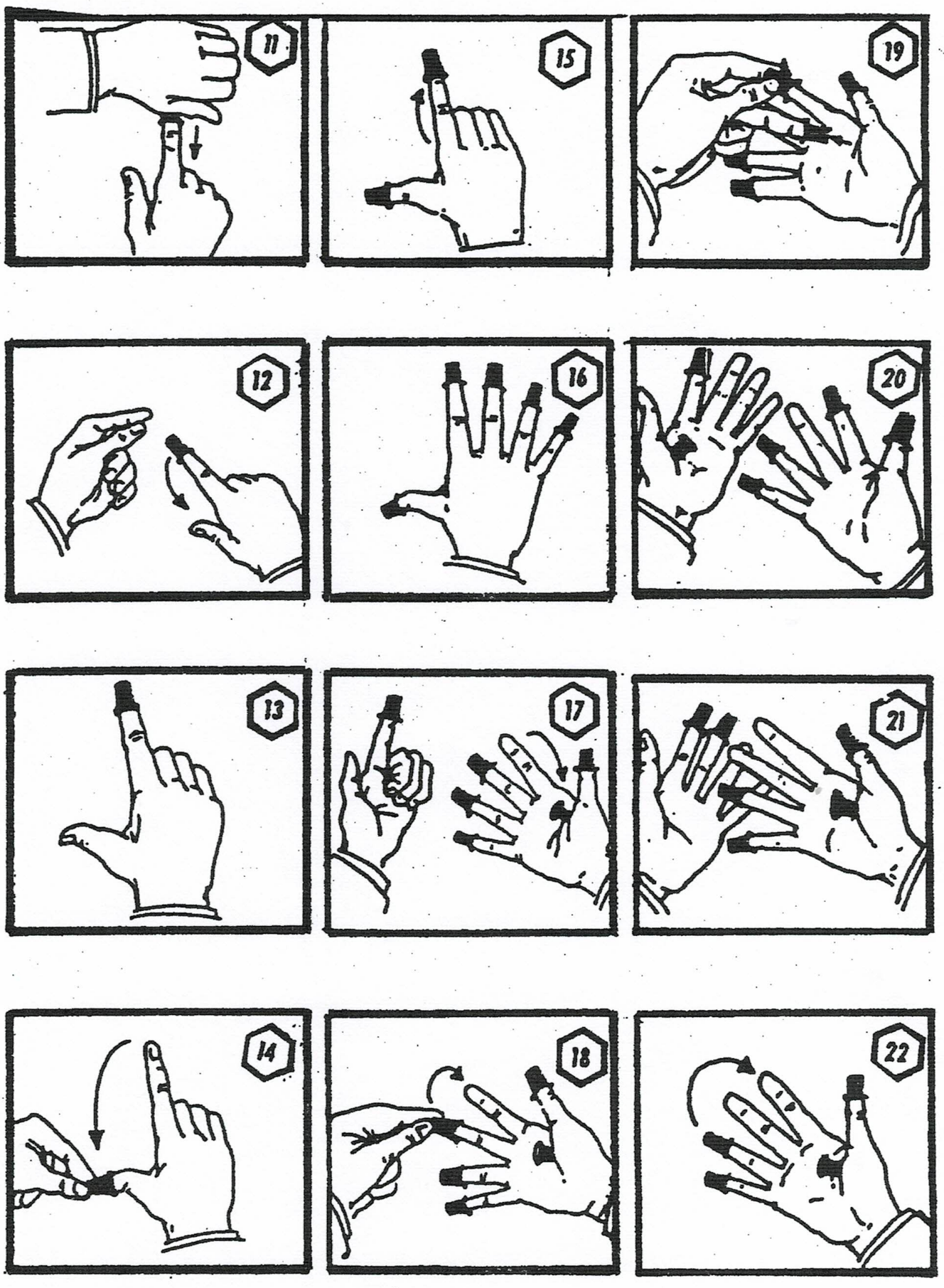
A ESCENA.

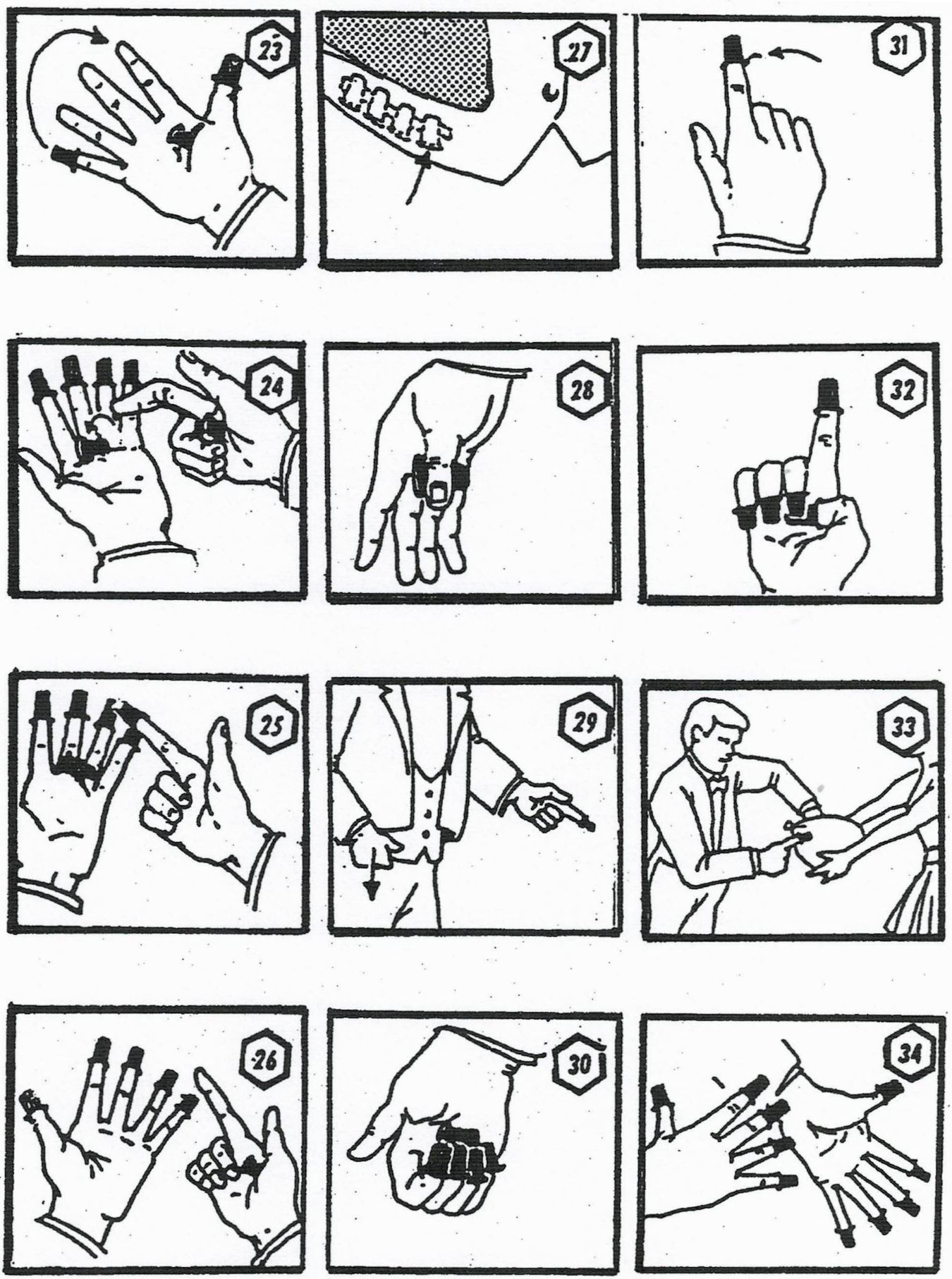
Comenzar floreando un dedal en la M.D. (mano derecha)-Hacer falso deposito en M.I.(mano izquierda) y llevarlo aparentemente al bolsillo con la misma.
Tomar del bolsillo el cargador(1)-Hacer reaparecer en M.D.(5)el dedal- Tirarlo aparentemente en la galera y empalmarlo haciéndolo reaparecer-Esto último da un intérvalo con la ida al bolsillo anterior,
Girar la M.I. y pasar a la M.D.el carga dor (6)viéndose la M.I.vacía(7)...
En esta acción el meñique y el anular de la M.D.tOman sendos dedales(9)-Girar la M.I.y con el dedo mayor tomar otro del cargador.
Mientras el índice de la M.D.empalma el que está a la vista y toma el último en el cargador(10-11)-Hacer falso depósito del único visible(12)en la M.I,que aparentemente lo deja en la galera,empalma en realidad y abandona el cargador.
El dedal reaparece en la M.D.(13)-Pasar al pulgar y hacer aparecer cuatro más!. (15-16)-Con esta cobertura cargar el de la solapa en la M.I.,
Hacer desaparecer por empalme en la M.D. y reaparecer en la M.I.(17)- Pasar del mayor al índice(18)y en el mismo momento cargar(19),-
Repetir similar secuencia con los restantes(20 a 26)
Dejarlos en la galera,reteniedo uno en empalme,más el que queda en la M.D.(28)

Hacer aparecer y simular tirar al aire y desaparecer el de la M.D.y posteriormente reaparecer el mismo enla M.I.-
Mientras la M.D.carga los cuatro del chaleco (29-30)-En este momento tenemos cinco contando el empalmado-
Nuevamente pasar aparentemente de la M.i, a la M.D.y luego simular dejar en la galera pero reteniéndolos en realidad.

En este momento cargar del lado izquierdo (similar 29)-

En este momento tenemos cinco ocultos en cada mano y prontos para el remate de la rutina,Se acerca la partenaire con un globo(33) y ayudados por el alfiler que tiene uno de los dedales lo reventamos(31-32 Apareciendo repentinamente diez dedales!! (33)Gran final!!!


11
15
19
12
16
20
13
17
21
14
18
22


23
27
31
24
28
32
25
29
33
26
30
34

JUGANDO CON FUEGO

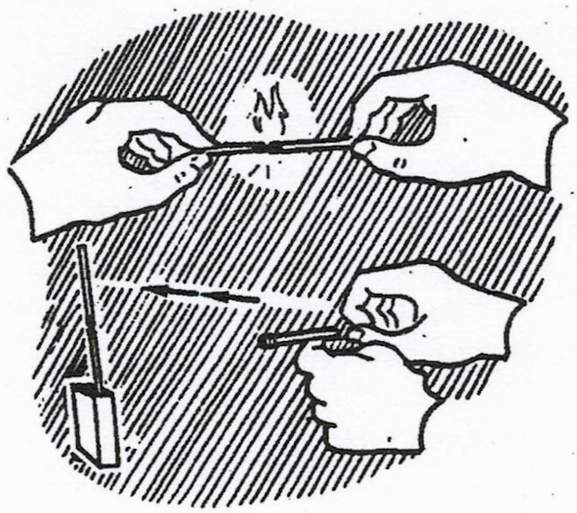
Piromaníaco recopilador:Kartis

GUILLERMO TELL

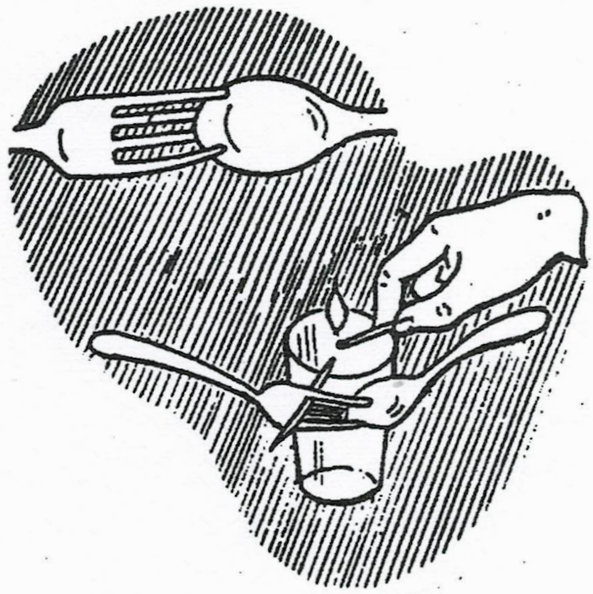
El portentoso artista(Ud) demuestra tener la puntería equiparable a la del héroe helvético,acertando a un blanco tan pequeño como lo es un fósforo.-

Procedimientopara lograr el efecto y ser admirado por las damas y envidiado por los caballeros:

Encienda un fósforo.Tome otro y enciendaló con el primero juntando sus cabezas,sople apagando y quedan soldados.Es muy lógico que sean soldados porque se hará práctica de tiro.
Insertelós en la cajita..Tome un tercero y póngalo sobre la mano con la cabeza para adelante(del fósforo).
Apunte...No respire.y dando un papirotazo lance el fósforo.Todos se sorprenderán al ver que acierta en el blanco!..
El primero será Ud ,que no sabe como lo logró(?).-



Develación del misterio:El fsforo no va de punta como parece,sino girando horizontalmente como las aspas de un helicóptero,de tal manera que abarca una zona equivalente a su largo.Dicho de otra forma,es como si el blanco tuviera el ancho del largo del fósforo.Está claro?



NOCHE DE COPAS

Luego de varios brindis las copas quedan vacias y las palabras también.Esa es su oportunidad!..Ante el espectante silencio tome los elementos que muestra la figura(la mano no,ya la lleva puesta).
Trabe el tenedor con la cuchara y equilibrelós en la copa por medio del palillo.
Diga palillo que es más fino que escarvadientes,además le dará un halo de viajado.Encienda un fósforo y con él ambos extremos del palillo,formulando al tiempo la terrible pregunta¿Cuanto tardarán en caer los elementos?.....(Suspenso)....
Cualquier respuesta será mala,pués permanecen en equilibrio"per secula seculorum",que en latín quiere decir:hasta que las velas no ardan.
¿Por qué? Porque ambas puntas se apagan al tomar contacto con la copa y el tenedor,dado que estos absorven la temperatura.Es muy curioso ver como quedan los elementos sostenidos al límite.
Pruébelo.O no se queje de permanecer en el anonimato.Cumplí en avisarle.

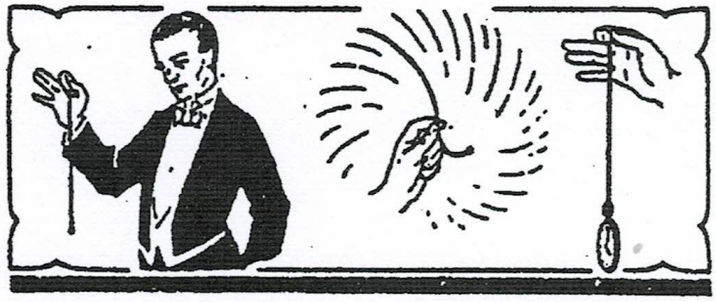
hamburg

JANOS BART

EN UN VIEJO CATALOGO DE 1930 DES_
CUBRIMOS ESTOS EFECTOS CON RELOJES
QUE SERIAN TAN NOVEDOSOS HOY COMO
LO FUERON ENTONCES. ¿NO LE PARECE?

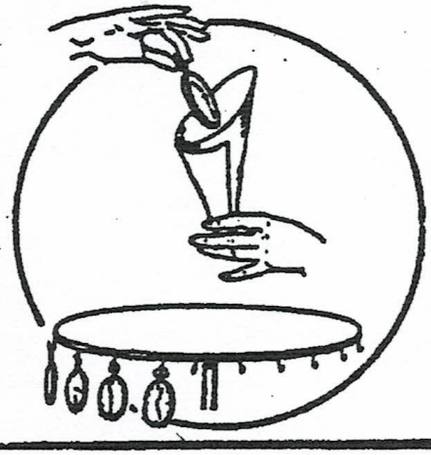
Nr. 4199.
??Unus-Duo??

4205. „Returna“,
die an der Kette wiedererscheinende Uhr.



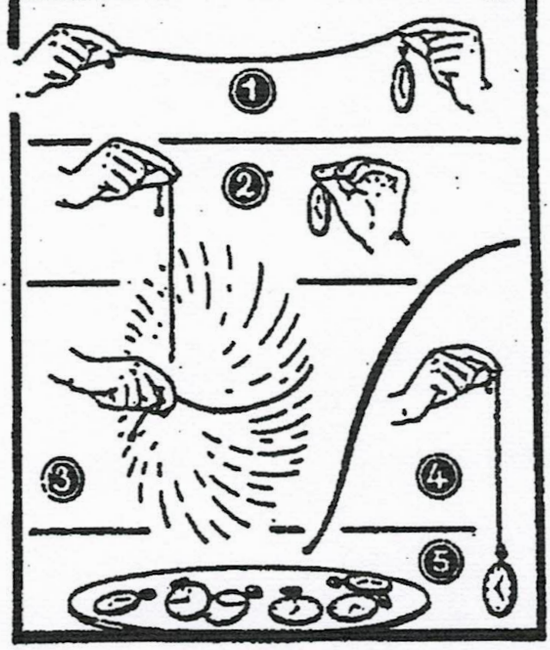
1930

Nr. 4201. „Multiplex“
Uhren-Kunststück.

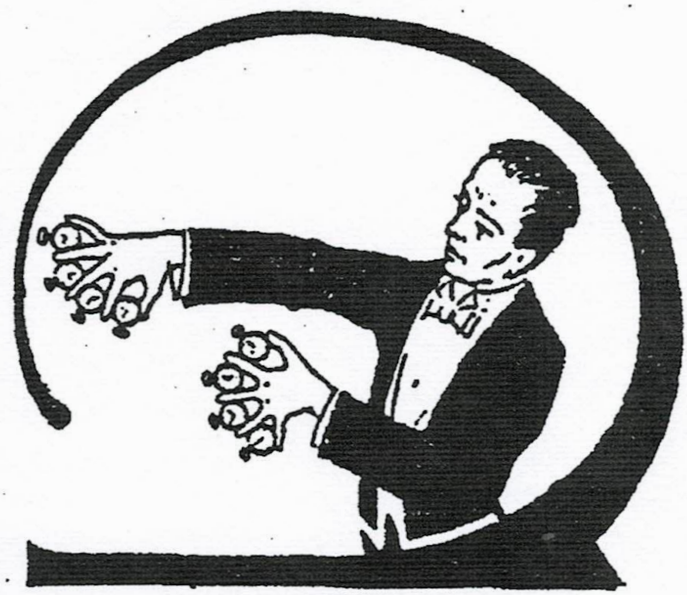


Nr. 4202. „Non plus ultra“,
ein vielseitiger und neckischer Uhrentrick.

Nr. 4207 „Cadenhora“,

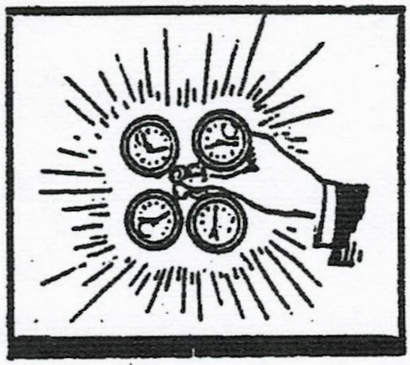


4209. Bart'ls neu verbesserter „Chicagoer Acht-Uhrentrick“.



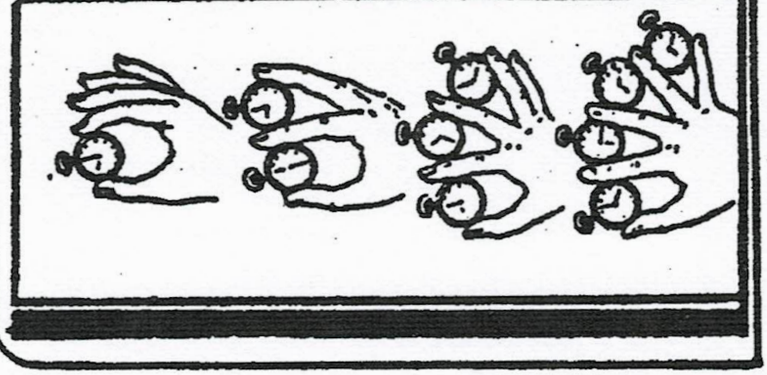
4206. „Tempus Aera“ Bartl's Original.

Nr. 4200. „Quartetto“

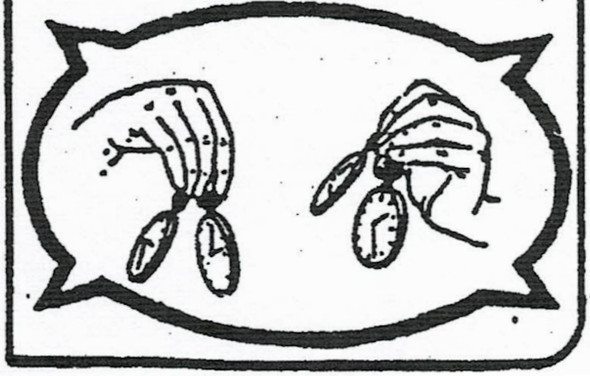


4203 „Fularhora“,

4208 Bartl's „Chicagoer Uhrentrick



Nr. 4204. „Quart-Fularhora“. Bartl's Original.



RELOJES

porKartis

CUESTION DE TIEMPO

En otra página se reproducen varios efectos con relojes extraídos de un viejo catálogo alemán del año 1930.Lo hicimos porque nos llamó la atención la cantidad que por esa época existía,
Encontramos similares juegos en una obra de principios de siglo:Universum der Magiede Conradi-Horster,sorprendente por la precisión de mecanismos que allí muestra.
En la histórica trilogía del Profesor Hoffmann(Angelo Lewis):Modern Magic, More Magic y Later Magic,tambien hay material con relojescon hermosos grabados del autor. Predominan los efectos de magia de salón,como el reloj roto en un mortero y compuesto,desaparición y reaparición en varias cajas(Correo chino).En cambio en Conradi-Horster son del tipo manipulación al estilo de las bolas:aparición,multiplicación,cambios,etc.
En Modern Magic Manual de Jean Hugard se concilian ambas partes,manipulación escénica y salón.
Rémi Ceiller,el recordado Profesor Boscar de nuestros primeros pasos,dedica un capítulo en su Manuel pratique d´Illusionnisme .
Tambien hay material al respecto en las Lecciones de Ilusionismo de Florensa Casasus.
Pero el primer libro especializado en el tema fué Wizardry with Watches de Oswald Rae
Por supuesto que hay otros trabajos,pero la literatura es escasa.Por una lógica razón Porque los relojes no llevan mucho tiempo de existencia y hasta el siglo pasado eran artículo de lujo poseído por pocos.Luego se estandarizó su fabricación.Y en nuestros días está desplazado por el de pulsera,que desde el punto de vista mágico no permite el manejo del modelo anterior. Cuestion de tiempo.

Entre los ejecutantes esta Robert-Houdin,quien en 1847 presentaba El reloj aéreo, que consistía en un gran cuadrante que marcaba la hora pedida por el público(Germany?) y tambien el roto y compuesto según narra en la anécdota del Cardenal.Este último es el clásico por excelencia con relojes.
Tal vez la versión más moderna en el uso del elemento sea la de Richard Ross,pero hubo otros especialistas como Gus Fowler(Linden Heverby) fallecido en 1929 y cuyo programa reproducimos a continuación.

PROGRAMA DE GUS FOWLER

-Pases con relojes:son producidos y suspendidos en un soporte.
-Producción de un reloj por partenaire de un sombrero,toma el mismo y saca uno enorme
-Reloj a través del sombrero:Un despertador se coloca sobre un sombrero y todo es cubierto con un pañuelo.El pañuelo baja lentamente y es retirado,encontrandose el reloj bajo tal sombrero.
-Producción de relojes en soporte lira.
-Construcción de un reloj:con dos aros de metal y un papel se forma una pandereta ,se aplica un timbre e inmediatamente se transforma en un reloj de alarma.
-Desaparición de un reloj de marmol en una bandeja.
-Producción de relojes con carrillón.
-Desaparición de reloj octogonal y reaparición en un sombrero.
-Producción de seis relojes de alarma pequeños de un sombrero y ocho más grandes. Las cortinas caen cuando suenan todas las alarmas,dando así un excelente final!
-Encore:un reloj pulsera desaparece y reaparece en la liga de la partenaire!..

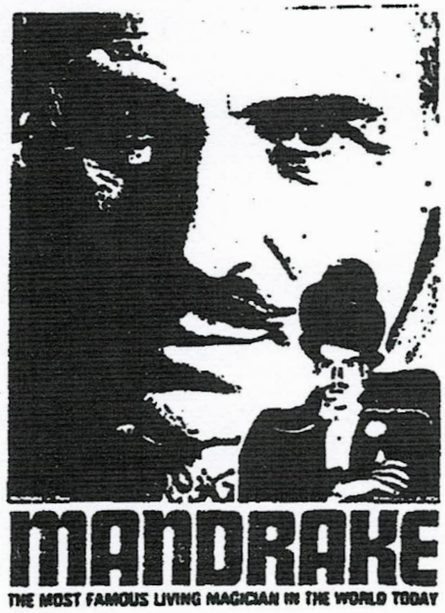
MANDRAKE

por Kartis

Dejamos la palabra a Lee Falk,creador de la historieta -"Creé "Mandrake el mago" en 1934 y "El fantasma" en 1936. Estos fueron los primeros super-héroes de comics y según me dicen la inspiración de cuantos siguieron.
Las influencias que me movieron a crear el personaje fueron:los grandes viajeros a partir de Marco Polo,los grandes magos Houdini,Thurston,Cardini y los grandes detectives como Sherlok Holmes.
Me decidí por el nombre Mandrake(mandrágora)después de leer un poema de John Donne,el famoso poeta inglés del siglo XVII.Me pregunté qué sería la mandrágora; busqué en el diccionario y encontré que era una raíz verdadera usada en la farmacopea medieval,a la que se suponía capaz de obrar maravillas.Hoy se la conoce también como ginseng.Mandrake es una palabra sencilla y poco conocida,por lo que como título para una historieta resultó una feliz elección."--
Así Habló Lee Falk en una entrevista publicada en Cartoonist Profilles.Fué creador del personaje pero las imagenes que conocemos se deben al dibujante Phil Davis.
En nuestro país tambien salió con el nombre de Soliman.En cuanto a El fantasma(The Phantom)se lo conoc.ió además como"La sombra"o "Fantomas."

MANDRAKE EL MAGO II

León Mandrake(al parecer su verdadero nombre)trabaja como "Mandrake el mago,hace mucho tiempo.Ya en 1930 tenía su propio espectáculo con 12 asistentes.En 1936 ya eran 17 y viajaban en dos micros.Durante años trabajó en la costa oeste,donde su nombre era muy familiar.Su primer partenaire se llamaba Narda igual que en la historieta.
En 1941 actuó en el Orpheum Theatre de la ciudad de Los Angeles,California,donde batió record de público en un espectáculo mágico.
Además de los clásicos efectos de magia general presentaba mentalismo,hipnotismo y una parte al estilo chino.Al igual que Houdini realizaba escapes públicos,bajo agua y de prisiones de las localidades que visitaba,Cuando llegò la televisión tuvo también su espectáculo en la misma.
Sería imposible enumerar sus actuaciones pero en una síntesis muy escueta diremos que realizó giras mundiales en teatros,bases del ejército durante las distintas contiendas y universidades.
En 1978 la Academy of Magicals Arts de Hollywood premio su dedicación otorgándole un trofeo.



Estos datos resumidos fueron tomados del Genii de noviembre de 1981.El comentario fué escrito por su hijo quién también dice--"Hay un increible parecido entre el personaje de la historieta y León Mandrake"--(!!!!)

MANDRAKE EL MAGO III

Fué nuestra primer intensión hablar de la historieta, pero buscando datos topezamos con el viviente Mandrake .Hay una excesiva coincidencia,incluído el tremendo parecido físico y el nombre de la partenaire.
¿Quién plagió a quién?..O es una mágica coincidencia?

¡ A T E N C I O N M A G O S !

Tenemos el agrado de informarles que una nueva propuesta está en marcha

¿DE QUE SE TRATA?

CAIRP,CENTRO ARGENTINO PARA LA INVESTIGACION Y REFUTACION DE LA PSEUDOCIENCIA,entidad sin precedentes en el país.

¿PORQUE CAIRP?

Porque la incesante y desmedida proliferación del charlatanismo y la pseudociencia,la recurrencia de no pocos a técnicas y trucos de Ilusionismo en procura de afirmaciones supuestamente paranormales,hacen necesaria una alternativa racional que presente la otra cara de la moneda.

¿CUALES SON LOS OBJETIVOS?

Promover una actitud crítica y reflexiva a desenmascarar y prevenir sobre el fraude y el abuso de la credulidad pública. Instrumentar los medios necesarios (seminarios,conferencia,demostraciones mágicas, difusión periodística,publicaciones,etc.)para llegar al público en general con una información veraz,confiable y ampliamente documentada.

¿COMO ESTAMOS ORGANIZADOS?

El CAIRP cuenta con una Comisión Directiva que ha configurado diferentes departamentos especializados cuyas actividades están centralizadas e interrelacionadas a través de cuatro áreas generales de acción,Además de contar con el incondicional apoyo de notables científicos de Argentina y el extranjero,ya están trabajando activamente para el CAIRP varios magos:MARDUK(CMP)-MAGALDI(CMA)-JAMES RANDI(USA)-HENRI BROCH(Francia)---JUAN TAMARIZ(España)-MARTIN GARDNER(USA)-B.PREMANAND(India)-CLAUDE BENKI(Francia).

Si consideras que nuestros objetivos merecen atención,no dudes en divulgarlos.Si tu interés supera lo antedicho,te invitamos a participar y a adherirte a esta iniciativa.
Para cualquier información que deseés ampliar puedes dirigirte telefónicamente al 611-1300(Aries)ó al 37-3604(Kartis),ó a la dirección postal siguiente;
Centro Argentino para la Investigación y Refutación de la Pseudociencia (CAIRP)
José Martí 35-Dto C-
(1406)Buenos Aires

Enrique Carpinetti
(Kartis)

Enrique Márquez
(Aries)

"QUANTIMENTAL"

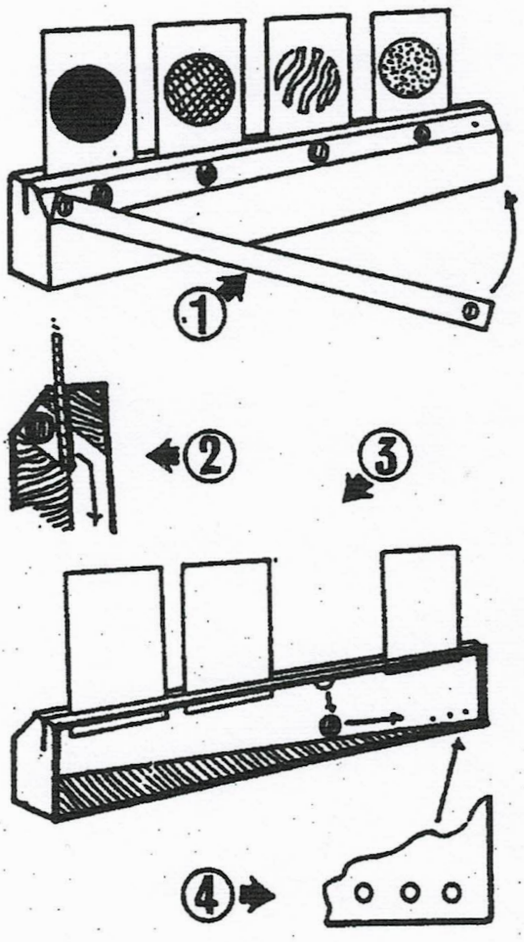
Adaptación y dibujos
Kartis

--Cuál es el efecto?--Cuatro tarjetas con diferentes colores son tomadas por sendos espectadores.Se adivina la elección de cada uno.-

--Qué se utiliza?Un soporte de madera en que se exponen las tarjetas.(figura 1).-

--Cómo se prepara--Se colocan las tarjetas en las ranuras y luego se pone una bolita del color correspondiente en cada agujero del frente del aparato.Hecho esto se cubre con el liston asegurándolo(Fig.1).-

--Como funciona?--Al retirar una tarjeta la bolita cae como se ve en el corte lateral (Figura 2) y se deslizará por el plano inclinado(Figura 3),hasta llegar a la altura del primer visor(agujero,bah!),la siguiente llegará al segundo y así las otras dos.Con tres visores es suficiente,pués la bolita que no se ve,obviamente,es la del último espectador(Oh,la lógica).de tal manera,por miles de aparatos construídos serán miles los agujeros ahorrados!..



--Cómo se presenta?--1-El mago(que es Ud)tiene al frente al público y a su dorso la mesa y en ella el soporte.Invite a un espectador a tomar una tarjeta y guardarla en su bolsillo. Luego se indica que hagan lo propio a tres más. Así sabrá el orden de los participantes pero no la tarjeta tomada.
2--Por el mecanismo anteriormente descripto se ubicarán las bolitas en el visor.-
3--Acérquese a la mesa y mirando la parte posterior del soporte verá los colores de las bolitas enterándose así del orden en que han sido retiradas.
Importante:tenga un pretexto lógico para ir a la mesa,como tomar un objeto en el que se concentrará.

--Qué charla conviene?--Puede hablar de que los colores no solo tienen distinta vibración física,sinó tambien psíquica y eso posibilita la cromo-telepatía(!?)
De dónde salió esta idea?--En la revista Genii ,el holandés Henk Vermeyden,secretario del FISM ,lo publica como una variante delQuantimental de Ed Mellon.

r-Qué otro consejo?Haga el soporte tan sobrio como sea posible y de tamaño que guarde relación con las tarjetas.-
--Para que su inocencia sea implícita no le pinte estrellitas y dragoncitos, recuerde que es solamente un soporte para destacar las tarjetas.-

--Puede usar bolitas livianas de corcho,plástico,etc.Las mejores son las de etc,pero no se consiguen.Si usa de metal forre la rampa para evitar el ruido.
--Una justificación excelente para usar el soporte es como porta-retratos de personajes.(Que buena idea!--Gracias)--¿Cuándo termina?--YA!.—

LA LEYENDA DE la cuerda india.

por KARTIS

No tan conocida entre nosotros como la leyenda de los relojes ó la del teatro inundado,sí lo es en Inglaterra, especialmente por los muchos viajeros que iban a su colonia en Oriente. Esta es la narración clásica de ellos :-"Un fakir(Wallah Yadú) lanzaba una cuerda al aire,quedando esta rígida.Viene un joven que subiendo por la misma desaparece... .El fakir lo llama sin respuesta,por lo que se enfurece y también asciende.Se oyen gritos y caen partes del cuerpo del joven.Baja el fakir,coloca las partes en un canasto y el joven reaparece milagrosamente ileso ante el asombro de los testigos!"...

Este es el mito.Pero...¿cómo y cuando comenzó?
El primer relato conocido se debe a Abu Abdallah Mohamed Ibn Batuta(es una persona,no una caravana)que vivió entre 1304 y 1377. La Enciclopedia Británica lo cita como un erudito de la cultura islámica y hace un minucioso cuadro de éste y otros portentos.
Otra mención es de un manuscrito del emperador Jahangir,que reinó entre 1605 y 1627.Dice haber visto un grupo de juglares bengalíes --"lanzar una cadena de 25 metros al aire,quedar tiesa y subir por la misma un perro seguido por una pantera,un león y un tigre,desapareciendo todos(!!??)".Prosigue describiendo varios efectos,siendo el anterior el más sobriamente descripto!
En el siglo pasado y principios de este muchos ingleses viajaban a la India,como que era su colonia y al regreso estaban obligados a contar a un ávido auditorio sus aventuras en aquellas tierras exóticas.
Reflexión;bien sabemos los ilusionistas que el espectador de Magia deforma la realidad por carecer de elementos de análisis.Imaginémos pués a estos turistas que describían algo extraño para ellos como esa magia sumando a ello la idiosincracia tan exótica de Oriente para aquellos conservadores ingleses.
Pero..qué había de cierto?Muchos quisieron dilucidar ésta incógnita.

-John Maskeline ofreció a quién le mostrase la experiencia una recompensa de 5000 libras esterlinas!
-Jasper Maskeline,hijo del anterior,duplicó la cifra ofreciéndo 10000 libras esterlinas!!
El virrey Lord Northbrook también ofreció esa cantidad;10000 libras!!!
-El Círculo Mágico puso a disposición otras 10000 libras!!!!
-Los agentes del Duque de Windsor un cheque en blanco!!!!!
-Houdini una cuantiosa cantidad de dólares y muchos viajeros adinerados también hicieron grandes ofertas.

No obstante las fabulosas cantidades jamás se vió una prueba concreta.
Lo cierto es que estimuló a los ilusionistas a duplicar el milagro en forma teatral,entre otros:Goldin,Cecil Lyle,Masoni y Blackstone.
Bibliografía;"This is Magic"de Will Dexter--"Illustrated Magic"de Ottokar Fischer--"Panorama of Magic"de Milbourne Christopher---"The Unmasking of Robert"-Houdin de Harry Houdini.-

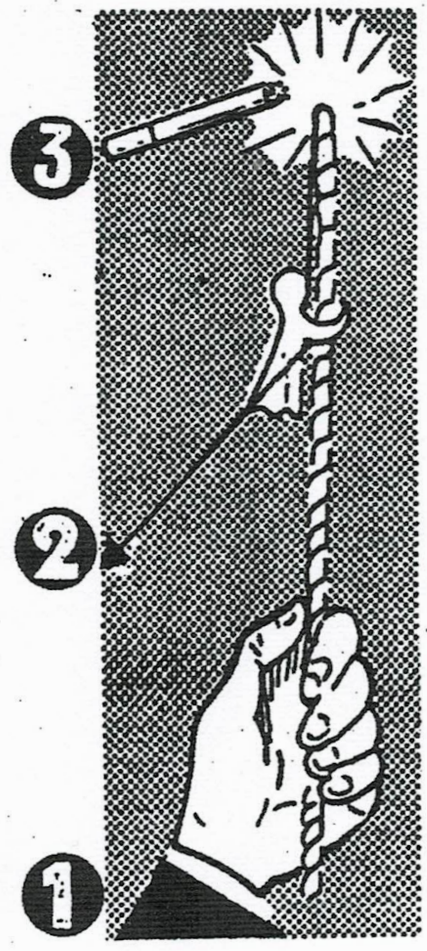
Adaptación y dibujos de K a r t i s

La cuerda india

Walter Blaney es uno de los grandes de la Magia. Tiene 1.95 de estatura!..Hace unos años fué conocido como el texano que presentó una suspensión imposible:un espectador es acostado sobre una tabla que a su vez descansa en dos caballetes;estos son retirados permaneciendo la persona en el aire!!!
Tal vez la descripción resulte familiar por la diversidad de sistemas conocidos.Sin embargo los expertos no encontraron explicación suficientemente satisfactoria. Actualmente la realiza David Copperfield.
En 1950(a los 21 años)Publicó en el Linking Ring esta versión de la cuerda india de bolsillo.Es una excelente combinación de elementos que el lector conoce.O no?

EFECTO Y CHARLA:Entre otras maravillas,cuentan los viajeros que regresan del misterioso Oriente,que han visto a un fakir hacer ascender una cuerda al ritmico son de su flauta,por la misma(cuerda,no flauta)trepar un joven ayudante ;hasta que un rayo caído del cielo lo hace desaparecer cayendo la cuerda inerte!!
Para una mejor presentación se sugiere leer La leyenda de la cuerda india en éste número.Como suponemos que los principios usados en la rutina son conocidos la explicación será muy suscinta.

Primer prncipio;La cuerda con el sistema de la varita articulada(Breakaway wand)que queda rígida presionando un sector de su parte inferior.
Segundo principioEl anillo que enhebrado en una varita o lapiz sube y baja por la acción de un hilofijo a su parte superior por un lado y por el otro al operador con un alfiler de gancho o sujeto a un botón .
Tercer principioPapel relámpago(flash paper para los sapientes)con el que se construye el muñequito rodeando el anillo citado anteriormente.Se fija con pegamento.



RUTINA
Primer efecto;Tomar la cuerda y tensarla presionando.Por supuesto coincidentemente con la charla al igual que en los pasos siguientes de la actuación.
Segundo efecto:Enhebrar el muñequito bajándolo hasta la mano que sostiene la cuerda,Alejar el conjunto imperceptiblemente con lo que entra en acción el hilo y sube el personaje,Se hará lentamente evitando tirones que restarían realismo .
Tercer efecto:Tomar un cigarrillo encendido y al decir:-"Un rayo cayó del cielo"- tocar el muñequito con su braza e inmediatamente se producirá la desaparición del mismo en un espectacular fogonazo!..:Se afloja la presión de la cuerda simultaneamente produciendosé un doble efecto final,Este último detalle se debe a Eddie Clever,colaborador de la publicación citada durante muchos años.

COBRE~PLATA

de LARRY JENNINGS_Traducción de Kartis

Siempre que Larry Jennings hace magia con monedas presenta este efecto.Prefiere ésta versión porqué se realiza en manos del espectador y porqué ha notado que este no las mira al usarse ambas,a su vez las propias se ven vacias todo el tiempo.
Para realizar el efcto se necesitan cuatro cobres y dos níqueles.Antes de comenzar empalme dos cobres en el empalme Droblina,que es similar al italiano pero la monedapresenta su cara hacia adelante(1-2).

Colóque dos cobres y dos níqueles sobre la mesa.
Diga al espectador que ponga sus manos hacia arriba.Al explicarle como,gesticúle como en la figura 2.-

Gírelas nuevamente hácia abajo y tóme los níqueles dejándolos en las manos del espectaador.(3)

Como no se le ha dicho qué debe hacer,no cerrárá sus manos y si lo hace se le explica que aún no lo haga.

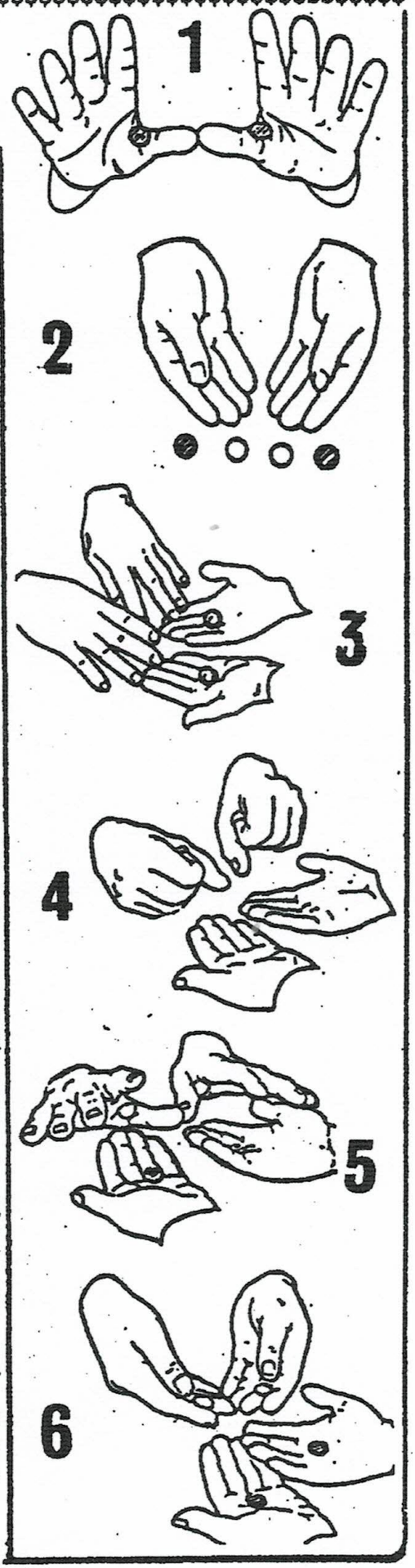
Mireló como si hubiera cometido un error y empújele las manos, Al hacerlo afloje sus dedos para dejar caer las monedas en las mismas.

Tóme los níqueles en sus manos diciendo-"Tan pronto como sienta caer las monedas en sus manos,ciérrelas"-
Demostrando esto cierre las propias empalmando_los níqueles.(4)
Tan pronto como entienda,ábra las manos y déje caer los cobres en las de él(5)

Cuando cierre las manos digalé que las gire dorso arriba .Tóme de la mesa los cobres y pongalé uno sobre cada dorso del puño.Esto lleva la atención a los cobres e impide que gire y vea sus manos.

Cierre flojamente las manos dejando caer las monedas en los dedos.
Ahora tóme los cobres y cerrando las manos empálmelos.-

Tóque los puños del espectador y gire sus manos mostrando que los níqueles han llegado.cuando el espectador abre las suyas,allí estarán los cobres(6)!!!.
Gire sus manos y éche los níqueles sobre los peniques del espectador.No tenga temor por las monedas extra.---



El presente efecto fué tomado del libro Larry Jennings on Card and Coin Handling que contiene además de los elementos citados en el título,su famosa rutina del Chop Cup.---

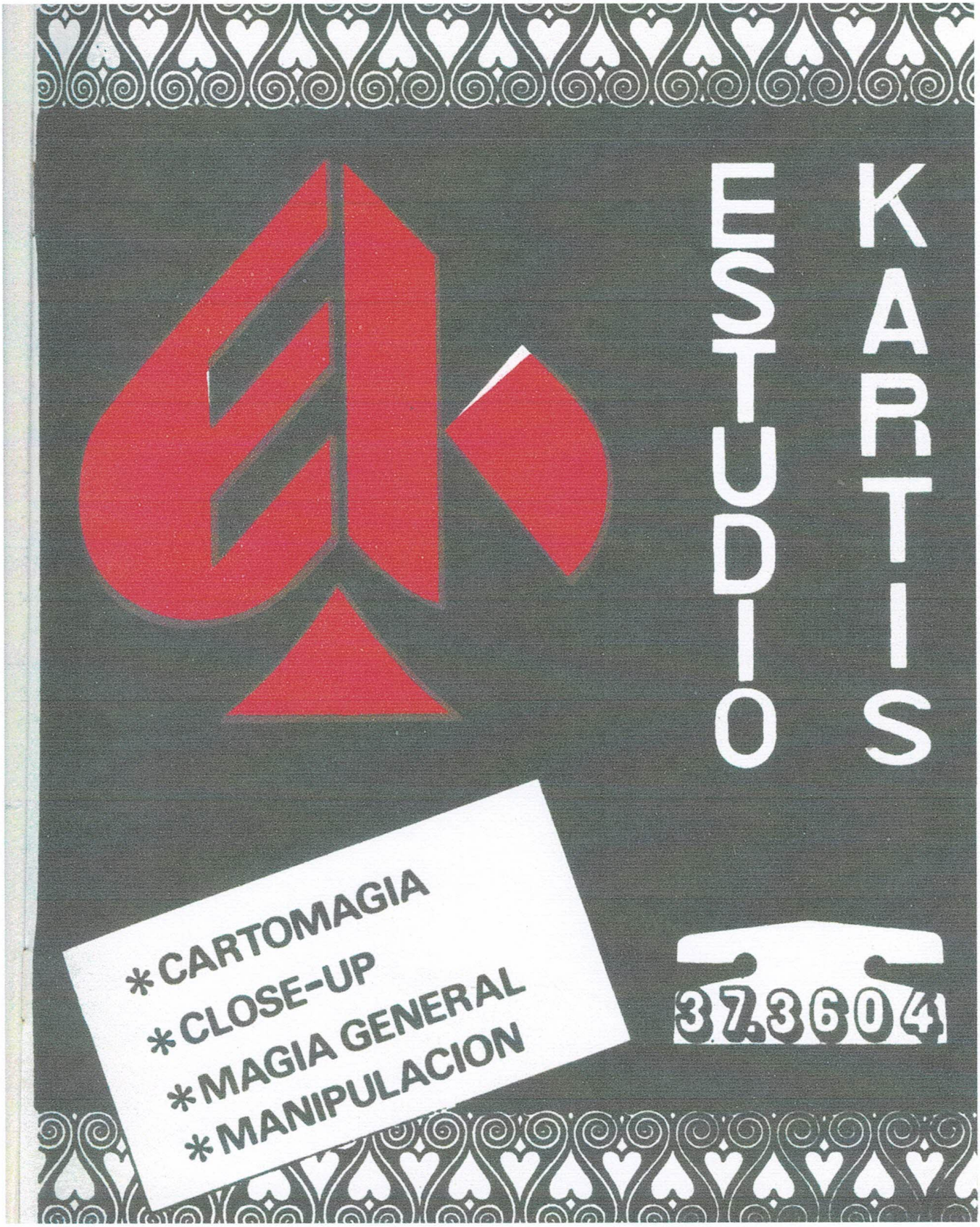
COLOR SEPIA

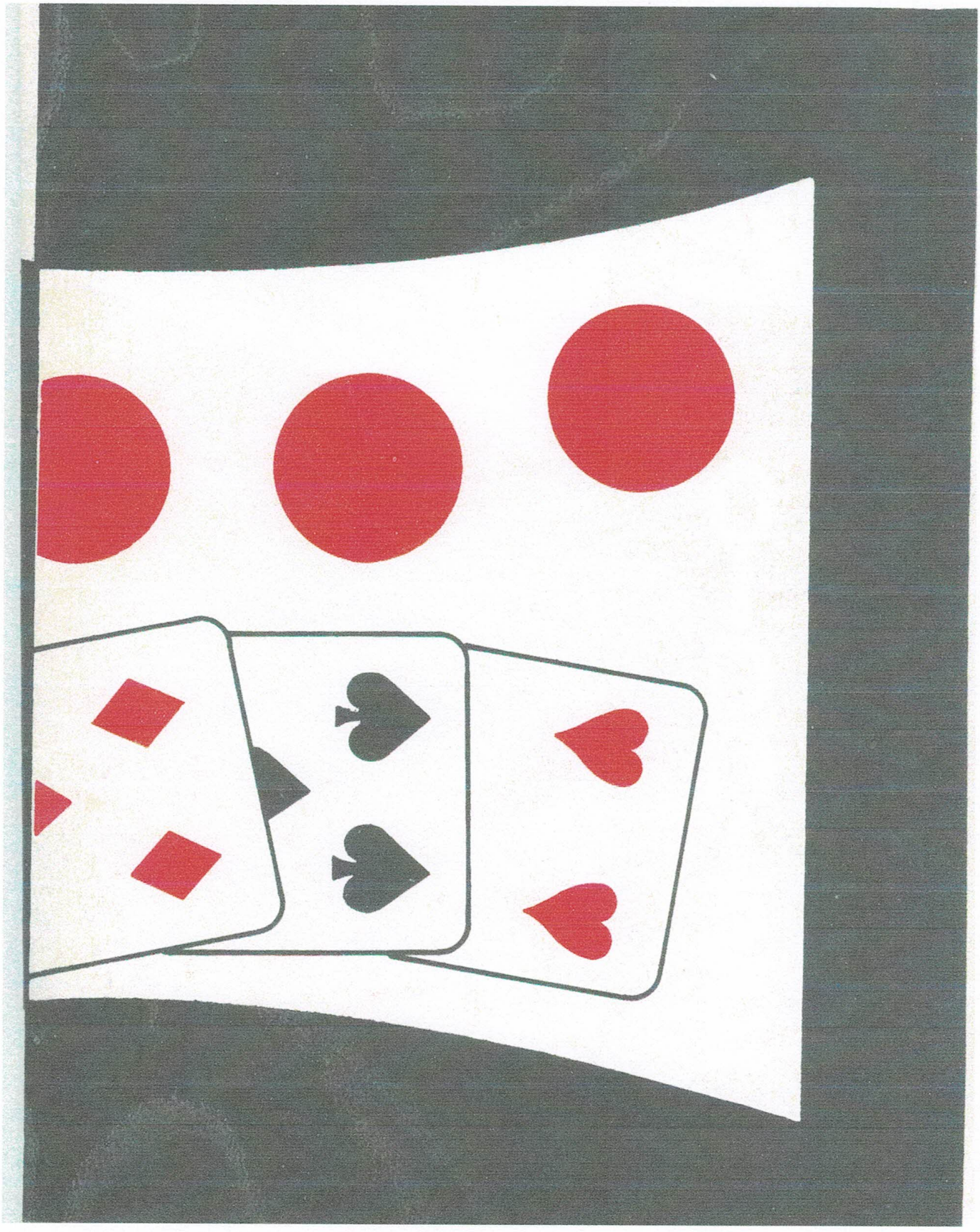
Isidoro Vanoni(Jack),fué el mejor especialista de cartas en su tiempo.Ganó el Primer Premio de Cartomagia en el Segundo Congreso organizado por el Círculo Mágico Argentino.
Entre otros lugares,trabajó en un pequeño anfiteatro que por su declive permitía apreciar los juegos de mesa.El lugar estaba ubicado en la Avenida Corrientes. Tanto allí como en la televisión Jack, asumía el papel de jugador arrepentido.
Pero lo notable fué la manera como aprendió de libros en francés e inglés sin conocer estos idiomas,traduciendo con un diccionario palabra por palabra!...

Por el año 1960 la magia de cerca era aún poco común en nuestro país Ror eso nos sorprendió este señor que hizo pasar monedas a través de la mesa,y que antes había hacho aparecer en una cajita que llamaba Okito.Novedad total!
Sucedió en la primera sede de EMA en Mejíco 1660,siendo el mago aludido Pascual Wattman.
Su excelente ejecución despertó un gran entusiasmo.Si sumamos su habilidad para construir las nombradas cajitas y su desínteres al hacerlo gratuitamente,el resultado fué que tuvo muchos pedidos.
Quién escribe,no abusó de su benevolencia,pero con el tiempo adquirió varias que algunos de aquellos entusiastas vendieron en remates!.

En una vieja película de La Cruzada del Buen Humor(luego fueron Los Cinco Grandes),entraba en escena reiteradamente un personaje con una gran valija.Estaba fuera de la línea argumental totalmente.Cruzaba impertérrito en medio de una pelea o un tiroteo.
Siempre con su valija.
Un la última escena la abría sacando un cartel que decía:FIN!..
Era nuestro consocioFausto(Juan Sanz),mago,ventrílocuo y excelente ser humano.

Entrando en la década del 50 aún no había congresos,ni videos, ni libros.Excepto Magia de salón de Collins,Juegos de manos del Profesor Boscar yLa última palabra de la Magia y el Ocultismo.
Hoy que todo está servido,resulta difícil imaginar un chico con inquietudes mágicas caminando en la calle Brasil y que media cuadra antes del Parque Lezama descubre una vidriera con cajas de colores,pañuelos,cartas ...!
Entonces fué muy fuerte.
Creo que oí trompetas celestiales y mis pulsaciones llegaron a 150 por minuto!
La casa era Jacques Mayer,el Palacio de la Magia Moderna siendo su catálogo el mayor que se editó en el país hasta el presente.


ESTUDIO KARTIS
*CARTOMAGIA
*CLOSE-UP
*MAGIA GENERAL
*MANIPULACION
37.3604



E.M.A.GIC

LO QUE OCULTA MI GALERA

ORGANO DE CULTURA MAGICA
DE LA ENTIDAD MAGICA ARGENTINA
NUMERO 32
SEGUNDO TRIMESTRE DE 1992
DIRECTOR
MAURO A. FERNANDEZ "FENIX"
DISEÑO DE TAPA:
"FENIX"
Impreso en **CIA. IMP. SAN TELMO SA**
BUFANO 1963, Bs. As.

ENTIDAD MAGICA ARGENTINA

MIEMBRO DE LA FIMS Y LA FLASOMA
FUNDADA EL 15 DE DICIEMBRE DE 1959
PERSONERIA JURIDICA Nº 0640/87
SEDE PROVISORIA: GASCON 1460
CASILLA DE CORREO 1662
C.C. (1000) BUENOS AIRES
REPUBLICA ARGENTINA

COMISION DIRECTIVA
(1992-1993)
PRESIDENTE
LUIS C. ARENAS (Máster)

VICEPRESIDENTE
HECTOR P. CARRION (Héctor)

SECRETARIO
A. FRANCO NAPOLI (Ray Francas)

TESORERO
KALMEN ZIMMERMAN

VOCALES TITULARES
ANTONIO J. MELLA (Ruly Ken)
ENRIQUE E. CARPINETTI (Kartis)
MAURO A. FERNANDEZ (Fénix)
MARCELO S. SLULLITEL (Merpin)
SERGIO D. MONTENEGRO (Monterrey)

VOCALES SUPLENTES
TERESA L. de MERIGO (Maricel)
JORGE FERNANDEZ (Ronnie)
SERGIO LABI (Nino)

INDICE

5 Carta del Presidente de la E.M.A
Por Máster.

7 FLASOMA '92, Bogotá, Colombia
Por Rudyard Magaldi

13 Royal de Magia '92
Por Merpin

15 Habilidad de Tahur
Por Eduardo Esteban

16 Nueces
Por Aldini. Colab. Kartis

17 Magia con burbujas
Por Ray Francas

18 Zorita... la gitana adivinadora
Por Chineti

20 La pantalla mágica
Por Marroche

21 La cadena siberiana
trad. Gadé

22 Stopit
Por Trebor Lewis. Trad. Jorge

26 Guerra de magos por TV
Por Ray Francas

26 Cosas para apoyar. Por Merpin

28 Descubra los diez errores

29 Vocabulario mágico recop. Kartis

31 El mago en la noticia

32 El mago en la historieta

Está permitida la reproducción total o parcial del contenido de esta publicación bajo condición de mencionar expresamente la fuente de origen.
Los editores no se responsabilizan por las opiniones vertidas en sus artículos por los respectivos autores.
SE SOLICITA CANJE CON PUBLICACIONES SIMILARES.

NUECES

Por Aldini

Traducción y dibujos de Kartis

Efecto: La búsqueda del evasivo garbanzo bajo las cáscaras de nuez.

Material: Según indica la figura 1.

Rutina

1. Abra en abanico en el orden que indica la figura 1.

2. Cierre el abanico en la mano izquierda y con la derecha haga un doble-lift del garbanzo mostrando su dorso y reubicándolo. Esto es muy fácil por la carta larga en segundo lugar. Figura 2.

3. Deje el garbanzo aparentemente en la mesa y siga mostrando las restantes dejándolas una al lado de la otra.

4. Recoja a la posición original.

5. Diga -''Vamos a hacer una apuesta; la idea es encontrar el garganzo, pero primero las mezclaré''.

6. Encuádrelas y gírelas caras abajo. Ahora tome la del lomo y llévela a la boca cara arriba. Luego la siguiente pero esta vez sin girarla.

7. Abaníqueselas y se verán dos cara arriba y dos cara abajo. Pregunte cuál será el garbanzo. Naturalmente que elegirán una de las blancas. Gírela entonces mostrando el error.

8. Déjela como estaba, diciendo: ''Usaremos sólo tres para facilitarle las cosas''. Quite la segunda (garbanzo) dejándola en la mesa. Le quedan dos blancas y una sola nuez.

9. De vuelta la nuez y quedarán del lado blanco las tres. Mézclelas. El espectador señala una y se equivoca. Retírela dejándola en la mesa al lado de la anterior.

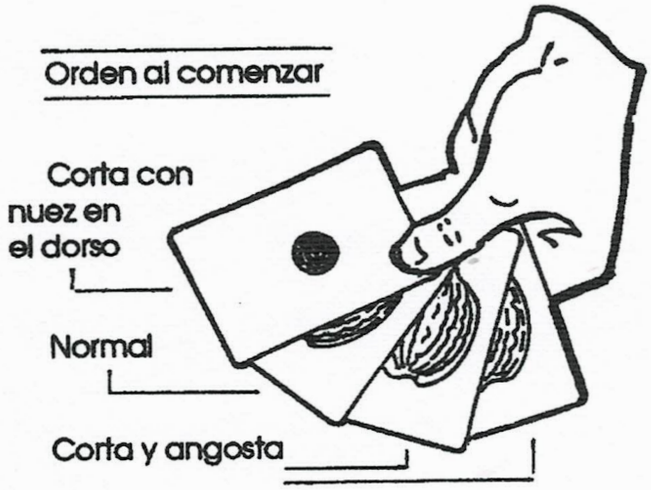
10. Haga elegir otra y nuevamente la elección es equivocada. Deje la carta al igual que antes. Muestre la última... ¡y también es una nuez!

Segunda Rutina

1. Hacer exactamente como en la anterior rutina hasta el momento de elegir la primera carta.

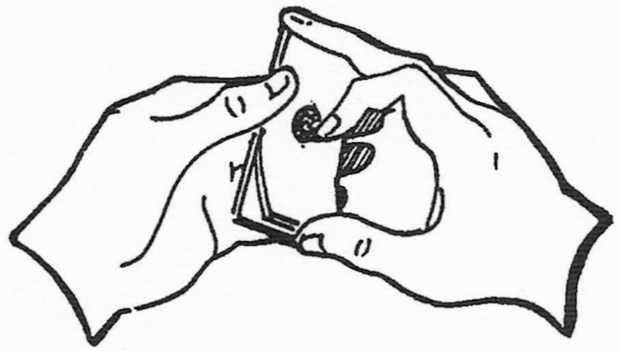
2. Si es señalada la primera gírela mostrando al espectador que se equivocó y deje la carta del lado blanco en la mesa.

3. Tome la otra blanca y colóquela en la boca (de las cartas...!).



4. Con doble-lift por el lado ancho muestre el garbanzo. Descargue y deje el aparente garbanzo en la mesa.

5. Diga: ''Creo que cuatro cartas son muchas para Ud., por lo tanto sacaré una'' (realmente garbanzo).



6. Deje la que queda junto a las otras, cualquiera que elija, perderá y el garbanzo habrá desaparecido...!

Otra posibilidad; Si elije la del fondo, se procede en forma similar; o sea, que se retira la señalada y la primera está ya en posición para el doble-lift.

VOCABULARIO MAGICO

Recopilado por Kartis

Muchas veces nos pasa, en todos los órdenes de la vida, que sabemos el significado de una palabra pero no somos capaces de dar, de ella, una definición más o menos ajustada. En magia nos pasa lo mismo con nuestro vocabulario técnico. Que este material nos sirva para perfeccionar nuestra cultura mágica.

ANGULO:

(Visual) Línea de visión de los espectadores con respecto al ilusionista y a la horizontal. Se dice que un efecto es "a prueba de ángulo" cuando puede hacerse con espectadores situados en todas partes, incluso rodeando al artista y a niveles distintos del suyo.

BOTTOM:

El o la, de abajo del todo, o de más abajo de un objeto.

BREAK:

Separación secreta con fines de rápida localización del objeto separado de un resto de objeto iguales (Ej. Naipes).

CAMBIO:

Sustitución de un objeto por otro, sin que los espectadores se percaten de ello.

CARGA:

Conjunto de objetos que en determinado momento se harán aparecer.

CARGA POR EXTENSION:

Colocación de dichos objetos en el accesorio (Caja, galera, etc.) del cual se extraerán.

CARGADOR

Receptáculos de objetos iguales de donde se retiran secretamente para hacerlos aparecer. Los más clásicos son los de dedales, cigarrillos, monedas, bolas, palomas, conejos, pañuelos, etc.

CASQUETE/CASCARA/CASCARILLA:

Media bola hueca, de metal, madera o celuloide, que se aplica sobre una bola y permite, en determinadas condiciones, dar la ilusión de desdoblamiento de la bola.

CLIMAX:

Momento culminante de un efecto mágico.

CLOSE-UP:

Se llama magia close-up a la que se realiza muy de cerca de los espectadores, ya sea sobre una mesa, sentándose el mago entre los componentes del auditorio, ya sea de pie rodeado de público.

COMPADRE:

Persona del público que está en secreta combinación con el artista para la realización de algún juego.

CRIMP:

Marcar una o varias cartas a efectos de su oportuna y rápida localización. Generalmente se hace doblando una punta hacia arriba o hacia abajo.

DESCARGA:

Acción y efecto de desembarazarse de uno o varios objetos secretamente, durante el transcurso de un juego.

DOBLE LIFT:

Acción de levantar a la vez dos (o más) cartas como si realmente se levantara una sola.

DUMMY:

Duplicado normal de un accesorio u objeto trucado. El dummy puede enseñarse y el original, no.

EMPALME:

Ocultación de un pequeño objeto en la palma de la mano de modo secreto para los espectadores.
El hecho de realizar un empalme se llama empalmar.

ENDORSE:

Ocultación de un pequeño objeto en el dorso de la mano, sujeto por los dedos, de modo que la palma aparezca vacía y los dedos tengan una posición natural.
El acto de efectuar el endorse se llama endorsar.

ENFILE:

Cambio de una carta què se tiene en la mano, por otra (o de un objeto por otro), realizado en forma rápida e ''invisible'' para el público.

ESCAMOTEO:

Acción de hacer desaparecer de las manos algún objeto.
Al hecho de efectuar un escamoteo se le denomina escamotear. Puede ser a manos libres o con aparatos trucados.

EXTENSION:

Acción y efecto de poner sobre una superficie varios objetos iguales (cartas, monedas, etc.), mediante un solo movimiento de manos, unos a continuación de otros.

FAKE:

Objeto trucado que el público ve, pero ignora su trucaje, confundiéndolo, visualmente, con otro similar no trucado. (Ej. cascarilla, dedil, shell, etc.).

FINTA:

Movimientos previos idénticos que se hacen para disimular un escamoteo, cargue o descargue, a los efectos de que el público no note cuando realmente se escamotea, carga o descarga.

FORZAR:

Hacer que un espectador tome algo, entre una variedad que le ofrecemos, creyendo que lo selecciona por su propio albedrío, cuando, en realidad, en vez de una libre elección es una imposición de lo que quiere el artista.

GAG:

Efecto cómico o broma humorística.

HOLD-OUT:

Aparato que, de la manga, alcanza un objeto mecánicamente.

HULETTE:

Accesorio construido especialmente para elevar cartas de un mazo de naipes. Por extensión: toda elevación de carta.

IMPROMTU:

Tipo de ilusionismo que se realiza, aparentemente, sin preparación alguna.

MISDIRECTION:

Arte de saber dirigir la atención del público a un punto determinado a fin de alejarla de otro punto crítico en el que se debe efectuar una maniobra secreta.

PASES:

Maniobras que se requieren para un escamoteo o manipulación. Se dice también de los movimientos que hacen los hipnotizadores sobre sus sujetos para dormirlos y que los ilusionistas imitan para dar a su juego un ''aire'' de más misterio.

PICK-POCKET:

Arte de sustraer objetos personales de los espectadores (relojes, cartera, corbatas, etc.) sin que ellos se den cuenta.

PRESA:

Acción de apoderarse secretamente de un objeto desde un accesorio.

REEL:

Tiraje mecánico, en forma de pequeña caja redonda y plana, similar a la de las cintas métricas metálicas, que lleva dentro un muelle, el cual tira de un hilo

negro o tansa enrollándolo a voluntad instantáneamente.

RUTINA:

Conjunto de hechos sucesivos que constituyen el desarrollo de UN juego. También se llama "marcha del juego".

SALTO:

Consiste en dividir la barja en dos paquetes e invertirlos secretamente.

SERVANTE:

Receptáculo secreto colocado detrás o debajo de una mesa, silla o velador, y que sirve para recibir objetos escamoteados y también como depósito de otros objetos que se necesiten para hacer aparecer.

SET UP:

Conjunto de hechos sucesivos que constituyen el desarrollo de varios juegos, los cuales quedarán ENSAMBLADOS. (Ej.: pañuelo o paloma; paloma a pañuelo o cintas; cintas a papel picado y papel picado a "FIN" con pañuelo Davenport).

SHELL:

Cáscara o casquete de metal, madera o celuloide, que se aplica, por ejemplo, sobre una moneda, permitiendo en determinadas condiciones dar la ilusión de la duplicación de ella y viceversa.

TIRAJE:

Cordón elástico o de nylon (tansa de pesca) que sirve para hacer aparecer (palomas, pañuelos, etc.) o desaparecer pequeños objetos a través de las mangas o por entre el traje y chaleco. También se denomina tiraje al hilo que se tira para accionar el mecanismo de algún aparato.

TOP:

El de arriba, del todo, o el de más arriba, de un objeto (opuesto a BOTTOM).

TRAPA:

Agujero o puertecilla practicado en una mesa para escamotear objetos.

EDUARDO: MAGO DE SANGRE AZUL

LONDRES, 11 (ANSA).— El príncipe Eduardo está tomando lecciones de mago con el prestidigitador de la televisión británica Paul Daniels, esperando ver en su futuro una bola de cristal y una galera de la cual extraer palomas y conejos.

Eduardo, de 27 años y desocupado, después que su compañía teatral cerró sus puertas, parece decidido a no alejarse del mundo del espectáculo. Con los trucos aprendidos de Daniels, que le están impartiendo lecciones privadas en el Palacio de Buckingham, el ultimogénito de la reina Isabel espera entretener a la familia real la noche de Navidad, según ha preanunciado el diario "Today".

El "Círculo mágico", la Asociación Británica que reúne a los mejores magos del reino, ha declarado que no tiene la intención de admitir el príncipe entre sus miembros solo porque es un integrante de la familia real.

EL MAGO EN LA NOTICIA

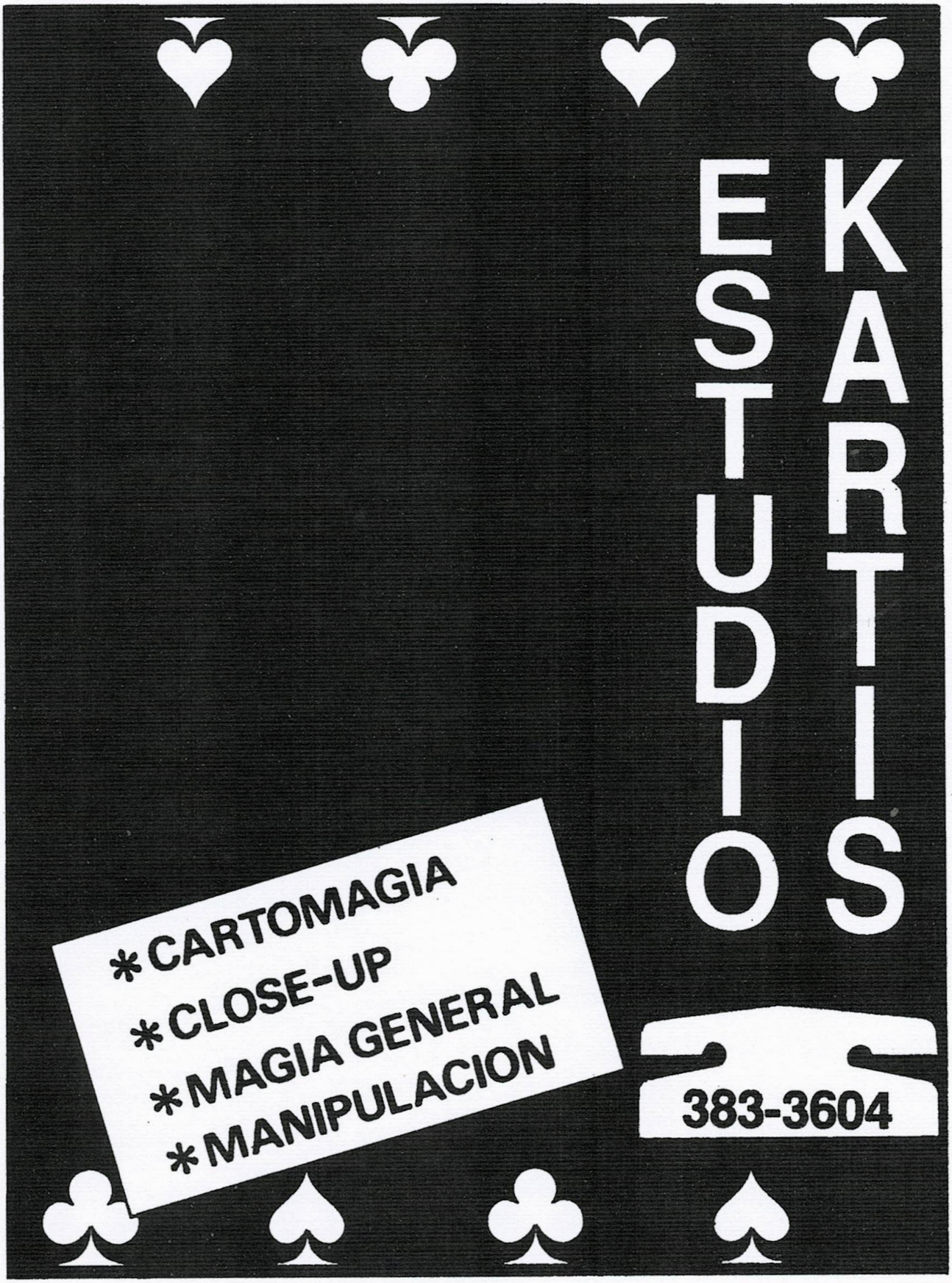
El Gran Houdini

El misterio de los trucos utilizados por el Gran Houdini en sus fugas "imposibles" podría estar en 39 pequeñas cajas con documentos del ilusionista que aparecieron —como por arte de magia— en la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos. Las cajas, donadas por Houdini a la biblioteca, habían desaparecido hace tiempo. Distintas búsquedas organizadas en el pasado entre los recovecos de la biblioteca no arrojaron resultados positivos.

Houdini

Clarín: 12-12-91

Clarín: 25-5-92


ESTUDIO KARTIS
*CARTOMAGIA
*CLOSE-UP
*MAGIA GENERAL
*MANIPULACION
383-3604

E.M.A.G.I.C.

LO QUE OCULTA MI GALERA

ORGANO DE CULTURA MAGICA
DE LA ENTIDAD MAGICA ARGENTINA
NUMERO 33

TERCER TRIMESTRE DE 1992

DIRECTOR
MAURO A. FERNANDEZ "FENIX"

ENTIDAD MAGICA ARGENTINA

MIEMBRO DE LA FIMS
Y LA FLASOMA
FUNDADA EL 15-12-1959
PERS. JURIDICA Nº 0640/87

SEDE PROVISORIA: GASCON 1460
CASILLA DE CORREO 1662
C.C. (1000) BS. AS. - ARGENTINA

COMISION DIRECTIVA
(1992-1993)

PRESIDENTE
LUIS C. ARENAS (Máster)

VICEPRESIDENTE
HECTOR P. CARRION (Héctor)

SECRETARIO
A. FRANCO NAPOLI (Ray Francas)

TESORERO
KALMEN ZIMMERMAN

VOCALES
ANTONIO J. MELLA (Ruli Ken)
ENRIQUE E. CARPINETTI (Kartis)
MAURO A. FERNANDEZ (Fénix)
MARCELO S. SLULLITEL (Merpin)
SERGIO D. MONTENEGRO (Monterrey)

VOCALES SUPLENTES
TERESA L. de MERIGO (Maricel)
JORGE FERNANDEZ (Ronnie)
SERGIO LABI (Nino)

INDICE

7 *Palabras del Presidente de la E.M.A.*
por Máster
8 *Encuentro Mágico Metropolitano*
por Rudyard Magaldi
13 *Ecos del E.M.M.*
entrevistó Fénix
14 *En busca del logo para el E.M.M.*
15 *Ganadores*
17 *La "mano visible" de Greco y Michel*
por Merpin
18 *La carta mágica*
Aportó Jorge
19 *Explosión mágica:*
Magia por aquí, magia por allá.
por Ray Francas
20 *Magia en vacaciones*
20 *Cuatro especialistas*
por Merpin
22 *Homenaje: Dai Vernon*
por Kartis
24 *In Uniform*
por Dai Vernon (trad. Kartis)
25 *Encuentro perfecto*
(trad. Jorge)
26 *Magia con palomas*
por Ray Francas
29 *La varita creciente*
por Gadé
30 *The Pendragon's*
(trad. Jorge)
31 *Bajo la carpa*
entrev. Fénix
32 *El milagro de las cartas FA-KO*
Aportó Raley

Está permitida la reproducción total o parcial del contenido de esta publicación bajo condición de mencionar expresamente la fuente de origen.
Los editores no se responsabilizan por las opiniones vertidas en sus artículos por los respectivos autores.
SE SOLICITA CANJE
CON PUBLICACIONES SIMILARES

ánimo de colaboración de todos los integrantes del grupo que organiza el evento.

KARTIS (Entidad Mágica Argentina)

En general, todo es positivo en un congreso. Acá se vieron figuras de diferentes estilos que dejaron un saldo positivo. Las conferencias fueron de muy buen nivel aunque ya sabemos que lo que al final queda es un 2 o un 3 %. Una cosa es ver y otra hacer lo que se enseñó. Respecto del jurado, y hablando como parte de él, consideramos éste como un congreso más. Por eso la exigencia fue la misma al evaluar a los competidores. Tenemos que convencernos de que el premio se tiene que merecer igual acá que en un Flasoma. Pudo haber habido errores en la evaluación. A veces los puntajes no coincidían, pero luego se conversaba. De afuera tal vez se ve otra cosa, pero pienso que en esta ocasión en general están todos bastante de acuerdo.

MICHAEL WEBER'S (E.E.U.U.)

Lo más rescatable es el encuentro, la actitud de la gente, su generosidad. Mágicamente hablando, lo importante es que fue un grupo no muy grande y que se hizo el esfuerzo de conseguir gente de nivel. ¿Lo criticable? ¡ La marchita! y nada más. Buenos Aires me encantó; es la primera vez que vengo a Sudamérica y me voy con ganas de volver la próxima semana.

TOMMY WONDER (Holanda)

Lo más destacable fue el entusiasmo general de la gente y el hecho de que eran muy abiertos; hubo un muy buen ambiente; pasé un buen rato acá. Es muy fácil criticar; pero debemos recordar que se tiene lo que se tiene: se trabaja con los medio que se tienen. Si hay esfuerzo en la organización para que todo se desarrolle bien, no hay ningún problema para el artista.

LA "MANO VISIBLE" DE GRECO Y MICHEL

por Merpin

En el Encuentro Mágico Metropolitano, pudimos ver el excelente trabajo de **Greco** y **Michel** sobre el hold-out, llamado **"La mano invisible"**. Fabulosa conferencia y utilísimo libro.

El perfeccionamiento que han hecho del hould-out de S. Miller lo hace más útil y más práctico; e interesante las ideas para la utilización de accesorios del aparatejo de marras. Es un gran aporte a la literatura mágica, sin duda a nivel internacional; ojalá tenga la repercución que merece. Yo creo que **"La mano invisible"** es una **MANO VISIBLE** que han dado **Greco** y **Michel** a la magia argentina, que puede demostrar internacionalmente que acá también hay gente que estudia y trabaja en magia "en serio".

Vayan mis felicitaciones, y también en nombre de la C.D. de E.M.A., por este nuevo "hijo" que han lanzado al mercado que se suma a los "Soon and monn" y "Billeteras Himbert", ambos excelentes trabajos también de **Greco** y **Michel**, un dúo tan inseparable como Siegfried and Roy, Pew y Teller, o González y La Baca.

H O M E N A J E

DAI VERNON

por Kartis

"¿ Qué sucede, mamá ? - yo pregunté. Oh, me siento mal esta noche -contestó ella- los otros niños han tenido errores, pero tú estuviste demasiado profesional, y pensarán que trabajas en un circo. Este fue la primera actuación de mi vida y en ese tiempo eran mal vistos los artistas."

Así recordaba Vernon su debut a los once años en una fiesta escolar.

David Frederick Wingfiel Verner o Dai Vernon o "The Professor", nació en Ottawa, Canadá, el 11 de Junio de 1894.

Cuando sucedió lo anteriormente narrado ya había asimilado "The Expert at the Card Table" de Erdnase. Según Larry, Vernon leyó más entre líneas que el mismo autor y fue su interpretación del contenido que hizo a la Cartomagia como es hoy.

Actúa en su ciudad natal en la Casa de Gobierno y ante los representantes de la Corona. LLega a Nueva York en 1913 y se gana la vida cortando siluetas.

Regresa a su país e ingresa en el Real Colegio Militar, participando en la Primera Guerra Mundial, a cuyo término vuelve a Nueva York.

En el bazar de Magia de Clyde Power comienza a conocer el mundo mágico: Kellar, Han Ping Chien, Ching Ling Fú, Dr. Elliot... Y por entonces (1920) comienza el Close-up en Nueva York, aunque tuvo sus orígenes a principios de siglo con Nate Leipzig y Max. Entre sus amigos estaba Cardini, quien hacía su acto de escena en el Casino de París, mientras él actuaba en las mesas haciendo Close-up. Un día le dice a su amigo: "*Dick, he observado cada noche tu acto tratando de encontrar algún detalle a mejorar, pero no puedo sugerirte el menor cambio. Para mí es perfecto*".

En 1925 trabaja en un acto profesional: cinta cortada de Al Baker, manicolor con falsa explicación, cartas que achican con mazo común, cartas a través de la manga, fuente de cartas de De Kolta, agua y vino con un vaso y una jarra, finalizando con Clock Dial. Jeanne Hayes, su esposa y ex-ayudante de Goldin asistía fuera de escena.

De 1924 a 1925 corta siluetas en verano y hace trucos en invierno.

En 1935 concibe el acto del Arlequín, compendio de varias artes: música, baile, luces, color y teatro. Hasta toma lecciones de baile para enriquecer el número. La magia interpretaba la música y la música embellecía la magia. Y era de Tchaikovsky nada menos.

Hacía su entrada cubierto por una gran capa negra que al desplegarse dejaba ver la vestimenta de Arlequín artísticamente realizada; casaca con rombos verdes y rojos. El color interno de la capa y las piernas también

de los citados colores.

Y comienza el acto!...Sus guantes se transforman en una paloma que vuela y regresa a su hombro. Juega con una gruesa cuerda de la que extrae una bola y luego un cono, elementos que usa en una artística rutina. En un momento la bola cambia a negra con estrellas (símbolo alquimista medieval) y luego bajo el cono, a salero. Hace el juego de la sal con una larga, larga producción que luce más mágica con la ayuda de luces especiales. Sigue su rutina de aros, que suenan muy bien por ser de acero hueco. Finaliza con la hermosa Snowstorm in China. En el Radio City lo hizo con mariposas reales, y en el efecto de la sal usó polvo de diamante para mayor lucimiento!...

En 1941 crea un acto chino y usa al nombre de Dai Yen que luego cambia a Dr. Chung. Por esa época pública "Selects Secrets" y artículos con Sphinx y The Jinx. Anteriormente en 1924, publicó "Secrets", selección de 25 juegos y en 1933 un manuscrito asociado con Fawcett Ross.

En la década del 50 aparece en Star of Magic y comienzan sus cruceros a Sudamérica. Así lo relata: *"John Booth y Milbourne Christopher fueron los primeros en trabajar en cruceros. Más tarde Horowitz, Carlile y yo lo hicimos durante seis años. El conjunto era siempre: un cantante, un balet y un mago. Viajábamos a Montevideo, Río y Buenos Aires. En esta ciudad estaba Fú Manchu y actué en su espectáculo. Hacía unos minutos mientras él preparaba el aparato de las sombras. Es un ídolo en Sudamérica. Cuando caminabamos por las calles de Río, las mujeres trataban de cortar trozos de su ropa."*

Ante nuestra vista tenemos un programa del 16 de Agosto de 1951 que certifica la actuación de Vernon junto a Fú Manchu en Quilmes !

En 1955, hace una gira de conferencias en Europa. El 1 de Mayo, 200 magos se reunen para oírlo en el Victoria Hall de Londres, donde es ovacionado por su despliegue de virtuo-

CINE Teatro **MODERNO**

H. YRIGOYEN 919 — T. 202. Quilmes 0216

JUEVES 16 Agosto a las 21.45

En escena: Actuación del Mago que Asombra al Mundo!

FU MAN CHU

CON SU GRAN COMPAÑIA DE MAGIA Y ALEGRIA Y EL COMICO

MICALET

¡Un Desfile Diabólico en un Fantástico Espectáculo de Fantasía Internacional Intrigal Misterial... Y buen humor!

Función en homenaje de despedida al mago inglés F. G. CLEAVER (The Great Cleaver) con la presentación y colaboración del famoso ilusionista norteamericano Dai Vernon, jefe de la magia

EXITO SENSACIONAL DE LA COMPAÑIA

ALEGRIAS DEL INFIERNO

Escrito y producido por Fu-Manchú. Música original del maestro L. Ojea

PRIMERA PARTE

ESCENA Nº 1
ALEGRIAS INFERNALES
FU-GIRLS
El Libro de los Misterios
Desfile de los Magos

ESCENA Nº 2
UN TORBELLINO DE MILAGROS
20 empresas en 20 segundos

ESCENA Nº 3
CONTEXTE ACUARIO

ESCENA Nº 4
UNA RAPSODIA EN SEDA

ESCENA Nº 5
NO PIERDA LA CABEZA
CABEZAS LOCAS

ESCENA Nº 6
PAPELON
Espíritu — Fu-Manchú
Espíritu — Micalet

ESCENA Nº 7
SOMBRAS CHINESCAS

ESCENA Nº 8
LADRON DE BAGDAD
(Véase aquí el final del programa)
La famosa pareja de Baile
Micalet y Micaleta

ESCENA Nº 9
MANIAS DE MICALET
Un cuento pero cuentos

ESCENA Nº 10
EN UN TEMPLO DE JADE
ORO Y PLATA
La Diosa — Fu Girls
Un Tibetano — Fú-Manchú

ESCENA Nº 11
LA MUJER DEL CUADRO
Micalet-Angelo — Micalet
El Cético — Fu-Manchú
La Endiosa — Lolo Beutor
(Qué optimismo!)

ESCENA Nº 12
EN UN ESTUDIO CINEMATOGRAFICO
Director — Fu-Manchú
Productor — Un especulador de cuarto
Jefe de producción — Micalet
Scrip Girl — Mercedes Johnson
La Estrella — Una chica precisa
El Galán — Un especulador valiente

ESCENA Nº 13
SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS
Productor — Fu-Manchú
Imbécil — Micalet
La Víctima — Lolo Beutor

ESCENA Nº 14
CUADRATURA DEL CIRCULO

ESCENA Nº 15
COSTUMBRES JAPONESAS
Micalet-Fiamenco

ESCENA Nº 16
EMBOTELLADO
El encantador de serpientes — Micalet
El Asno — Fu-Manchú
Una chica traviesa — Lolo Beutor
Me todos los juegos es bonito con los amigos

ESCENA Nº 17
INTERIOR DE UN CABARET EN CANTON
Camarero — Fu-Manchú
Bailes — Blanche Cant
El Borracho — Lo Nuevo
La víctima — Antero Brambilla
El asno — Fu-Manchú
a) Un Clavo
b) Ritmo de Fantasía
c) Chop Suey
d) Danza de los Sombrillas
Fu Girls
e) Una Melodía Francesa
f) Quiero Agua
g) Vinos Chinos
h) La dan Agua
i) La Novia de Fuego
Fin de la Primera Parte

SEGUNDA PARTE

ESCENA Nº 1
LA VENGANZA DE FUMANCHU
Fu-Manchú — Fun-Manchú
Dan Juan — Micalet
Chi-Lo-Si — Antero Brambilla
Cenicienta — Lolo Nevo
Joe Alva
Coco Johnson

ESCENA Nº 2
UN DUELO DE LOS DOS SENSORES
Encantador — Fu Girls
Encantadores — Lolo Beutor
Mercedes Johnson

ESCENA Nº 3
EN UN BAZAR DE MAGIA
Dueño del Bazar — Fu-Manchú
El Esbirro — Micalet
La Conquista — Lolo Beutor
Ayudante — Joe Alva

ESCENA Nº 4
LA VIA LACTEA

ESCENA Nº 5
PROFESOR HAPKIN
Prof. Natural — Micalet
Malabarista de cuadros reversa

ESCENA Nº 6
EL FANTASMA SE ESPANTA
El creyente — Micalet
El incrédulo — Fu-Manchú

ESCENA Nº 7
UNA CHICA DE FANTASMAS
SEMIGORGONADOS

ESCENA Nº 8
LA LEY QUE AGONIZA
El cetro — Fu-Manchú
Mandarín — Micalet

ESCENA Nº 9
SIGUIENDO NUMEROS

ESCENA Nº 10
LA ALFOMBRA MAGICA
Toda la Compañía y presentación de los cuadros más famosos del Oriente

NOTA: Se encarecemos que los servicios y los que estén del comedor obedezcan. La sala durante el Nº 6. La empresa no se hace responsable de lo que pueda suceder.

Entrada General con impuestos incluidos 6.00

sismo.

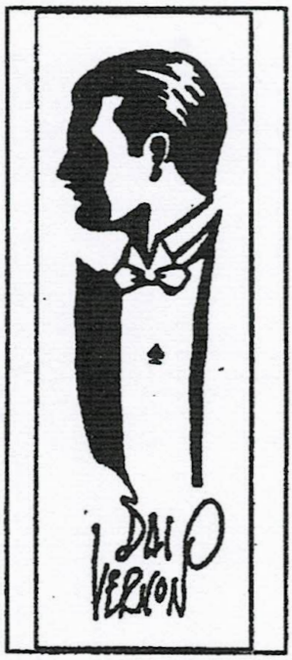
También en esa ciudad trabaja para la realeza. Desde entonces mucha agua corrió bajo el puente.

Residente del Castillo Mágico, donde regalaba a sus amigos su sabiduria en el Arte y en la Vida, repetía a cada uno de sus ocasionales discípulos: *"Usa tu cabeza... Sé natural ! Si deseas ser un artista debes dedicar tu vida a ello."*

Directa o indirectamente, a todos nos ha enseñado. ¡ GRACIAS, MAESTRO !

IN UNIFORM

de Dai Vernon
Traduc. de Kartis



Charles T. Jordan publicó en 1919 "Thirty Card Misterios", libro en el que aparece el método más antiguo para el efecto de las cartas que toman el mismo sentido.

Eduard Victor comercializó, en 1920, Reversed Cards, sobre el mismo tema.

El método de Vernon utiliza sólo ocho cartas en lugar de todo el mazo y revitaliza el tema con técnicas modernas.

Es admirable la eficiencia del sistema usado por carecer de movimientos complicados.

Este efecto pertenece a la excelente obra "THE VERNON CHRONICLE", tributo de Larry Jennigs y Bruce Cervon, escrito por ***Stephen Minch.-***

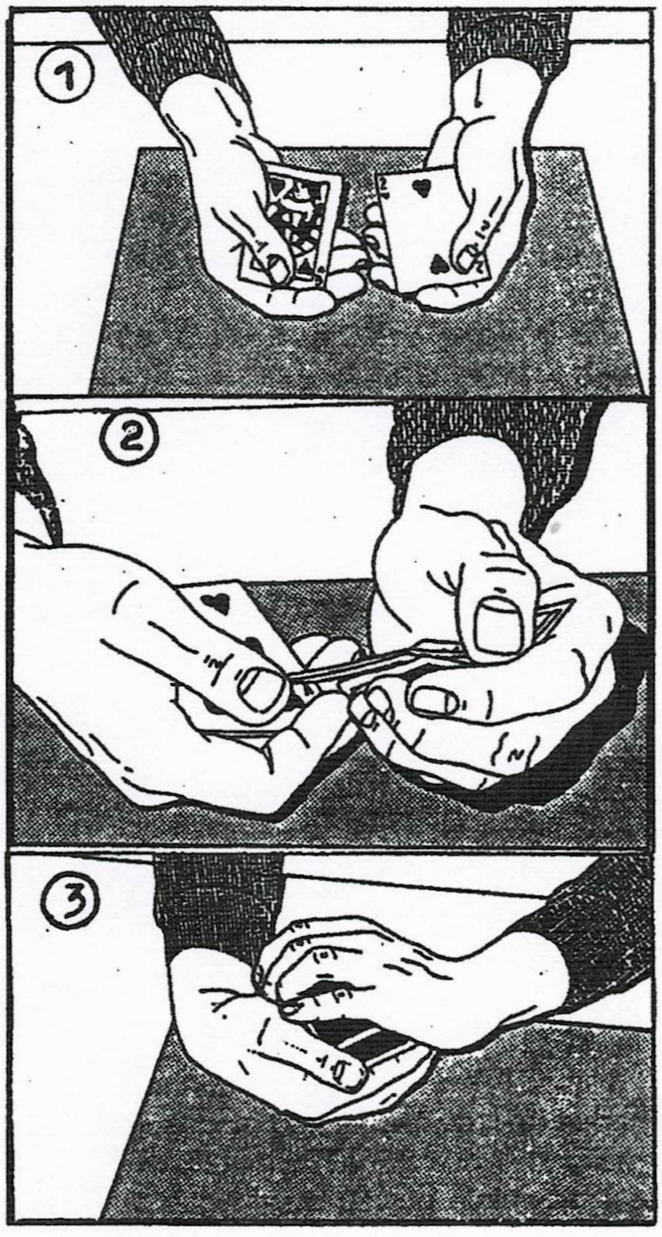
EFECTO: Ocho cartas se alternan cara arriba y cara abajo; instantaneamente toman el mismo sentido!...

METODO:

1- Tenga ocho cartas cara arriba en la M.I. en posición de dar. Empuje la superior a la M.D. (fig. 1).-

2- Gire la M.I. palma hacia arriba y empuje la siguiente de la cara del paquete. Tome esta cara abajo sobre la dejada antes en la M.D..-

3- Gire la M.I., palma arriba y empuje la



tercera cara arriba sobre las dos anteriores.-

4- **Atención**: Ahora viene la única acción delicada al dar la cuarta carta.

Gire la M.I., palma hacia abajo; al mismo tiempo haga un bucle en la primera (más cercana a la palma) y coloque el pulgar izquierdo en el extremo de las otras cuatro (fig. 2).- Flexionando este pulgar, empujar el paquete de cuatro un centímetro y sobresaldrá hacia adelante (fig. 3). La acción completa transcurre en un instante y es cubierta por el giro.

5- Tome estas cuatro cartas adelantadas presionando con el pulgar derecho (fig. 3). El extremo trasero de las tres colocadas antes en la M. D. y la bucleada en la M. I. quedarán en línea. Presiónelas con el pulgar de la M. I. y lleve hacia atrás esta mano arrastrándolas. Gíre la palma arriba. En este momento la M. D. tiene cuatro cartas cara abajo y la M. I. cuatro alternadas (abajo-arriba-abajo-arriba).-

El cambio es indetectable si se hace suave y coincidente con el giro de la mano.-

6- En este punto las manos se elevan ligeramente para que el lomo de los paquetes quede fuera de la visual. Esta elevación se hará fusionada con el movimiento de alternar las cartas. **No debe haber cambio en el ritmo**.-

7- La M.I. palma arriba da la siguiente carta cara abajo sobre las anteriores de la M. D.-

8- Gira de dorso y da la sexta (cara abajo).-

9- Se repiten los dos pasos anteriores y las cartas quedarán automáticamente en el mismo sentido.-

Solamente falta capitalizar la situación.-

ENCUENTRO PERFECTO

Traduc. del portugués por JORGE

***"Encuentro perfecto"** es un juego con un método de exitante efecto. Es un milagro que se hace por sí mismo. Usted puede usar cualquier mazo. Una carta gigante, preparada, hace todo el trabajo por usted.*

EFECTO: Muestre una carta gigante en una bolsa de plástico transparente. Explique que esta carta es una predicción (la carta está dorso al público). Después pida a un espectador que escoja una carta de la baraja. La baraja puede ser previamente mezclada por el espectador. Usted jamás toque la baraja. La carta no es forzada: la elección es absolutamente libre. La carta escogida es colocada en la bolsa con su predicción. Dado que la bolsa es transparente, todos podrán ver las cartas todo el tiempo. Ahora gire la bolsa para mostrar la predicción. Retire la carta gigante. Ahora la carta elegida es visible. Ella es exactamente igual a la de la predicción.

PREPARACION: A una carta jumbo adhiera una pequeña bolsa plástica pegada en los bordes, invisible aún sacando la carta de la bolsa. La carta es doble y está encolada en tres de sus lados formando un compartimiento interior que puede contener una carta normal. Antes de la presentación, coloque en este compartimiento una carta normal de la baraja igual a la carta jumbo, con la cara en la misma dirección (figs. 1 y 2).

PRESENTACION: Muestre una bolsa plástica transparente (puede ser de papel celofán) con una carta jumbo en su interior (dorso de vista al público). Dos puntos son importantes: primero, el público jamás debe ver la cara de la carta prematuramente; segundo, la carta es colocada siempre a la vista del público. Para el juego, el mago usa solamente una carta jumbo

ENCUENTRO MAGICO METROPOLITANO II

ORGANIZADO POR PRODUCCIONES MAGICAS S.A.

PAUL HARRIS (E.E.U.U.) con ALDO COLOMBINI (Italia)

ENRIQUE GONZALEZ YLABACA
(Presidente Círculo Mágico Chile)

KARTIS
(Magia General)

MERPIN
(Magia de Salón)

JULIO 22 - 23 - 24 y 25 de 1993
CENTRO CULTURAL " SAN MARTIN "
SARMIENTO 1551 - BUENOS AIRES

COMPETENCIAS: Más de 10 Categorías para Competir.
SHOWS: Con los mejores magos argentinos e internacionales.
FERIA MAGICA: Muchos stands y sorpresas.
CONFERENCIAS: Los mejores, enseñando.

500 U$S - A sortear entre los ganadores de los 1eros Premios.
300 U$S - A sortear entre los ganadores de 2dos Premios.
200 U$S - A sortear entre ganadores de los 3eros Premios.

Se sorteará sin cargo

- **Una inscripción a FLASOMA 94 - 95 - MEXICO**
- **Una inscripción al MASTER JUBILEO MAGICO Nº 3 (1993)**

INSCRIPCION: U$S 130.- hasta el 30/6/93. Luego el valor será de U$S 150.-
Residentes a más de 400 Km.: U$S 110.- hasta el 30/6/93. Luego U S 130.-
Residentes en el exterior que compitan, sin cargo. No compitiendo U S 50.-
Su número de inscripción será el de su ubicación para todas las actividades.
Cheques o giros a nombre de Luis C. Arenas.
Inscripción: Corrientes 846, loc. 4, Capital. Tel. 394-4119, de 10 a 20 hs.
CONTACTOS: Héctor Carrión (983-8075) y Luis Arenas (394-4119 - Fax: 54-1-394-4119)
IMPORTANTE: No se permitirá el ingreso con video-cámaras.

VIAJE

¿EMPRENDERE ALGUN VIAJE ESTE AÑO?

y a la orden del mentalista se parará primero frente a la mesa de las pirámides negras: 1. Luego lo hará frente a la mesa de las pirámides blancas: 2. Luego negras: 1. Negras: 1 y Blancas: 2

Por lo tanto se habrá formado el número 12112 cuya palabra clave es "Viaje" y la pregunta "¿Emprenderá algún viaje este año?"

A los efectos de orientarlos en la confección de las tarjetas, doy a continuación algunos números con sus "Palabras claves" y preguntas:

1122	AMOR	¿Tendré suerte en el amor?
1211	AGUA	¿Iré a la playa?
1221	JOYA	¿Enontraré la joya que perdí?
2221	SERA	¿Será varón o mujer?
2222	RICO	¿Seré rico algún día?
11111	JAULA	¿Cuándo me casaré?
11222	HACER	¿Haré una elección correcta?
12122	MENTE	¿Completaré mis estudios?
21111	SALUD	¿Mejorarán mis problemas de salud?

mente uno de los grandes de la cartomagia moderna...

Vale la pena verlo aunque sea para no verlo más. No cubrió las espectativas. Distante y comercial. Estilo: primera conferencia para un país subdesarrollado.

La gran mayoría de los juegos presentados tenían no menos de 10 años de antigüedad y eran muy conocidos por los magos presentes, como el mazo congelado (todo el mazo pegado) presentado por TAMARIZ en lo de JES en 1978, las cartas entrelazadas presentadas por el propio JES en 1980, carta rota y recompuesta de su libro Super Magic de 1977. etc.

Empezó como improvisando, diciendo que no tenía nada preparado. Preguntó si queríamos juegos fáciles o difíciles y si preferíamos que explicase los juegos uno por uno o todos al final. Naturalmente, era un elemental forcing, porque hizo lo que quiso, independientemente de lo que le pedimos.

Comenzó exactamente con el mismo juego con que inició su conferencia la primera vez que lo conocí en 1980 en el Congreso de las Islas Canarias: un mazo que desaparece (una carta con un flap que simula los cantos de las cartas).

Algunas cosas (como un contaje falso) dijo que las explicaría a los que se inscribiesen en un seminario particular...

ALDO COLOMBINI (italiano)

Valió la pena verlo, para seguir viéndolo. La gente quedó contenta: simpático y agradable, con evidentes deseos de caer bien (y lo logró).

Magia relativamente simple pero bien vendida; magnífica presentación de sus cubiletes con bolitas de colores (ver la rutina en GENII de enero de 1993). También presentó la rutina de cubiletes con la que ganó el 2º premio de close-up en el Congreso de Viena (FISM, 1976).

ENRIQUE GONZALEZ YLABACA (chileno)

En realidad, no era novedad para los que lo habíamos visto en el III Congreso de FLASOMA en Colombia (Febrero 1992), pero aún así valía la pena volver a verlo.

El mismo tema: "Qué busca un empresario en un show mágico". Según Enrique, en 1º lugar se mira la personalidad del artista, en 2º lugar, la originalidad y en 3º lugar, el humor. Si no hay humor, se busca lo espectacular.

Presentó muchos ejemplos en video: MORETTI (el de la ballesta), los PEN DRAGON'S, AVNER (mimo), ROBY BELOCINI con sus orangutanes, ROMY GASSET, domador que hace magia con focas, etc.

Habló de la necesidad para el artista de tener una video para demostración (que reemplaza el antiguo álbum de fotos y recortes).

Comentó la resistencia de los empresarios al closee-up, que venció TAMARIZ con sus presentaciones, y al mentalismo, que actualmente se está superando gracias a las excelentes actuaciones de ANTHONY BLA-KE.

Terminó con un dicho chileno en broma, diciendo que, en definitiva, los productores quieren huevos calados (como se calaba antes a las sandías para saber si eran buenas). En resumen, van a lo seguro.

OTROS CONFERENCISTAS

MERPIN:

Efectista como siempre, aunque la mayoría de los efectos presentados eran los mismos que presentó en el jubileo del año pasado. Agregó el billete en la nuez, habitual en una de sus rutinas, que explicó con todos los detalles.

KARTIS:

Efectos sueltos, algunos muy buenos. Sigue buscando efectos con el débil aplastado (de SANADA) y otros buenos efectos con monedas.

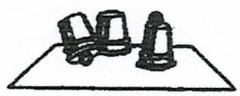
Aprendió de muchos magos; mejor dicho, considera que todo mago bueno puede hacer su aporte. Aldo hacía antes mucha magia infantil (ahora lo hace su hija). En Italia, en esta rama, admira a **David Ginn**; en cartomagia, a **Ed Marlo**. En su lista, incluye figuras como **Dai Vernon, Edwin Hooper** - Director de "Supreeme Magic"-, **Jerry Hassman** y, por supuesto, a **Paul Harris**. Este último es su ídolo, principalmente por sus ideas extraordinarias. Y agrega: *"Como hombre, como corazón, como mente, como amistad:* ***Juan Tamariz.***"

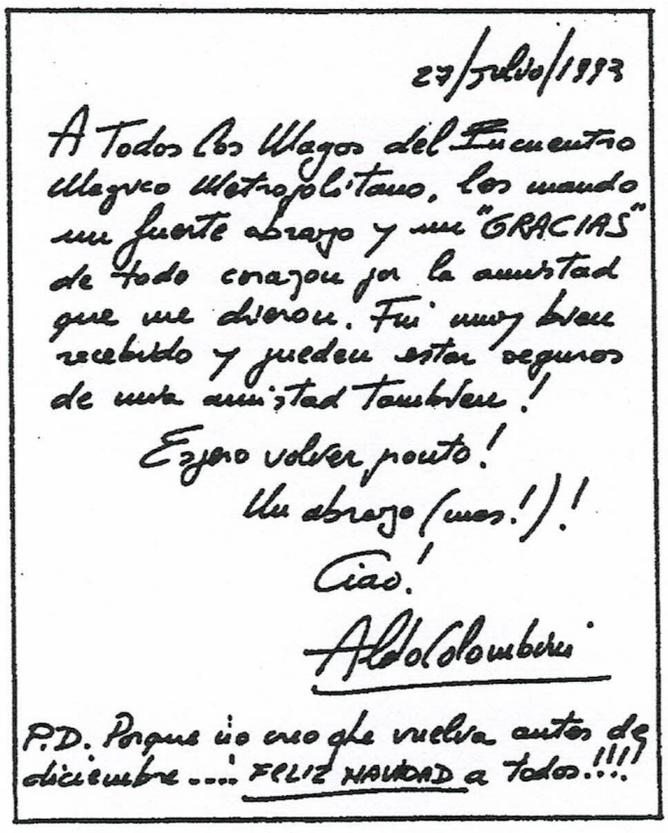
Aldo Colombini se especializa en cuerdas y, sobre todo, en cubiletes. Cuando comenzó a armar su rutina con éstos, compró todos los libros sobre el tema para hacer algo totalmente variado, diferente. Estudió todas las rutinas de cubiletes y hoy se considera muy diestro en ésto.

Igual que Paul Harris, sólo conocía la magia argentina por **René Lavand** a quien vio en Holanda hace cinco o seis años. Considera nuestra magia de muy buen nivel, principalmente en magia de cerca y cartomagia. Conoció acá, dice, artistas con nuevas y buenas ideas. Le gustaron **Gustavo Raley** y **Kartis**. De este último dice: *"Trabaja de una manera muy linda, en una forma muy pura. ¡Es increíble!"*

Preguntado sobre qué otras actividades ocupan su tiempo, responde: *"Yo no considero esto como una profesión; para mí es un hobby. Me gusta de una manera increíble; es mi vida"*. Además, le encanta encontrarse con gente, estar con amigos. Le gusta la música y cantar acompañado con la guitarra.

"Pero la magia es mi vida", reitera al terminar, como para no dejar dudas. Y viéndolo y conociéndolo...¡no caben dudas!





27/julio/1993

A Todos los Magos del Encuentro Mágico Metropolitano, les mando un fuerte abrazo y mi "GRACIAS" de todo corazon por la amistad que me dieron. Fui muy bien recebido y pueden estar seguros de una amistad tambien!

Espero volver pronto!

Un abrazo (mas!)!

Ciao!

Aldo Colombini

P.D. Porque no creo que vuelva antes de diciembre.... FELIZ NAVIDAD a todos....!!!

(de la pág. 9)
fueron para James Darren (Dr. Tony Newman) y Robert Colbert (Dr. Doug Phillips). Realizado por la 20th. Century Fox Television ABC TV, USA.

(4) El serial tuvo 156 episodios (138 de 30'y 18 de una hora) en 5 temporadas (1959/64), realizada por Metro Goldwyn Mayer CBS TV, USA. Y entre todos los excelentes actores que han desfilado citaremos: Buster Keaton, Mickey Rooney, Rock Hudson, Charles Bronson, Lee Marvin, etc.

(5) Basta citar la célebre emisión de "La guerra de los mundos", realizada el 30 de octubre (Halloween) de 1938, a las 8 P.M. en la CBS. El libreto situaba la acción en New Yersey, contándose los sucesos a la manera de un noticiero. El realismo logrado impidió, a los que sintonizaban la emisión, adivinar que se trataba de una ficción, como se había advertido al principio, provocando pánico y suicidios en la gente.

(6) Célebre ilusionista (1801-1871), nacido en Blois, Francia, bajo el nombre de Jean Eugéne Robert. Fue considerado el "Padre de la Magia Moderna".

E.M.A.GIC

LO QUE OCULTA MI GALERA

ORGANO DE CULTURA MAGICA
DE LA ENTIDAD MAGICA ARGENTINA
NUMERO 37

CUARTO TRIMESTRE DE 1993

DIRECTOR
MAURO A. FERNANDEZ "FENIX"

ENTIDAD MAGICA ARGENTINA

MIEMBRO DE LA FIMS
Y LA FLASOMA
FUNDADA EL 15-12-1959
PERS. JURIDICA Nº 0640/87
SEDE: Av. J. B. Justo 3071

CASILLA DE CORREO 1662
C.C. (1000) BS. AS. - ARGENTINA

COMISION DIRECTIVA
(1992-1993)

PRESIDENTE
LUIS C. ARENAS (Máster)

VICEPRESIDENTE
HECTOR P. CARRION (Héctor)

SECRETARIO
A. FRANCO NAPOLI (Ray Francas)

TESORERO
KALMEN ZIMMERMAN

VOCALES
ANTONIO J. MELLA (Ruli Ken)
ENRIQUE E. CARPINETTI (Kartis)
MAURO A. FERNANDEZ (Fénix)
MARCELO S. SLULLITEL (Merpin)
SERGIO D. MONTENEGRO (Monterrey)

VOCALES SUPLENTES
TERESA L. de MERIGO (Maricel)
JORGE FERNANDEZ (Ronnie)
SERGIO LABI (Nino)

INDICE

5 *Palabras del Presidente de la E.M.A.*
por Máster

6 *La Reina del 7mo Arte (La Magia en el cine) 4º y última parte*
por Rodó

11 *Un espacio para la investigación: Los espectáculos de fantasmagoria*
por Fénix

14 *La magia creativa de Yadú*
aportó Kung Fu

17 *El juego de los 8 errores*
aportó Gadé

18 *Encuesta E.M.A.GIC*
por Jorge

20 *El milagro de las cartas FA-KO (5ºparte)*
aportó Raley

23 *Vasos de Júpiter*
aportó As de Pique

24 *Doble predicción*
por Marroche

25 *Magianécdotas: Caja Okito*
aportó Gadé

26 *Nuevas preguntas de cultura mágica*
aportó Merpin

28 *Programas de magos famosos*
selec. y traduc. Merpin

28 *Mundo mágico:*
El bulín de Merpin
"Los viejos vinagres"
pot Tulio Hernández

Está permitida la reproducción total o parcial del contenido de esta publicación bajo condición de mencionar expresamente la fuente de origen.
Los editores no se responsabilizan por las opiniones vertidas en sus artículos por los respectivos autores.
SE SOLICITA CANJE
CON PUBLICACIONES SIMILARES

UD. ¿YA LO SABIA?

Continuamos publicando las preguntas que son formuladas en las "Competencias de cultura mágica" que tienen lugar periódicamente en la E.M.A.

¿De dónde proviene la leyenda de la hora?

Se le atribuye a Juan José Pinetti haber engañado, en San Petersburgo, al Zar Pedro I, en 1875.

Nombre de un famoso militar alemán, experto ilusionista, que después de haber conspirado contra Hitler en 1941, intentó huir camuflado de mago?

Almirante Canaris

La caza de palomas, la esfera flotante, la jaula que desaparece formaban parte del repertorio de un mago caracterizado de chino ¿Podría decirnos su nombre o su nacionalidad?

Chang-Panameño

¿Quién es el mago y matemático, colaborador de la revista Scientific American, autor de "Carnaval matem", "El lado izquierdo del universo", "Matem-magia" (traducido como Magia inteligente)?

Martin Gardner

En el año 1550 ya se realizaba un maravilloso truco que aún hoy es presentado por muchos magos de todo el mundo ¿Cuál era?

Los aros chinos

¿Qué mago español inventó el llamado cigarrillo eléctrico?

José Florences

¿A quién pertenece la rutina "The linking pins"?

Jerry Andrus

Un mago americano pone la partícula "epic" a sus invenciones, por ej. silk-epic, etc. ¿Cómo se llama un muy conocido juego con pizarras de su creación?

Mental-Epic

Theo Hardeen fue continuador de un célebre mago a su muerte, presentando el mismo espectáculo que aquél hacia pero con muy distinto éxito. ¿De quién se trata y qué relación tenían?

Hermano de Houdini

¿Quién fue el primer ilusionista que en 1918 hizo desaparacer un elefante auténtico en escena?

Harry Houdini

En el papiro Westcar se habla de un mago que actuó ante el faraón Keops en el 2.900 a.c. ¿Cómo se llamaba?

Dedi

Un famoso mago había ordenado por testamento que a su muerte fueran destruidos todos sus aparatos y secretos mágicos. Murió en 1875 ¿Quién fue?

J. M. Hofzinger

Un famoso ilusionista, en el año 1910, batió el récord de Australia de duración en vuelo en aeroplano. ¿Quién fue?

Harry Houdini

¿Quién escribió "Modern coin Magic", considerada la enciclopedia de las monedas?

Bobo

¿Cuál es el seudónimo de Quintino Marucci, italiano radicado en USA? Es el maestro de la Misdirection y se le caen las cosas en la falda

Slidini

¿Con qué seudónimo es conocido el mago y escritor Remi Ceiller?

Profesor Boscar

¿Cuál era la especialidad de Hofzinger, mago vienés del siglo pasado?

Cartomagia

El manipulador dánes Clement de Lion. ¿En qué elemento se especializaba?

Manipulación de bolas

¿Cuál es el seudónimo del peruano Aldo Izquierdo?

Richiardi Jr.

¿Qué ilusión inventó Selbit?

La cortada en dos

Ex rey de Inglaterra, amante de la magia

Duque de Windsor

Richard Pitchfor fue un innovador de la presentación en manipulación. ¿Cuál era su seudónimo?

Cardini

Mago, pionero del cine y último director del teatro de Robert-Houdini. Una de sus películas fue "Viaje a la Luna". Creó alrededor de cincuenta grandes ilusiones.

George Milies

¿Qué ilusionista asesora a Bill Bixby en la serie "El Mago"?

Mark Wilson

Nombre de un famoso comediante, hábil prestidigitador, que actuó brillantemente como mago en la comedia "El ilusionista" de su propia autoría.

Sacha Guitry

Joshep Duninger, asesor de la palícula "El Gran Houdini", ¿en qué se especializaba?

Mentalismo

¿Cómo se llama un artista y director cinematográfico aficionado a la Magia? Entre sus películas podemos citar "Cagliostro" y "El Ciudadano".

Orson Wells

¿Qué magos argentinos figuran en catálogos internacionales?

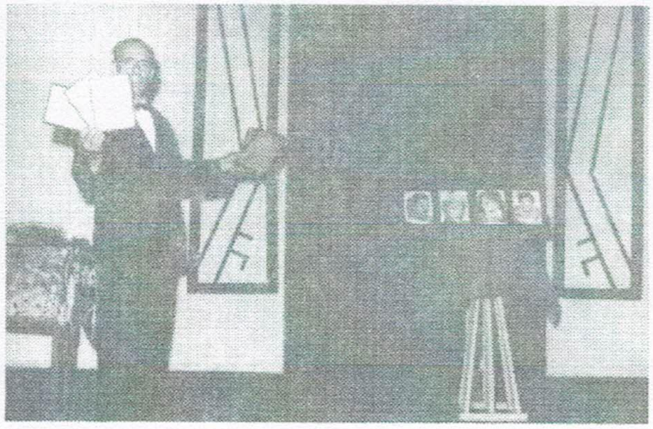
Carlos H. Colombi por "Vela fantasma", entre otras. Vernet por su levitación y como fabricante. Fantasio por sus bastones y velas. Marcelo Contento por su "Bulón".

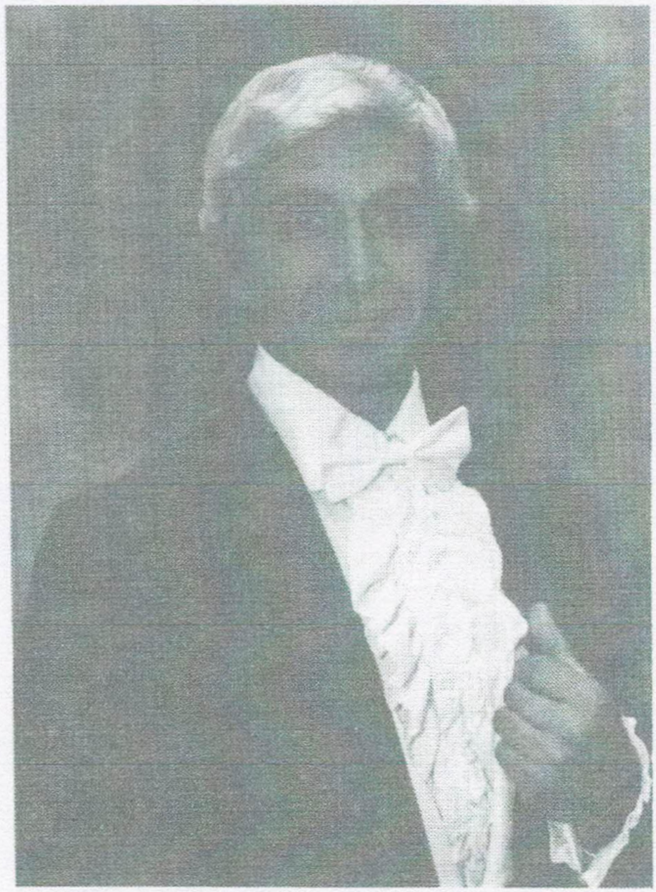
GENTE DE LA E.M.A.

En este 35º aniversario de la Entidad Mágica Argentina, queremos recordar a dos figuras: a su mítico fundador, ***Chevalier Andrey*** *(a quien dedicáramos varias páginas de nuestro número especial de las Bodas de Plata de la E.M.A.) y a* ***Kartis****, que tan bien representa en la actualidad a nuestra Entidad.*

CHE VALIER ANDREY

Chevalier Andrey en acción: efectos de su invención, aparatos nacidos de sus manos y una calidad humana y artística son algunas de los galardones que hacen perdurar su recuerdo en quienes lo conocieron.





de los cuales adquirió mucha experiencia.

Compró sus primeros elementos en la casa Jacques Mayer, ya desaparecida, de la calle Brasil al 400 de esta Capital.

*Su nombre artístico, **"KARTIS"**, proviene del apellido, contrariamente a la creencia de muchos magos de que proviene de las cartas. El hecho de que fuese experto en naipes, fue mera coincidencia. El seudónimo está formado por la primera y última sílaba de su apellido y la terminación "is"; la misma se debe a que, por esa época, existía un manipulador muy famosos llamado "Notis".*

Ray Francas: -Kartis, ¿qué representa para vos la magia?
Kartis: -Durante 32 años, mi profesión fue la de profesor de educación fisica, paralela a mi afición por la magia. Después llegué a la conclusión de que habíaestado interpretando un papel del que finalmente me desligué para dedicarme de lleno a nuestro arte, que es lo que verdaderamente amo.

R.F.: - ¿En qué ramas te especializás?
K: - Considero las más importantes manipulación, cartomagia y close-up. Pienso que son la síntesis del basamento práctico y teórico del ilusionismo. Teórico, porque los efectos requieren un análisis del porqué de cada caso; y práctico, porque el manejo de

KARTIS

1962:	Primer premio en manipulación en el Congreso de la E.M.A.
1967:	Segundo premio en manipulación en la Convención Nacional de la P.A.D. P.E.I.
1968/69:	Gran Premio en el Primer y Segundo Festival Internacional de Brasil
1969:	Galera de plata y Trofeo Varone en el mismo festival.
1969:	Primer premio en Cartomagia en Congreso Sudamericano y trofeo al acto más original.
1974:	Tres primeros premios (cartomagia, manipulación y close-up) en el Primer Congreso Argentino de Ilusionismo y Trofeo Fantasio.

- Socio Fundador de la Entidad Magica Argentina.
- Socio Honorario del Círculo Mágico Argentino.
- Ex Presidente de la P.A.D.P.E.I. y de la E.M.A.
- Integrante del Comité Ejecutivo del Primer Congreso de la FLASOMA.
- Jurado internacional en casi una docena de eventos.
- Conferencias en Argentina (10), Brasil (10), España (4), Uruguay (1) y Colombia (1).

los pequeños objetos sirve como escuela de movimientos. Es decir, que si logro que un pequeño objeto luzca desde cierta distancia, más lograré cuando presente un aparato de mayor volu men. No lo tomo como un elogio que me consideren especialista, porque me gusta la magia en todas sus facetas, aunque sólo desarrolle algunas.

R.F.: - ¿Qué pensás del futuro de la magia?
K: - Considero lamentable que no haya manipuladores, una especie en extinción; esto no sólo sucede en nuestro país sino a nivel mundial, por un fenómeno de exigencia de mercado.

R.F.: - Que haya tantos cartomagos ¿es una cuestión de moda o mercado también?
K: - Ambas cosas. Siempre nos guiamos por modelos, y en nuestro país los modelos vistos por T.V. han sido de cartomagia. Pero este fenómeno también es mundial. Estando en España, he observado las maravillas que realizan con naipes aún chicos de diez años: Esto es muy favorable; pero, paralelamente he observado la escasez de magos de escena. Esto es lamentable. Aunque me agrada la cartomagia, considero que esta tendencia unilateral es perjudicial.
R.F.: - ¿Quién es tuídolo?
K: - Fred Kaps, que durante años fue mi guía por sus ideas publicadas, ya que no había oportunidad de verlo en video entonces. Posteriormente, al verlo actuar, confirmé que no estaba errado. Otros son Chaning Pollok, que marcó una época con la película "Europa de noche" y, por supuesto, Fu-Manchú, que es del que más aprendí en forma directa e indirecta. Además, René Lavand, al que considero único mundialmente en su estilo.

R.F.: - ¿Qué opinás de que la magia se nutra de otras artes?
K: - Creo que es necesario el apoyo de otras artes, sobre todo las expresivas, pues debemos no sólo realizar efectos sino también hacer que lleguen a los espectadores. En este sentido, el teatro es una de las artes indispensables para ese objeto.

R.F.: - ¿Qué te parece el comercio mágico?
K: - Distingamos los comercios de magia de los "magos comerciantes". Estos son quienes aprenden magia teniendo como objetivo primordial su comercialización. En otros tiempos, aprendíamos magia por el arte en sí y luego la vida llevaba a algunos a vivir de ella. Pero actualmente, muchos revierten los factores y primero piensan en ganar dinero y luego en cómo hacerlo.

R.F.: - ¿Cuáles son, a criterio tuyo, los pro y los contras de los congresos?
K: - Los puntos a favor serían el intercambio de ideas, el conocimiento de figuras y, principalmente, las competencias. Estas ayudan a mejorar el arte por su exigencia en lo que respecta a técnica, presentación y originalidad. Creo que esto último es lo principal, por ser un pilar básico de cualquier arte. Una de las cosas negativas es la poca difusión de los congresos al público profano y al mercado empresarial. Otro punto siempre descuidado por los organizadores ha sido la formación de jurados; esto siempre se dejó para última instancia, cosa que repercute al momento de las decisiones, ya que los componentes del jura-

UNA ANECDOTA

Cierta vez le presenté un juego de naipes a Fu-Manchú, quien observó muy atento, expresando su admiración por el mismo. Finalmente, me preguntó quién era su autor. Grande fue su sorpresa cuando le respondí que era de él, que yo había leído en una vieja revista.

do no pueden, así, unificar criterios.

R.F.: - ¿Qué consejo darías a los competidores?
K: - Habiendo estado en ambas posiciones (como competidor y jurado), considero que muchos participantes no conocen el reglamento. Si bien el arte es elástico, debe haber en toda competencia ciertas pautas a respetar, que deben ser conocidas para lograr el máximo de eficiencia posible. Conocer los puntajes de los ítems (presentación, técnica y originalidad) para especular, en el buen sentido de la palabra; porque si se es excelente en dos de ellos y se carece del tercero, obviamente se está restando posibilidades de triunfo.

R.F.: - Si tuvieras que recomendar un libro ¿Cuál elegirías?
K: - Hay que recordar siempre que en los clásicos están los fundamentos del arte y que muchas veces se encuentran nuevas ideas en viejos autores. Si tuviera que citar una sola obra, aconsejaría la colección de Tarbell, por ser variada y completa y, sobre todo, por sus efectos prácticos, dibujados muy claramente.

REACCION EN CADENA

Adaptación de Kartis

EFECTO:

Con una bandita de goma se rodean varios clips para papeles y se insertan en un im perdible, del cual penden por un extremo, mientras se sostiene por el otro. Quemando la banda, caen formando una cadena.

Es muy visual, directo y, sobre todo, se realiza en las manos de los espectadores.

PREPARACION:

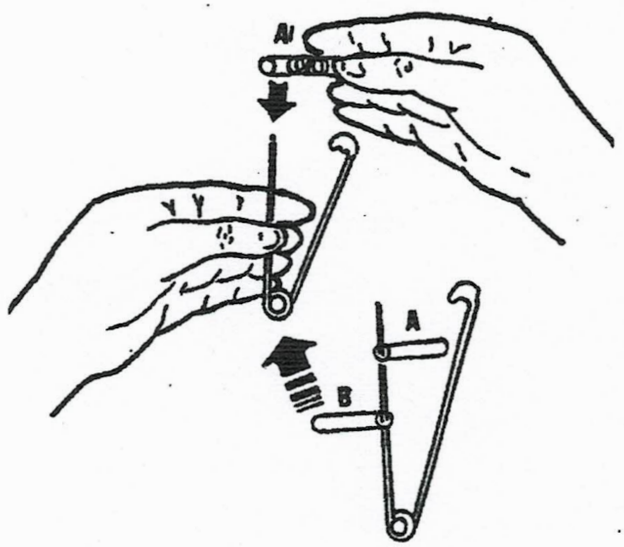
Además de los clips que se presentan al público, deberá tenerse otra cantidad igual, pero unidos en cadena y formando un paquete, que llamaremos B, para lo cual es conveniente colocarlos en zig-zag y rodearlos con una goma. Uno de los clips sobresaldrá ligeramente y se ensartará en el imperdible. Se cierra éste y se guarda el conjunto en el bolsillo izquierdo. Los otros clips y goma van en el bolsillo derecho.

ACCION:

1 -Se entregan los clips sueltos para que formen un paquete colocándolos paralelos y asegurándolos con una banda. Uno de ellos sobresaldrá para insertar en el imperdible. Llamaremos a este paquete A.

2 -Mientras los espectadores hacen esto, se toma del bolsillo izquierdo el imperdible de forma que el paquete B quede oculto tras el pulgar en la natural posición de sostener dicho imperdible (del lado del pinche). Es muy interesante que este ocultamiento, entre el pulgar, índice y menor, resiste cualquier ángulo visual (ver dibujo).

3 -La MD se acerca para abrirlo teniendo hacia su lado la parte de la traba; luego toma el paquete que entregan los espectadores entre el pulgar, índice y mayor, ensartando ligeramente en el imperdible. La posición de las manos y la forma de sujetar ambos paquetes es casi simétrica, excepto que el B esta oculto y el A ligeramente a la vista y más arriba (ver esquema).



4 -¡Atención! La MD retiene el imperdible por el extremo en que insertó el paquete A y mantiene a éste oculto. La MI se retira, liberando el suyo ¡La sensación de que cae el mismo paquete es perfecta! Es similar al viejo cambio de anillos en la varita, pero la corta distancia favorece la ilusión.

5 -Ahora la MD está sujetando el imperdible por el pinche, ocultando el paquete A en similar posición a como la MI lo hacía con el B. Es decir que se puede mostrar en cualquier ángulo.

6 -Se extienden los elementos a un espectador y, cuando los toma, retenemos el paquete A. Esto es fácil dado que si retenemos por el pinche se verá obligado a tomar más abajo o por el cierre. Tambien se puede pasar de la MD a la MI, reteniendo en la primera antes de entregarlo. Es más fácil aunque el goce íntimo sea menor.

7 -El resto es presentación, lo que no es poco decir. Se indica al espectador que cierre y sostenga de un extremo, mientras del otro pende el paquete y que acerquen una llama, y los clips, liberados de su atadura, quedarán suspendidos del imperdible formando una cadena.

NOTAS:

1 -Pueden usarse pequeños imperdibles en lugar de clips. Los elementos son más coherentes.

2 -La atadura puede hacerse con un par de vueltas de hilo flash. Esto evita el mal olor, el posible accidente de la banda encendida que salta a un espectador y agrega el efecto flash.

3 -La charla puede versar sobre la reacción molecular en cadena producida por la temperatura (?). O, para un público infantil, sobre Blanca Nieves y los siete enanitos, que para no perderse se atan de una cuerda, pero si ésta se rompía se tomaban de la mano...etc.

(de la pág.9)

vez con el "fake" detrás, y muestra al público que la enrolla en forma de tubo; pero lo que hace es arrollarla alrededor del "fake"; luego el pajarillo es introducido en él (fig. 4).

Con el pretexto de taponar el tubo de cartulina con los bollos de papel, se deja deslizar disimuladamente el "fake" en el "servante" (ver fig. 5). Se presenta al público el rollo de cartulina con ambos tapones (fig. 6).

En esta forma, con el caño de un revólver, se empuja hacia adentro uno de los tapones y se dispara con una bala de fogueo. La presión de los gases de la pólvora hace saltar los tapones (fig. 7). El ejecutante vuelve a desenrollar la cartulina, la rompe y tira los trozos demostrando que el ave ha desaparecido.

Este efecto es muy útil para utilizarlo como el pajarillo que desaparece y, con el mismo unísono disparo, aparece en la bombilla eléctrica de la "lámpara china".

* * *

UD. ¿ YA LO SABIA ?

En el 35º aniversario de la Entidad Mágica Argentina, estas preguntas de cultura mágica tienen por objeto hacer conocer más a nuestra Entidad, su actividad y su gente.

La Entidad Mágica Argentina nació por inspiración de Chevalier Andrey, secundado por otros pioneros de la magia. ¿Cuál era el nombre completo de Chevalier Andrey y de qué nacionalidad era?

Andrés Llorente Ortiz, español.

El logotipo de la E. M. A. está formado con su sigla, armada con elementos mágicos (conejo, galera, mesa y varita, sobre un as de pica). Fue seleccionado de entre varios modelos y confeccionado por el amigo de un socio, persona no vinculada con la magia? ¿Quién fue el socio que presentó este emblema?

Shang Li.

El martes 17 de setiembre de 1974 se realizó la primera transmisión por radio, en directo, desde la sede de la E. M. A.? ¿Para qué programa se realizó dicha transmisión?

"Música Verdad", que conducía Alberto Badía, por Radio Rivadavia.

Hasta 1988, la E. M. A. poseyó un solo modelo de diploma. ¿Quién fue su diseñador?

Ernesto Künt (Kung-Fu).

Hasta no hace mucho tiempo, la E. M. A. organizaba una o dos veces al año un festival en un tradicional salón de nuestra ciudad. ¿Puede precisar cuál era ese salón?

El Salón Imperio del Club Español de Buenos Aires.

¿Cuál fue la primera sede de la E. M. A.? ¿Dónde se encontraba ubicada?

El Centro Betanzos, en la calle México 1660, entre el 15 de diciembre de 1959 y el 26 de octubre de 1976.

Nombre algunos de las sedes posteriores de la E.M.A.

Casa del Boxeador, Centro de ex-alumnos del Colegio San Antonio, Centro Eslovaco, Centro Navarro y salones particulares (calles Maza, El Maestro, Carlos Calvo, Gascón y Juan B. Justo).

Sin incluir a Chevalier Andrey, que ocupó varias veces la presidencia de la Entidad Mágica Argentina, nombre tres socios que hayan ocupado dicho cargo en los primeros veinte años de vida de la Entidad.

Pedro P. Ojeda (Fischer): 1962 - 63; Willy Burgin (Gin Bur): 1966 - 67; Héctor Carrión (Héctor): 1974 - 75; Antonio M. Tinnirello (Méntory): 1976 - 77; Mauro A. Fernández (Fénix): 1978 - 79

Nombre tres socios que hayan ocupado la presidencia de la E.M.A. en los últimos quince años.

Luis C. Arenas (Máster): 1980-81; 1982-83; 1990-91 y 1992-93. Héctor P. Carrión (Héctor): 1984-85; Enrique Carpinetti

(Kartis): 1986-87; Mauro A. Fernández (Fénix): 1988-89 y Alberto Franco Nápoli (Ray Francas): 1994-95

Nombre tres Socios Honorarios de la E. M. A., de nacionalidad extranjera (actuales y pasados).

Teodoro Bamberg (Okito): David Teodoro Bamberg (Fu Manchú); Franz Czeisler (Thiany) y Ricardo Sueyras (Richard Suey).

Nombre los dos socios honorarios de la Entidad Mágica Argentina de nacionalidad gentina.

Gregorio Mario Fraidenraij (Ray Patrick con Evelin) y Ricardo Roucau (Fantasio con Mónica).

Nombre al menos tres personalidades mágicas extranjeras que hayan pasado por la Entidad Mágica Argentina.

Fernando Maymo Gomis, André Kole, Dik Marvel, Juan Tamariz Martel, Peter Gloviczki, Arturo de Ascanio, Slydini, Varone, etc.

¿En qué actividad, afín con la magia, se destacó el socio ya fallecido Juan José Pécora (Arocep)?

Fabricación de flores de plumas.

¿En qué actividad, afín con la magia, se destacó el fallecido socio Edmundo Stímolo?

Fabricación de elementos de esponja y, en menor medida, bastones de acero.

¿Qué ex socio de la E.M.A. es actualmente figura habitual de la televisión? Fue concertista de piano y su seudónimo mágico era "Fagus"?

El pediatra Mario Socolinsky

¿Qué ex socio de la E.M.A., libretista de televisión, trabajaba con el seudónimo de Leonard? ¿Hijo de que mago, de estilo chino, era?

Mauricio Mordkowicz, hoy Jorge Maestro, hijo de Shang Li.

¿En qué fecha salió a luz el primer número de la revista de la Entidad Mágica Argentina, "Lo que Oculta mi Galera?

En marzo de 1967

En sus comienzos, "Lo que Oculta mi Galera", boletín de la E. M. A., se imprimió en un mimeógrafo manual marca "Netus" sobre papel de la firma Hydrapulp S.A. ¿Sería capaz de nombrar a los entonces socios de la Entidad que donaron dichos elementos y permitieron el nacimiento de esa revista?

El mimeógrafo, Rodolfo Literas (Literson) y el papel, Roberto Novoa (Scorpio).

Hasta 1986, la revista de la E. M. A. se denominó "Lo que Oculta mi Galera". ¿Puede explicar el origen de este nombre?

Chevalier Andrey, fundador de la E.M.A., escribió un libro de magia al que tituló "Lo que Oculta mi Galera". Aunque estaban listas hasta las fotografías, por razones económicas nunca pudo ser editado di-

cho libro. También fracasó el intento de hacerlo en los talleres gráficos Maymó, en Barcelona, España, de don Fernando Maymó Gomis, fundador y presidente del C.E.D.A.M. En homenaje a su autor es que se bautizó nuestra revista con tan singular nombre.

Nombre a tres directores de la revista "Lo que Oculta mi Galera".

Rubén A. Pisciotti (Rubén Park), Nº 1 al 5; Abel José Sánchez (Gerard), Nº 6; Osvaldo Ferreyra (Anthony), Nos. 7 al 12; Hugo Omar Rodríguez (Omar Algam), Nº 20 y 21; Mauro A. Fernández (Fénix), Nº 13 al 19, 22 al 30 y 32 en adelante; Enrique Carpinetti (Kartis), Nº 31

Aparte de magos, algunos socios de la Entidad Mágica Argentina fueron poetas. Los frutos de su inspiración fueron publicados en las páginas de la revista de la Entidad. Nombre dos de estos poetas-magos.

Robert Lang, publicado en el Nº 4; Gerad, también en el Nº 4; Necéfer, publicados en los Nº 13, 17 y 40; sin ser socio, publicó una poesía, en el Nº 18, Carlos A. Rodrigo (Maverick) y Rubén Carámbula, en el Nº 38.

La E. M. A. ha organizado tres Congresos Argentinos de Ilusionismo, con participación internacional de primera jerarquía. ¿En qué años se realizaron dichos congresos y cuáles fueron sus sedes?

En 1974, en el teatro I.F.T.; en 1981 y 1982, en el Hotel Bahuen, de Buenos Aires

¿Cuál fue la estrella invitada en el Primer Congreso Argentino de Ilusionismo?

Juan Tamariz Martel, que ofreció dos conferencias y actuó en la gala final.

Tres fueron las estrellas invitadas en el Segundo Congreso Argentino de Ilusionismo. Debe nombrar al menos dos de ellos.

Ascanio, Slydini y Fantasio.

La Entidad Mágica Argentina fue una de las tres entidades organizadoras del Primer Congreso de la FLASOMA realizado en Buenos Aires en 1987. ¿Quiénes fueron las estrellas invitadas en ese Congreso?

Juan Tamariz Martel, José Caroll, Gran Henry y Varone.

¿Quién fue el autor del himno de dicho congreso?

El socio Ernesto Cahn Costa (Can-ki).

¿ Desde qué fecha la Entidad Mágica Argentina integra la Federación Latinoamericana de Sociedades Mágicas (FLASOMA)?

Desde la fundación de dicha federación, es decir, desde el 17 de octubre de 1982, durante el Tercer Congreso Argentino de Ilusionismo, organizado por la E.M.A.

¿ En qué fecha ingresó la Entidad Mágica Argentina a la Federación Internacional de Sociedades Mágicas (FISM)?

En 1985, por gestión realizada por Luis Arenas (Máster) durante el Congreso de Madrid, de dicha Federación.

¿En qué año la Entidad Mágica Argentina obtiene su personería jurídica?

El 1 de octubre de 1987, mediante resolución Nº 640.

estar unidos y sacar la magia argentina adelante porque sino, como alguna vez alguien dijo, y digo esto sin levantar ninguna bandera política, *"El año 2000 nos encontará unidos o dominados"*.

"Dr. T"

CONVENCION NACIONAL DE MAGOS E ILUSIONISTAS

Se llevó a cabo en el Centro de Convenciones de la Ciudad de La Plata entre el miércoles 5 y el domingo 9 de abril. Fue organizado por Oscar y Fernando Kéller y contó con la colaboración del Centro Mágico Platense y la Municipalidad de esa ciudad.

En la Gala Inaugural participaron, entre otros, Emanuel con el juego de la serpiente en la cesta; Ni-Zu-Gan (de Paraguay) con su muñeco Cachito, acompañado del mago Paco con su órgano electrónico; Marko (panameño residente en España), etc. El escenario lucía como fondo uno de los telones de Fu-Manchú (el que correspondía al cuadro "El Bazar de Magia") facilitado por Mephisto. En este acto, como en otras oportunidades, se contó con la presencia del Director de Cultura de La Plata, Sr. Ismael Borean.

Como lamentablemente viene pasando desde hace un tiempo, muchos de los anotados para concursar desertarón a último momento.

Compitieron en las diversas categorías: CARTOMAGIA: Ariston (3º premio de Flasoma '95) y Richard Jr. (joven de Necochea); MAGIA DE CERCA: Pippo (de La Plata que también es mimo); MAGIA COMICA: Esteban (de La Plata); MAGIA DE SALON: Adriano, Claudio Savetta (ambos de Rosario) y Esteban; MAGIA PARA NIÑOS: Ariel Jr. (de Uruguay), Claudio Savetta y Pin (de La Plata); GRANDES ILUSIONES: Gadé y Willy Tidona (de Buenos Aires); MAGIA GENERAL: Ariel Jr., Pippo y Richard Jr.

Fueron jurados Ernest Park, Raley, Rodó, Mephisto, Greco, Mr. Daba, Marduk, Ray Francas, Celma, Kartis y Héctor bajo la presidencia de Carlos Molinari y la coordinación de Tito Scotti.

La competencia de CULTURA MAGICA, de la que participaron gran parte de los convencionales, dejó como finalistas a dos socios de la E.M.A.: Gadé y Kartis, concluyendo la misma con el triunfo de este último. Raley condujo esta competencia.

La FERIA MAGICA (que se desarrolló durante los cinco días) contó con la participación de Marduk y Martín Pacheco, Marko, Greco y Michel y Fernando Kéller.

El último día se efectuó un remate, al que aportaron material los participantes de la feria y varios otros magos, actuando como rematador Héctor.

Las figuras fueron MARKO que demostró en dos conferencias y una gala que realmente tiene un claro concepto de la magia además de una humildad inigualable; NI-ZU-GAN, y su charla de ventriloquía y

su acto musical infantil de jerarquía; RODO, con su interesante charla sobre la magia en el cine y MEPHISTO, con su acto de flores y su afiatada conferencia sobre magia química. El suegro de Marko, don JOSE PALLEJA trajo un extraño video copiado y compaginado de antiguas filmaciones hechas en la capital de Cataluña (Barcelona), de varios espectáculos, cuyos protagonistas -el grupo "Los hombres"- tildaban de anti-magia.

En las galas, que se efectuaron diariamente, trabajaron veintisiete artistas (algunos repitieron sus rutinas en dos oportunidades mientras otros se presentaron con distinta rutina en cada ocasión).

Merece una mención aparte KADU, un veterano mago y fakir de La Plata, que actuó durante varios años en Estados Unidos y anduvo de gira por todo el continente americano, quien durante toda la Convención ayudó a su esposa y *partenaire* TAMARA a convidar a los asistentes con café, cortaditos, té, mate, galletitas, etc.. Ambos se presentaron en varias de las galas con una simpatía, gracia y donaire dignos de admiración y fueron ovacionados de pie cuando presentaron una larga rutina bailando (con partes de zapateo americano) durante toda ella al son de la música de Glan Miller. Un verdadero ejemplo de humildad, vitalidad y profesionalidad para todos. ¡Ojalá copiemos sus virtudes!

"Kung-Fú"

* * *

KADU Y TAMARA

Son argentinos. Sus nombres reales: Luis Alberto Pereyra y Amelia Estéfani. Una parejita encantadora. El, 71 años; ella, 67.

Con una manera muy particular de hacer magia bailando, nos sorprendieron en la Convención de La Plata por el espíritu entusista que todavía vuelcan a nuestro arte.

Ganadores

CARTOMAGIA:
1º Ariston
2º -
3º Richard Jr.

CLOSE-UP:
1º y 2º -
3º Pippo

SALON:
1º Claudio
2º -
3º Adriano

INFANTIL:
1º Ariel
2º Claudio
3º Pin

GENERAL:
1º Ariel Jr.
2º -
3º Pippo y Richard Jr.

GRANDES ILUSIONES:
1º Willy
2º Gadé
3º -

CULTURA MAGICA:
1º Kartis
2º Gadé
3º Martín Pacheco

Kadú se inició en la magia en 1953 después de haber sido actor de teatro y de fotonovelas, cosa que le brindó gran experiencia en el escenario. Su primer maestro fue el mago Morenito, a quien conoció en el legendario Bazar Yankee.

Multiplicación de bolas, cigarrillos y dedales eran algunos de los juegos que presentaba en aquel entonces. Para poder sostenerse económicamente comenzó con la venta de chascos. Así conoció al dueño de "Las Maravillas", el señor La Torre, a quien le compró decorados para el espectáculo de dos horas de duración que estaba preparando junto a su esposa. Este show, con repetidos cambios de vestuario, lo hacían vestidos de hindúes y en él presentaban ilusionismo, fakirismo y telepatía. Conoció al gran hipnotizador Fasman, quien los adentró en este arte. Comenzaron a complementar su espectáculo con hipno-

EN EL CLUB DE
LA NACIONES
NOVIEMBRE
11-12-13/95

de Miami	**Funtasio**	con su acto premiado en F.I.S.M. Tokio 94
de Tel Aviv	**Meir Yedid**	Un close-up sorprendente
de Madrid	**Anthony Blake**	Los juegos de la mente
de Indianápolis	**Michael Close**	Naipes y magia de restaurante
de New Jersey	**Joe Rindfleisch**	Nuevo talento en los EE.UU
de Atlanta	**Dan Garret**	Presidente de Society of American Magicians
de Las Vegas	**Tony Clark**	Palomas y Fantasmas
de Boston	**Marcelo Contento**	y su nuevo acto de sombras
de Ucrania	**Voronin**	Revelación en las convenciones europeas
de Moscú	**Svetlana**	La candela humana
de Buenos Aires	**Kartis**	El conferencista argentino más premiado
	Henry Evans	Revelación mágica año 1994
	Carlos Barragán	con grandes ilusiones
	Selene	La maga más joven del mundo

Conferencias de:

Magia Infantil	**Close-Up**
Magia de Salón	**Magia con Palomas**
Magia Mental	**Cartomagia**
Magia en el Bar	**Manipulación**

GRAN FERIA MAGICA INTERNACIONAL

CON LOS ARTISTAS VENDIENDO A PRECIO DE CATALOGO DE ORIGEN

The Society of American Magicians

Assembly N° 251
"Tony Slydini"
Afiliada a FLASOMA

Auspiciaron

MAGO Master SHOP

Av. Corrientes 846
Local 4
(1043) Buenos Aires
Tel/Fax 394-4119
Fax: 393-6409

TALLER DE EFECTOS

GIRANDO LOS COMODINES

por Kartis

Esta rutina tiene un tratamiento similar al Twisting the Aces de Dai Vernon. Por supuesto que está inspirada en ella, pero difiere en su presentación y consta de cuatro efectos.

- 1 Cuatro comodines cara arriba, giran de uno en uno (dorsos arriba)
- 2 Se produce el efecto anterior pero inverso (de dorsos a cara)
- 3 Gira el elegido por un espectador!
- 4 Nuevamente uno es elegido y cambia el color de su dorso!!!...

fig.1

Preparación: Se necesitan tres comodines de dorso azul y uno rojo, que se ordenan de la siguiente manera: •La primera cara arriba de dorso azul, la segunda cara arriba de dorso rojo, la tercera dorso arriba de color azul y la cuarta cara arriba de dorso azul. (ver fig. 1)

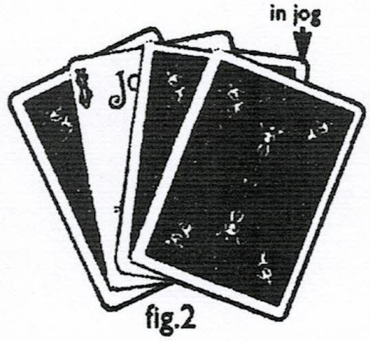


fig.2

Acción: 1 Partiendo de la posición descripta se hace la Cuenta Elmsley (CE), viéndose cuatro comodines. Atención, al hacer la cuenta debe dejarse la tercer carta sobresaliendo ligeramente (in jog). Esto es para facilitar el ...

2 Doble lift con el que toman las dos cartas de boca y se gira (n) de dorso, colocándola (s) bajo el paquete, diciendo "dando vuelta una ...".

3 ..."otra sigue su ejemplo..." Al tiempo que se realiza la CE y se verán dos dorso y dos caras.

4 ..."y como no hay dos sin tres, otra gira...", se cuentan normalmente, dado que realmente hay tres de dorso! Pero en este momento se ubica la única de cara en tercera posición para permitir la CE que se hace en el paso siguiente.

fig.3

5 ...'y no hay tres sin cuatro..." Realizar la CE y se verán cuatro dorsos!

6 Fin del primer efecto. Pero al hacer la CE de este último paso se hace exactamente lo mismo que al comienzo, es decir dejar la tercer carta en *in jog*. La posición en este momento es : dorso, dorso (*in jog*), dorso, cara. (Fig 2) Es decir igual que en el primer paso pero en lugar de caras, dorsos y viceversa.

7 Repetir los pasos **2, 3, 4 y 5**. Se produce el mismo efecto que en los pasos anteriores, pero en lugar de a dorsos, ahora se gira a caras.

8 Atención. La única variante es que al final de la última cuenta mostrando cuatro caras, se coloca la última carta debajo del paquete. Esto es para que la carta de dorso quede en tercera posición y que se forzará por el conocido método de ...

9 ..."Digamé un número entre uno y cuatro..." Como bien sabemos la respuesta es dos o tres, en el 99% de las veces y de acuerdo a ella, se comienza a contar de uno y otro extremo de las cartas abiertas en abanico (de caras).

10 Se muestra que ha girado la elegida (?) y se vuelve cara arriba al igual que el resto. Al hacerlo se ubica la de dorso rojo en posición para el Forzaje Psicológico de un objeto en cuatro, bien conocido de los magos.

La fuerza de este efecto reside, además de las sorpresas, en que al final no hay nada que ocultar y solo son cuatro cartas!!!...

AGRADECIMIENTOS

El Comité Ejecutivo del IVº C.A.D.I. agradece la desinteresada colaboración prestada por tanta gente a:

- ***Fantasio***, por su apoyo al evento;
- los conferencistas ***Kartis, Raley y Henry Evans***;
- ***Kartis***, por su trabajo de coordinación y asesoramiento del Jurado;
- ***José Valenti***, como Presidente del Jurado;
- los miembros de los distintos jurados: ***Anthony, Henry Evans, Kartis, Lúas, Mephisto, Marduk, Michel, Raley y Scotti***;
- ***Kung- Fú***, en su desempeño como cronometrista;
- ***Acuario*** y su señora Noemí, por su gran trabajo de diseño e impresión de toda la papelería del encuentro;
- los artistas que trabajaron en las Galas: ***Fantasio, Lennart Green, Carl Cloutier, Carlos Eduardo, Kartis, Alex Nebur, Misterix, Ribak, Alba, Rey Ben, Boridi, Sandra y Marcelo y Cirilo;***
- las ***Hermanas Maggi***, por el vestuario de las bailarinas y la coreografía;
- los presentadores de galas y competencias: ***Mirko, Fernik, Ribak*** y ***Acuario***;
- ***Multan***, por la dirección escénica en las competencias;
- ***Vlad, Willy Kardson y Astor***, por sus múltiples colaboraciones;
- los traductores de las figuras extranjeras ***Germán Windaus y Gadé***;
- los traductores de las conferencias: ***Germán Windaus, Michel, Karina y Pablo Miró***;
- ***Gadé***, por su trabajo de traducción e impresión de las notas de conferencia;
- a todos aquellos que de una u otra manera han colaborado en esta fiesta y a los cuales, por un olvido involuntario, no hemos mencionado expresamente.

- a todos **¡¡MUCHÍSIMAS GRACIAS!!**

La ENTIDAD MÁGICA ARGENTINA agradece las donaciones realizadas por:

- ***Fantasio***
  "THE WORLD GREATEST MAGIC II" video
  "LA MAGIA DE LAS VEGAS"video
  JUEGO DE BASTONES Y VELAS para sortear en el IVº C.A.D.I.
- ***Enrique Federman***
  "RUBBERNECK DEMO DE KEVIN JAMES" video
- ***Mauras*** MANUAL OF CARD MAGIC
- ***Fito Pavese*** DICCIONARIO DE LA MAGIA VERSIÓN FRANCESA se aprovecho para cambiarlo por versión española a ***Magaldi***.
- ***Carlos Eduardo*** NOTAS DE CONFERENCIA
- ***Kartis***
  un TAPETE
- ***Dominó***
  una GALERA
- ***Michel y Greco***
  JUEGOS DE MAGIA DE LA LÍNEA VERNET sorteados en el IVº C.A.D.I.
- ***Carlos Eduardo***
  JUEGOS Y NOTAS DE CONFERENCIA sorteados en la sede la E.M.A. el martes siguiente al Congreso.
- ***Raley, Henry Evans*** y ***Bazar de Magia***
  JUEGOS sorteados durante el Congreso.
- ***Dr. Willy***
  una... ¡COMPUTADORA!
- Esperamos no habernos olvidado de nadie y que esta "epidemia" de donaciones continúe en beneficio de la E.M.A. y de la magia en general.
- A todos

¡¡MUCHÍSIMAS GRACIAS!!

palomas –con un sistema propio y por cierto muy efectivo, basado en un elemento llamado take off trail– etc. Esta conferencia era muy esperada, ya que la mayoría de las estrellas que vienen del exterior realizan generalmente close-up o cartomagia. Por eso fue un gusto ver un manipulador de la talla de Carlos Eduardo.

Henry Evans (*Mago del Año'95, Campeón Latinoamericano y 3er Premio FIMS'94 en Cartomagia)* nos brindó su conferencia titulada "*Remates Mágicos 2*", dinámica, comercial, pero, por sobre todo, muy útil para nuestros actos mágicos.
Se vio cartomagia, close-up, magia de salón y muchos efectos adaptables a cualquier circunstancia. Entre otras cosas mostró su rutina llamada "¡Alto, esto es un asalto!" en la que, a lo largo de una genial historia, hace desaparecer un reloj, dinero y una botella de champagne, los que luego aparecen en sus lugares. También mostró un efecto con un monedón gigante, uno con billetes denominado "Robo al banco" (muy práctico para close-up), un control perfecto luego de una mezcla hecha por un espectador, y, lo más desconcertante, el efecto de las diez cartas perfecto.
Una conferencia imposible de perderse, al igual que todo lo de Henry Evans.

Raley (*el Maníaco de las Cartas, creador e innovador, ganador de infinidad de competencias e impulsor de la magia en los medios de comunicación*). Para los fanáticos de las cartas, Raley dio una conferencia brillante, de efectos creados o modificados por él. Una parte la dedicó a su profundo estudio y perfeccionamiento del maravilloso mazo *Menetekel* con el que hace cientos de efectos superprácticos y sencillos, además de las geniales modificaciones que le agregó como, por ejemplo, lo del polvo antideslizante.
En otra parte de su conferencia, mostró algunos juegos de su creación o modificación, como una brillante y sencilla modificación del conocido efecto "Agua y aceite", etc. Una genial y novedosa conferencia con el sello Raley.

Kartis (*el mejor manipulador argentino de la actualidad, ganador de muchísimos premios en el país y en el exterior, conferencista y jurado internacional*). "Maestro de Maestros", le dicen; y en sus conferencias nos demuestra porqué.
En ésta, además de los efectos que le hemos visto hacer siempre a la perfección, presentó juegos como "Los dados mandan"; parte de su profundo estudio sobre cubiletes y dados, con unas cargas y variantes espectaculares, y sus modificaciones de la *Caja Okito*, que permiten realizar, además de los efecto clásicos, muchas variantes y pases nuevos muy prácticos y realmente asombrosos.
Como siempre, Kartis nos deslumbró con sus juegos clásicos y sus novedades espectaculares.

FIN DE AÑO'96
EN LA E.M.A.

FESTIVAL

El domingo 15 de diciembre, día del 37º Aniversario de la fundación de la E.M.A., se realizó el Show de Fin de Año en la sala del Sindicato de Gastronómicos. Iluminados con seguidores facilitados por Canal 13 de T.V. y enmarcados con el telón de fondo que perteneciera a Ray Patrick, actuaron, con la solvencia de siempre, MERPIN, MIRKO, MAGIC DUBY, TADEO y HENRY EVANS. La conducción estuvo a cargo de HÉCTOR, la asistencia de escena de MULTAN, VLAD y WILLY KARDSON, la coordinación artística de KARTIS y la dirección general de RAY FRANCAS.

Después de este magnífico show, las autoridades del sindicato agasajaron a los artistas y al público asistente con un lunch.

CENA

El martes 17 de diciembre se realizó la Cena de Fin de Año en nuestra sede con gran cantidad de asistentes –más de ochenta entre magos y familiares– y en un marco de verdadera confraternidad.

Todos los presentes recibieron un bonito *souvenir* y se rifaron numerosos juegos de magia, donación de los amigos de *"Buenos Aires Mágico"* y Víctor Cantero, aparte de una inscripción y remeras de FLASOMA'98, donación de sus organizadores.

En el marco de esa fiesta, se entregaron diplomas por méritos mágicos a KARTIS, RALEY y FÉNIX; por pasar a la categoría de vitalicios, a los socios CHINETI y MASTER. Premios por colaboración con la E.M.A. merecieron MULTAN, MOR-LU y VLAD y un reconocimiento especial GADÉ por sus 40 años en la magia.

OFICIALIZACIONES

En la Asamblea General Ordinaria del pasado 10 de diciembre, recibieron la oficialización –a los efectos de asegurar su continuidad– tres proyectos creados y llevados adelante por la actual Comisión Directiva. Ellos son el del ARCHIVO DE LA MAGIA ARGENTINA –que no trajo ninguna discusión– , la ESCUELA DE MAGIA de la E.M.A. y el PREMIO CHEVALIER ANDREY al *"Mago del Año"*. La reglamentación del mismo enredó a los asambleísta en una discusión que los llevó a no aprobar un ganador para el año 1996. Suponemos que no habrá sido por falta de méritos en más de un integrante de la E.M.A...

● ● ●

Dos efectos para impresionar:

•**Tu propio Book:**
Con fotografías profesionales de estudio, bien iluminadas,
... bien presentadas
•**Tu propio Video:**
Indispensable para mostrar una síntesis de tu acto con secuencias editadas con clase.

Erik Tel. 420-1810

Vº C.A.D.I.
EN MARCHA

La Entidad Mágica Argentina, en conmemoración de los 40 años de su fundación, realizará el Vº CONGRESO ARGENTINO DE ILUSIONISMO con participación internacional, entre el 22 y el 25 de mayo de 1999. Nuevamente el Presidente Honorario será Ricardo "FANTASIO" Roucau y el Comité Organizador lo integran Franco Nápoli "Ray Francas", Héctor Carrión "Héctor" y Néstor Larrart "Rodó".

Comenzaron las tratativas para contratar a los artistas extranjeros y ya podemos confirmar los conferencistas argentinos: "ALAN", "FÉNIX", "JUAN PABLO IBÁÑEZ", "KARTIS", "MARROCHE" y "RALEY".

Se expondrá material del archivo de la E.M.A., se editará un libro con material inédito, habrá talleres y muchas sorpresas.

Entre los ganadores de las competencias se sorteará la "BECA FLASOMA 2000". Las actividades se desarrollarán en una sala céntrica.

La inscripción es de U$S 130.- (CIENTO TREINTA PESOS) hasta el martes 23 de marzo de 1999; luego se incrementará a U$S 150.- (CIENTO CINCUENTA PESOS). Ya puedes reservar tu ubicación con una seña ya sea personalmente todos los martes a la noche en nuestra sede (LA RIOJA 771, BUENOS AIRES) o por giro postal a nombre de Néstor Larrart.

Si quieres acercarnos alguna sugerencia o requieres mayor información, no dejes de conversar con el Comité Organizador.

¡Gracias a todos y a prepararse para competir!

APUNTES DE HISTORIA

CAJA OKITO

por Kartis

Las notas de conferencia de las que fue extraído este artículo son muy poco conocidas; y ello es realmente una lástima, ya que contienen el fruto de una seria investigación de Enrique Carpineti.
Y por ello nos hemos decidido comenzar su publicación.

Breve Historia

Si no hubiera sido por un problema de indigestión, la Caja Okito probablemente no se hubiera inventado.

En 1911, Theodoro Bamberg (Okito) tenía un bazar de magia en el 1193 Brodway, New York. Su socio Joe Klein, por ese problema, tenía una caja con píldoras para su alivio.

Un día, a la espera de algún cliente, Okito jugaba con la citada caja y nota que la tapa se acomoda igualmente a la parte inferior como superior. ¡Esto le dio la idea!

Dio vuelta la caja y puso la tapa en el fondo, la sacudió y las píldoras sonaron adentro; y cuando la levantó, el contenido permaneció en la mano.

Inmediatamente lo presentó a su socio y cuando las pastillas desaparecieron, Joe fue totalmente engañado. Entonces concibió la idea de hacer la caja de una medida para contener una moneda de 50 centavos. ¡La Caja Okito había nacido!

Se fabricaron en gran cantidad por intermedio de Rotenberg, Yost and Company, Sam Bailey, Le Roy y Martinka.

Como antecedente de cajas está el efecto de cubrir una pila de ellas con una tapadera y transformarlas en un dado. Esto figura en Greater Magic de Hoffman (1880) y ya entonces comenta el autor que es un juego muy antiguo (!). Pero el funcionamiento es totalmente distinto al de la caja que estamos tratando.

Por 1930, la encontramos en el catálogo de Janos Bartl. En 1935 se publicita el efecto llamado Al-N-Nate de Al Baker y Nate Leipzig usando la caja y un pañuelo.

Carl Brema, de Filadelfia, entre 1920 y 1930 fabrica piezas de tornería, entre ellas un nuevo modelo de la caja Okito Coin Box.

Detalles

No leas esta parte, a no ser que quieras ser mago y no solamente presentador de juegos comprados un día antes.

Si estás interesado en la magia de cerca, y dentro de ésta en la Caja Okito, es porque te interesa la magia del detalle. Alguien dijo: "En los pequeños detalles están los grandes artistas".

La elegancia de las partes hace a la elegancia del todo. Entonces vamos a las partes.

La Caja de Okito es muy pequeña y delicada; ergo, los movimientos también lo de-

ben ser. Muchas veces hemos visto el giro final a la caída desde 20 cm. Esto es desmesurado, antinatural, brusco para la dimensión del elemento.

Son preferibles otros giros más fluidos o bien reducir al mínimo la distancia.

Por inseguridad, muchas veces se hacen movimientos rápidos, cortantes, que, claro, impiden ver la trampa, ¡pero tampoco se ve el efecto! "Que se vea lo que tiene que verse y que no se vea lo que no tiene que verse" (Magic Perogrullo).

–¡Por favor, no agites tanto tus manos! ¡Quiero apreciar lo que haces! (un espectador).

¿Qué tiempo o número de rutinas?

Admitamos que la caja no tiene tantas posibilidades como otros elementos: verbi gratia, cartas.

Con éstas se puede realizar variados efectos: Agua y aceite, Lider, Rising card, malabares, floreos, mentalismo, gamblers, cambios de valor y color, 4 ases, ascensor, 4 ases, etc., otro 4 ases, etc.

O sea, que con las cartas se pueden servir variados platos. Pero la Caja Okito es un plato selecto y delicado; entonces usémosla con mesura.

Lo aconsejable sería hacer tres o cuatro efectos en rutina. O, medido en tiempo, unos pocos minutos.

¿Hablamos de los elementos a usar ?

Como se verá más adelante, hay diversidad de modelos y posibilidades que estos permiten. Personalmente, utilizo mi diseño (OK) que posibilita efectos imposibles hasta el momento, ¡como la aparición de 20 monedas!

Más aún: el diseño más simple permite lucirse.

Las hay estampadas y torneadas; éstas últimas tienen mayor calidad y, por supuesto, son más onerosas. Pueden cromarse, pero es agradable el bronce, a condición de no olvidarse de lustrarlo. Lo mejor es pulirla con un taladro de mano provisto de una rueda de paño y pasta al efecto. Luego, se quita el residuo con detergente y agua bien caliente, se seca bien y se le pasa barniz protector de metales.

Llevarla en una bolsita de pana: además de protegerla, le agrega categoría y elegancia.

¿Y las monedas?

La mayoría de las cajas está construidas para contener monedas de medio dólar o penique. Además, el contraste de ambos metales permite los efectos conocidos como cobre-plata. Justamente por esta causa se recomiendan las monedas de cobre no lustradas, pues el brillo no permite distinguir unas de otras.

Hay quien opina que el excesivo brillo no es natural. Esto es correcto cuando se trata de magia improvisada; pero en la actuación formal, un super brillo da un toque de elegancia e irrealidad. ¿O no es irreal la Magia?

Hablemos del tapete

Dado lo pequeño de los elementos, se recomienda un color contrastante. El clásico negro es apropiado para destacar el dorado y el plateado. El azul da una delicada combinación con plateado; un violeta obscuro con bronce es perfecto. De paso, recordemos que el tapete es un escenario, y en un escenario debe haber escenografía, coreografía, argumento, equilibrio...

➲

OKITO COIN BOX
La clásica creada por Theodoro Bamberg en 1911.

JOHN MULHOLLAND
agregó un pequeño orificio que permitia otras presentaciones.

GERMAN BOX o FLIP OVER o CAJA ALEMANA. Sin tapa y una moneda pegada al fondo.

BERT KALMAR (famoso músico interpretado por Fred Astaire). Abertura para visión interna.

GEORGE BOSTON
Unió la Okito a la Germana, teniendo más posibilidades de uso.

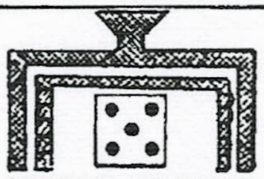
BRASS COIN CAP BOX. Sin tapa y algo cónica; una moneda con cara similar al fondo de la caja.

FU-MANCHÚ
Fabricada por Vernet. Depósito para carga final o cambio.

BOBBY BERNARD
Fondo desplazable.

DAVID ROTH
Retiene una moneda en el fondo por rebaja lateral.

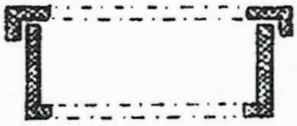
ARTUR FREITAS-VARONE
Base basculante.



NIQUEL TO DIME
(Hoffman comenteen Modern Magic-1880). Juego muy antiguo; no es caja sino una cubierta.

VARONE. Moneda ligeramente oval; con un cuarto de giro se ajusta al fondo de la German.

SAM SCHWARTZ INCREDIBLE BOX. Con lámina de acero en la tapa y base-moneda magnética

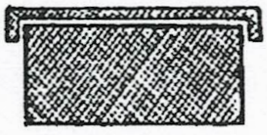


Carlos Colombi poseía una fabricada por **Davenport**, transparente en la tapa y base (?).

NOKITO BOX. Aro simple. **DANNI BOSSI-BEN CHRISTOPHER**. Permite robo directo. Tapa abajo parece fondo.

KARTIS. Un escalón y moneda mayor. Invirtiendo pila, la mayor cierra. Se roban las otras.

GAGS



ERIC LEWIS-SOKITO BOX-PLUG BOX. Fabricada por Johnson. Previo cambio, se entrega y... ¡sorpresa!

SMALL BOX. Fabricada por Johnson. De menor diámetro. En la O-Korto Routine, el espectador no puede colocar las monedas.

En cuanto a los espectadores...

...cuanto más cerca mejor (sin exagerar).

Si por excesiva cantidad se produce un alejamiento, se apela al conocido recurso de sentar a uno o dos a ambos lados de la mesa. Como bien sabemos, esto es para tener en primer plano, testigos representantes del público, que transmiten al mismo las emociones. ¡Pero cuidado con la elección!

* * *

Los detalles citados son para pensar, que no es poco decir. Señalamos el camino, cada uno sabrá si lo recorre lento o rápido, más arriba ó más abajo.

Creo que en el Arte no hay reglas rígidas. Aunque decir lo anterior ya es establecer una. Paradoja, que le dicen ... ●

★★★★★

Marroche

1º Premio IV C.A.D.I. '96

Ganador Flasoma '95 (México)
Ganador E.M.M. '93 (Bs. As.)

Un creador de rutinas con humor y estilo ...

ESPECTÁCULOS, CURSOS y CONFERENCIAS NACIONALES e INTERNACIONALES

Telefax: (54-11) 4 981 4381

TALLER DE EFECTOS

LA CAJA O.K.

por Kartis

SU VERA Y BREVE HISTORIA

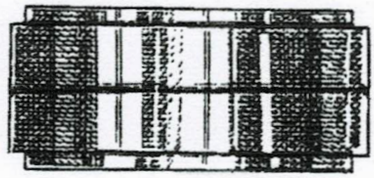
Por el año 1960, la Magia de Cerca era aún poco conocida. Por eso nos sorprendió ese señor que hizo pasar monedas a través de la mesa, y que antes había hecho aparecer en una cajita que se llamaba Okito. ¡Novedad total!

Sucedió en la primer sede de la E.M.A., siendo el mago aludido Pascual Wattman. Además, era tornero y constructor de sus cajitas.

Con el tiempo, adquirí algunas de ellas y allí empezó la historia. Varios años después, Fú Manchu me obsequió una hecha en aluminio. Se parece al modelo Brema, según el dibujo de Tarbell. Decidí mandar a hacer este modelo, pero con base German. Esta idea ya era usada por George Boston.

Noté el excesivo espesor de la tapa, a más del peso. ¡Y surgió la idea!

Hice tornear la tapa para que contuviera cuatro monedas. Volví por el trabajo, coloqué las monedas, empujé la tapa y... ¡Eureka! ¡Lo que pensaba! La carga de una moneda en la tapa, de Carlos Colombi y Juan Tamariz ¡era posible con cuatro!



La múltiple combinación de Caja Okito, más base German, más tapa Kartis, abrían un mundo de posibilidades.

Como abriendo otra caja, la de Pandora, las rutinas e ideas salían una tras otra. ¡Unas treinta rutinas! ¿Buenas, regulares, malas?...That is the question.

Me hubiera gustado mostrárselas a Fú Manchu, pero ya se nos había ido.

¿El nombre? **O** por Okito, **K** por Kartis y porque esta OKEY!

DOS EFECTOS CON LA CAJA O.K.

CLARIVIDENCIA

El *mentalismo es una rama muy atractiva de nuestro arte y la caja Okito hace su aporte.*

EFECTO:

En un disco de cartón se escribe y se guarda en la caja. Se adivina la inscripción.

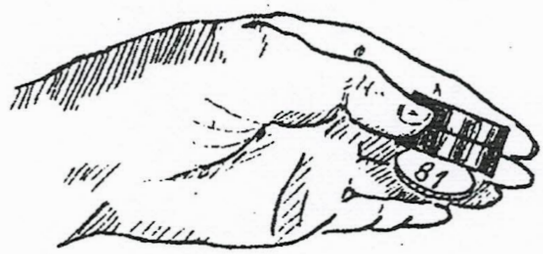
TÉCNICA:

1- En un cartón de la forma y tamaño de

un dólar un espectador escribe un número de tres cifras. Lo pone en la caja boca abajo, se tapa y entrega al mago.

2- Se realiza el giro secreto de la tapa. También se puede hacer el giro clásico al explicar que aún quitando la tapa no se ve nada pues la ficha está hacia abajo.

3- Se levanta la mano con la caja hacia delante a la altura del pecho, levantando con el pulgar la tapa y la caja en un ángulo tal, que los espectadores vean la caja pero no el cartón. Lo notable es que, por la inversión, el número quedó para arriba. Y es muy fácil ver su inscripción.



Sólo falta la teatralidad necesaria en el mentalismo que, como dice Al Baker, es 5% de técnica y 95% de presentación. Sólo resta hacer el giro final para dejar la caja hacia arriba y retirar la ficha de la misma.

Importante: Además de destacar que está la ficha hacia abajo, conviene demostrar cierta dificultad (?) para retirarla.

ASCENSOR

EFECTO:

Sobre un tubo se coloca un pañuelo y, encima, la caja con monedas. Como si atravesaran los elementos, aparecen en el tubo.

MATERIAL:

Una caja German con moneda pegada al fondo.

Un tubo de aproximadamente 7 cm de diámetro por 15 cm de alto.

Un pañuelo.

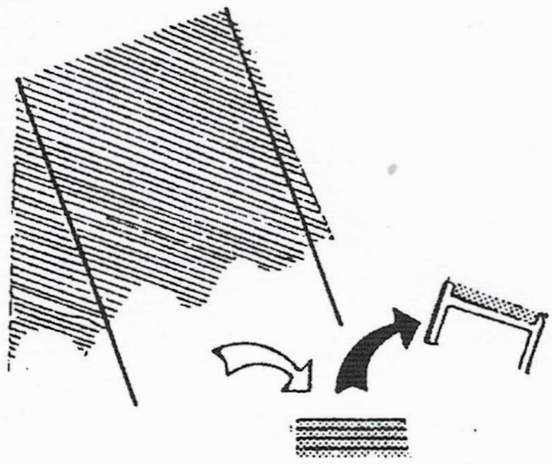
ACCIÓN:

1- En la caja se colocan las monedas y luego se realiza el giro clásico. Los espectadores la ven llena. Se deja sobre la mesa.

2- Se toma el tubo y sobre él se coloca un pañuelo.

La mano derecha toma la caja, dejando las monedas en la mesa. Simultáneamente, la mano izquierda toma el tubo y cubre éstas de la vista del público.

Se coloca la caja sobre el pañuelo que uno o dos espectadores mantienen tenso. Se les indica que aflojen la tensión y vuelvan a tensar. La caja bajará y subirá como un ascensor. Pero habrá girado por el peso de su fondo.



Y al salir se verá vacía. Se controlará para que tiren desparejo lo cuál facilita el giro.

Se retira la caja, se levanta el tubo ¡y allí se encontrarán las monedas!

● ● ●

Ross Johnson y Roberto Giobbi.

LAST DRINK EVENT

Todas las noches, al finalizar las actividades del Congreso, podíamos asistir al Hotel Altis a beber unos tragos y ver a Juan Tamariz (España), Lennart Green (Suecia) y Bob Sheets (EE.UU.) que entretenían realizando magia de cerca a los grupos que allí se reunían para confraternizar.

Allí mismo, el artista plástico Seijo Vieira expuso una serie de cuadros titulada "Magia y Surrealismo".

CONCURSOS

Las competencias funcionaron en buena armonía; 143 magos compitieron en las diferentes categorías. Antes de comenzar cada acto, en la pantalla gigante aparecía el nombre del concursante, el país y la categoría. Un buen detalle fue que por primera vez también se agregó el nombre de su asociación y el de su presidente; esto es bueno para saber quién los avala.

Representando a la EMA compitieron once actos: Henry Evans (Cartomagia); Kartis (Micromagia) Cavaliere (Magia Cómica), Duo DNS Magia (Magia General), Brendo & Sylvana (Magia General), Ariel Jr. (Close up), Dina (Mentalismo y Micromagia), Duby Miglió (Manipulación), Gaston Quieto (Cartomagia) y Fito Pavese (Magia General).

GALAS

Debido a la gran cantidad de congresistas, todas los shows de gala se realizaron más de una vez.

GALA DE APERTURA: Actuaron Luis de Matos (Portugal) con manipulación de cartas y nieve japonesa, Richard Ross (Holanda) con su rutina de aros chinos, Topper Martyn (Suecia) con su acto de bolas que se van achicando al hacer malabares, Ali Bongo (Inglaterra) con su clásico número cómico, Pierre Edernac (Francia) con su clásico número de la cuerda cortada y John Gaughan (EE.UU.) con el autómata acróbata que perteneció a Robert Houdin.

GALA DE CLOSE UP: Fue conducida por Guy Hollingworth (Inglaterra) y actuaron Bill Malone (EEUU), David Acer (Canadá), Yigal Mesika (Israel), Tom Stone (Suecia), Camilo (España), Richard McDougall (Inglaterra) y David Williamson (EE.UU.).

GALA INTERNACONAL (I): Actuaron Anam Cara (Suiza); Andreas W. & Jojo (Alemania), Ge Qi Hua (China) con la antigua producción de cuencos con agua, Hans Klok (Holanda) con grandes ilusiones, Juliana Chen (EE.UU.) con manipulación de cartas, Junge Junge (Alemania) con su acto del lustrabotas, Nicholas Night (EE.UU.) con su acto de grandes ilusiones, Mac King (EE.UU.) con efectos cómicos como la cabeza aplastada en una bol-

Muchos de los triunfadores en el F.I.S.M.'2000. Los dos primeros: Ariston y Henry Evans, de Argentina.

DADOS

Textos y dibujos: Kartis

Contrariamente a mi costumbre, aquí no hay efectos propios. Salvo algunos toques personales, se trata de una recopilación.

APILAMIENTO DE DADOS

Es un efecto de virtuosismo que se puede incluir en las actividades de un mago, porque el virtuosismo en sí tiene algo de mágico para el espectador inteligente.

Al respecto, cuenta el frances Treborix: "Vi este ejercicio por primera vez en 1935, realizado por Berthmann con tres dados. Ensayé toda la noche y al día siguiente apilaba dos. Fui a ver a mi iniciador y me dijo que si lo logré con dos, lo podía hacer con tres. Tenía razón; la fórmula dada me permitió hacerlo con tres, cuatro, cinco, seis y hasta con diez, con un cubilete especial" (!?).

En EE.UU. era realizado por aquellos jugadores de barcos a vapor (Steam boat) que navegaban el Misisipi. Y al igual que otras técnicas que usamos los magos, también ésta fue adoptada.

En 1934, Clarke Crandall vio a Johny Platt hacer el efecto. Este último llegó a Chicago por los años 40 y enseñó a realizarlo a Ed Mario, Johny Paul y otros. Posteriormente, Marlo escribió un trabajo sobre el tema: "Shoot the Works".

Crandall lo enseñó a Lou Tannen durante una conversación en la ciudad de Lancaster. Allí estaba Audley Walsh, experto en trampas y policía, quien conocía mucho de dados pero no el apilamiento. Él también escribió sobre el tema en su trabajo "Dice Dexterity".

A continuacion van algunas referencias bibliográficas para quien quiera interiorizarse sobre el tema. Específicamente sobre apilamiento, además de los dos citados, están: "Fantasies avec les dés a jouer", de Treborix, y "How to Stack Dice", de Senator Clarke Crandall.

Sobre técnicas especificas de tramposos (tahures): "Gambling Tricks with Dice", de Nick Trost; "Dice Holdout Methods of Eddie Fechter", por Jerry Metzer y "Scrarne on Dice", de John Scarne.

Sobre efectos mágicos se puede buscar especialmente en Tarbell, en "Magia de cerca", de Ganson, y en "Lecciones de Ilusionismo 35", de Florensa . Y no olvidarse de la excelente rutina de Arturo de Ascanio: "Los dados mandan"; está en "Selección de Rutinas Mágicas" de Florensa.

EFECTO

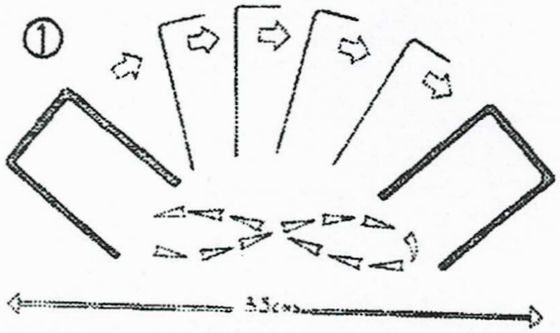
Con un cubilete boca abajo se recogen dos dados, quedando uno sobre el otro. Se repite lo mismo con tres; final y triunfalmente, ¡con cuatro!

MATERIAL

Un cubilete cilíndrico, pues este formato facilita enormemente. Cuatro dados grandes (22 mm) y de aristas rectas mantienen mejor el equilibrio. El tapete no sirve en este caso. Conviene la mesa directa o, como recomiendan los especialistas, una placa de acrílico.

TÉCNICA

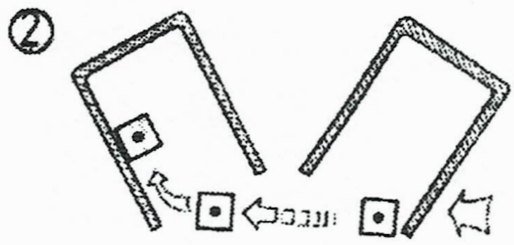
1) Con el cubilete boca abajo y tomado por sus lados, se mueve en vaivén de izquierda a derecha y viceversa. IMPORTANTE: La boca del cubilete siempre apunta adonde va. La figura 1 da una idea del movimiento clave, que

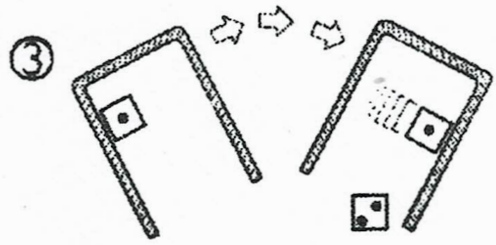


se hará primero sin dado. La parte superior se mueve como limpiaparabrisas, en una amplitud de aproximadamente 35 cm , y la parte inferior describe un ocho alargado horizontalmente y rozando la superficie de la mesa.

2) A continuación se hará lo mismo pero con un dado dentro del cubilete y tratando de que éste no se caiga. ¡Paciencia, que ya estamos cerca!

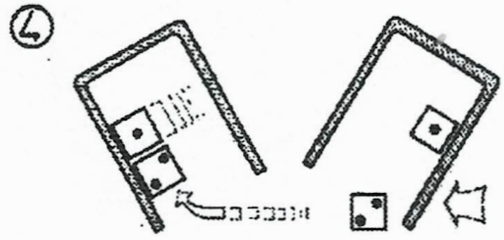
3) Llega el momento principal...!! Se trata de levantar un dado de la mesa según se ve en la figura 2. Para ello, se empujará el dado con el cubilete, deslizándolo sobre la mesa en la dirección que se indica con las flechas. Al final del recorrido, el cubilete gira rápidamente y el dado entrará en el mismo. Se continúa con lo indicado en el paso 2. El movimiento se ve en la figura número 3.



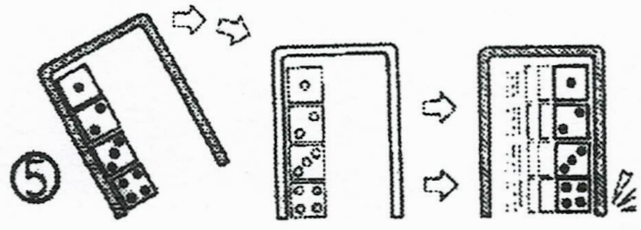


4) De la misma manera se recoge el segundo dado, de acuerdo a figuras 3 y 4, y se continúa con el tercero y el cuarto. (¡Fácil es decirlo!)

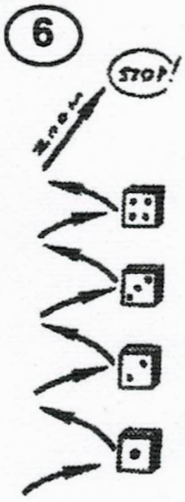
5) Y llega el movimiento final, bautizado



ZOOM, pues es un avance rápido deslizado sobre la mesa, seguido de una repentina frenada que estabiliza los dados, quedando adosados a una de las paredes. La figura 5 nuestra esta acción. El sentido del oído y del tacto permi-



tirán saber si dentro del cubilete todo va bien. En la citada figura se aprecia cómo los dados pasan de un lado a otro en la detención; como el roce sería perjudicial, se necesita una superficie lisa.



6) El esquema 6 da una idea del conjunto de acciones. Aunque indican una ida y vuelta intermedia en cada recogida, al principio se harán varias.

PRESENTACIÓN

Hay que aparentar dificultad, comenzando con 2, luego 3 y finalmente 4 dados.

los dedos meñique, anular, mayor e índice (MAMI) y no la expresión por la torsión, semejante a una toma de Aikido.

Se impulsa el dado verticalmente y antes de que caiga se da vuelta el cubilete para que entre en el mismo. Tal vez esto no provoque ningún desmayo. Pero si lo intentas con dos, tres y cuatro dados, te comenzarán a tomar en serio.

La columna de dados debe mantenerse vertical; de no ser así pueden chocar en los bordes.

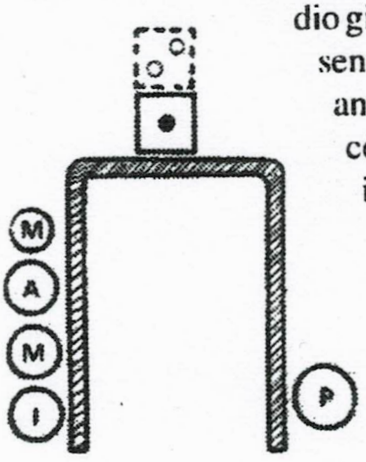
UN SECRETITO

Los dados se mantendrán unidos con una ligera y disimulada aplicación de "adhesivo biológico", es decir saliva; o un par de gotas de agua sobre la mesa.

RENVERSEMENT

Es un floreo que sirve como intermedio en una rutina.

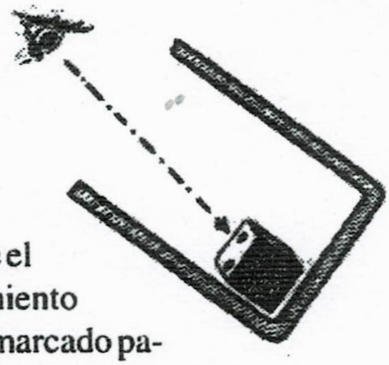
Comienza con un cubilete boca abajo en la mesa y con un dado sobre su fondo. La mano derecha toma el cubilete como en la figura indican los círculos que representan los dedos; la imagen está mostrada del punto de vista del lector. Como a priori puede parecer imposible, cabe una explicación: en posición inicial palma para abajo se da medio giro a la mano, no en sentido horario, sino antihorario, es decir, con una ligeramente incomoda torsión de la muñeca.



A propósito, las letras que acompañan al dibujo indican la posición de

NÚMERO SUPERIOR

Johnny Paul, en su rutina, canta el número que saldrá en la cara superior de la pila de dados. Esto es muy efectivo y relativamente simple.



Una vez recogido el primer dado, se mira disimuladamente el interior del cubilete durante el vaivén. Este movimiento tendrá que ser más marcado para permitir tal cosa. Como se verá la parte inferior del dado, sabremos que la cara superior es el complemento de siete y será la que quedará encima, si se realizan correctamente los movimientos. Con un poco de memoria y rapidez visual se puede conocer él numero superior de los cuatro dados, lo que aumentará notablemente el asombro de los caballeros presentes y la admiración de las damas!

GAG

Antes de descubrir los dados en el apilamiento, se oye caer uno de ellos. Los espectadores dirán que el artista falló esta vez. Pero el Hacedor de Maravillas eleva parsimoniosa y triunfalmente el batidor de entes cúbicos... ¡Y helos aquí en su totalidad en erguida columnilla! ¿Cuál es la causa ? Un quinto dado se ha dejado caer, cortinando con la mano y cerca del cubilete, para lograr la ilusión de que el sonido proviene del mismo.

DOS Y DOS SON CUATRO

Éste es un efecto rápido, fácil y visual. La técnica básica es el cambio de Han Pin Chian que Dai Vernon usa en su rutina de las monedas y el anillo (The D.V. Book)

EFECTO

Dos dados se colocan en el cubilete y dos en la mano. ¡Magia!... y los cuatro están juntos.

TÉCNICA

1) Dos dados se colocan dentro del cubilete que está boca arriba sobre la mesa.

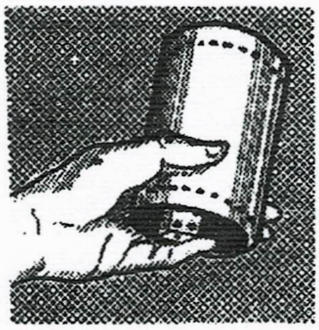
2) Otros dos se depositan en la mano izquierda.

3) Con la aparente intencion de aclarar el planteo, se dejan rodar en la mesa los de la mano.

4) Se toman nuevamente; pero al hacerlo, se los toma entre palma y punta de dedos. Se gira la palma hacia abajo para no denotar esta posición; la mano queda apoyada en la mesa o cerca.

5) La mano derecha (palma arriba) toma el cubilete por su boca y gira lanzando los dados a la mesa (?). Esto es lo que parece. Veamos qué sucede en realidad.

6) El meñique de la mano derecha retiene los dados obturando la salida en un borde (ver figura) y simultáneamente la otra suelta los suyos y se desplaza hacia la izquierda. La sensación es que los dados han caído del cubilete.



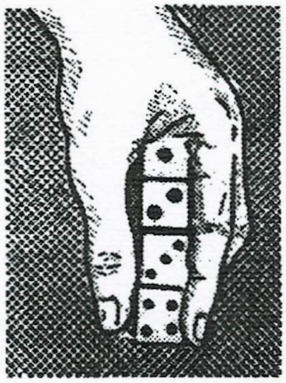
7) La mano derecha los echa del mismo.

8) Sólo resta un gesto de desaparición ¡y hacer rodar los cuatro triunfalmente!

EMPALME SUPERIOR

Estando la pila sobre la mesa, se la toma por la parte superior (*), cosa muy lógica si se quieren tomar los cuatro dados en un solo movimiento. Como se aprecia en la figura, los dedos extendidos rodean las piezas. Automáticamente, el dado de arriba queda en posición para el empalme clásico. Los dados se llevan sobre el cubilete, dejándolos caer dentro de él, excepto el superior que se retendrá en el citado empalme. El robo está hecho; de aquí en más, depende de la rutina a seguir.

Personalmente, vuelco el cubilete y hago el apilamiento con la misma mano que empalma. Tomo el cubilete por la parte superior, que queda en contacto con el dado robado. Descubro la pila, ¡pero son sólo tres! Apoyo sobre la mesa el cubilete abandonando sobre el mismo el dado empalmado, que da la sensación de aparición.



*) La pila, no la mesa, que es difícil de empalmar.

SOFISMA (*)

El anfitrión se dirige así a sus contertulios:

- Si tiro este dado saldrá el 1, 2, 3, 4, 5 ó 6, ¿correcto?

- ¡Sí!

- Si sale el 5 ó 6 gano yo, otro número pierdo. La ventaja es dos contra cuatro para ustedes, ¿verdad?

- ¡Sí!

- Pero tiraré dos dados; si suman 5 ó 6 gano; en el resto de las sumas (2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11 y 12), no. ¿de acuerdo?

- ¡Sí!

- Aclaro: si sale un 5 ó un 6 o suman 5 ó 6 gano yo; caso contrario, ganan ustedes. ¿Fácil, verdad?

- ¡Sí!

Comienzan los tiros y el banquero gana el 70% u 80% de las veces. ¡Cuándo no, como siempre!

Como dice Paulus en "El Hombre Anumérico", se cometen errores por desconocimiento de los guarismos. A pesar del razonamiento (sofisma), la realidad la muestra el cuadro de abajo. Están las tiradas posibles. Señaladas las salidas o sumas de 5 ó 6. Como ven, sobre 21 posibilidades hay 15 a favor y 6 en contra.

1 1	2 2	3 3	4 4	5 5	6 6
1 2	2 3	3 4	4 5	5 6	
1 3	2 4	3 5	4 6		
1 4	2 5	3 6			
1 5	2 6				
1 6					

(*) **Sofisma**: Falso razonamiento de los sofistas. **Sofistas**: Filósofos apócrifos de la antigua Grecia, que demostraban que un ladrillo era igual a una violeta. Actualmente se los llama políticos.

HACIENDO MEMORIA

En el último número de "E.M.A.GIC", donde se hacía referencia a los concurrentes a la reunión fundacional de la ENTIDAD MÁGICA ARGENTINA, el autor de la nota menciona a algunos, justificándose en no recordar a otros por su falta de memoria.

Aclaro que lamento muchísimo que se haya obviado de mi asistencia cuando justamente, a instancias de ISIDORO VANONI "JACK" y de MAURICIO MORKOWICZ "SHANG LI", fui invitado a participar junto a JORGE CASAL "EGROJ" por ser ambos integrantes de la CRUZADA AMIGOS de los NIÑOS que presidía GENARO PIPO y cuyo Director Artístico era "SHANG LI".

Para los no memoriosos, me permito recordarles que el nombre artístico que utilizaba en mis comienzos era "CARVEL" (producto de las tres primeras letras de mis dos apellidos) y que luego fue modificado por el de "HÉCTOR".

Seguramente estas manifestaciones servirán para disipar algunas omisiones.

Héctor Carrión

Justamente Egroj, autor de la nota mencionada por Héctor, en carta de este año nos pide incluir en la lista por él armada y publicada en el número anterior, los nombres involuntariamente olvidados de Ricardo Roucau "Fantasio" y de Julio González "Marvin", como participantes de esa reunión fundadora de la E.M.A.

E.M.A.
ENTIDAD MÁGICA ARGENTINA
MIEMBRO DE LA FISM Y LA FLASOMA

Buenos Aires, 7 de noviembre de 2000

CONVOCATORIA

Estimado socio:

El día martes 19 de diciembre del corriente año, a las 21.30 Hs, en nuestra sede de la calle La Rioja 771 de Capital Federal se realizará la **ASAMBLEA GENERAL ANUAL ORDINARIA.** En la misma se tratará el siguiente **Orden del Día**:

1) Designación de dos asociados, uno para presidir la Asamblea y otro para ocupar la Secretaría de Actas.
2) Designación de dos asociados para firmar el Acta de la presente Asamblea.
3) Aprobación del Informe del Órgano de Fiscalización, consideración de la Memoria, del Informe de Tesorería e Inventario y aprobación del Balance General del último ejercicio.
4) Elección del Premio "Chevalier Andrey" del año 2000.
5) Designación de Socio de Honor al socio Enrique Carpinetti "Kartis".
6) Varios.

CLAUDIO ARGIS
TADEO
SECRETARIO

FRANCO NAPOLI
RAY FRANCAS
PRESIDENTE

CASILLA DE CORREO 1662 - CORREO CENTRAL -C1000WAQ - BUENOS AIRES - REPUBLICA ARGENTINA
E.mail: **entimagicar@latinmail.com**
HTTP: WWW.ENTIDADMAGICA.COM

ENRIQUE CARPINETI "KARTIS"

SOCIO DE HONOR DE LA E.M.A.

En una medida inusual –ya que son pocos los que ostentan esta categoría en nuestra entidad– la Asamblea General del año pasado se designó por unanimidad Socio de Honor de la E.M.A. a Kartis. Ampliamente conocido en nuestro país y el exterior, no creemos que haga falta reiterar los considerandos por los que se lo designó como tal. Por otra parte, debemos reconocer que éste es un justo reconocimiento largamente postergado. Un extracto de su riquísimo currículum vitae sirva de síntesis de la larga y enriquecedora trayectoria del Maestro.

DISTINCIONES

1962 Congreso Mágico Argentino:
- Primer Premio Manipulación

1967 Convención Nacional Mágica de la P.A.D.P.E.I. (Peña Argentina de Prestidigitación e Ilusionismo):
- Segundo Premio

1968 Primer Festival Mágico Internacional de Brasil:
- Gran Premio

1969 Segundo Festival Mágico Internacional de Brasil:
- Gran Premio Manipulación - Galera de Oro
- Segundo Premio Magia General - Galera de Plata
- Premio Especial al Acto más Original - Trofeo Varone

1968 Congreso Sudamericano de Ilusionismo de Mar del Plata - Argentina:

- Primer Premio Cartomagia
- Trofeo del Círculo Mágico Platense al Acto más Original

1969 Círculo Mágico Argentino - Filial Salta:
- Distinción de Honor- Varita de Plata

1974 Primer C.A.D.I. (Entidad Mágica Argentina):
- Primer Premio Cartomagia
- Primer Premio Close - Up
- Primer Premio Manipulación

1980 Concurso ATC de Ilusiuonismo:
- Gran Premio
- Primer Premio Manipulación
- Trofeo Especial Fantasio

CARGOS - ACTIVIDADES

1972 Presidente de la P.A.D.P.E.I. (Peña Argentina de Prestidigitación e Ilusionismo)

1986 Presidente de la E.M.A. (Entidad Mágica Argentina)

1987 Co-organizador del Primer Congreso Internacional de FLASOMA (Federación Latinoamericana de Sociedades Mágicas)

1988 Director Artístico de la E.M.A. (Entidad Mágica Argentina)

1973 en adelante:

- Conferencista (más de 50) en distintos países de Sudamérica y Europa sobre los más variados tópicos de la Magia: Cartomagia, Close-Up, Magia de Salón, Mentalismo, Historia de la Magia, Manipulación, Magia de Escena, tanto desde el punto de vista teórico como práctico.
- Invitado Especial a diversos Congresos Internacionales en calidad de Juez Internacional, Conferencista y Actuante, tanto en Magia Escénica como Close – Up (Magia de Cerca)
- Director del Estudio de Arte Mágico
- Asesor Técnico del C.A.I.R.P. (Centro Argentino de Investigación y Refutación de las Pseudociencias)

1991 Primer mago argentino que recibe el reconocimiento de sus pares con el Trofeo Master Jubileo (posteriormente fue otorgado a René Lavand y a Tihany).

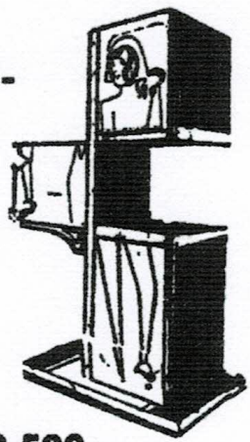
1993 Perito judicial en el primer y único caso de asesoramiento a un juzgado: causa por estafa reiterada, Juzgado Nº 15 de la Capital Federal, a cargo del Dr. Héctor Grieben.

2000 Socio de Honor de la E.M.A. (Entidad Mágica Argentina) ●

VENDO O CANJEO

Ilusiones

Zig-Zag $ 500.-



Suspensión en Escoba $ 500.-

BRANDO **4612-3653**

brandoysilvana@yahoo.com.ar

★★★★★

Marroche

Un creador de rutinas con humor y estilo...

ESPECTÁCULOS, CURSOS y CONFERENCIAS NACIONALES e INTERNACIONALES

Telefax: (54-11) 4 981 4381

magomarroche@sinectis.com.ar

TALLER DE EFECTOS

El castillo del REY

Nº61

Rutina y dibujos de Kartis

EFECTO

Una carta es seleccionada y devuelta al mazo, que es mezclado por el espectador. El mago retira cuatro cartas diciendo que conoce el valor pero no el palo de la carta y muestra los cuatro reyes; pero el espectador niega que su carta sea un rey. Ante el fracaso, el mago hará un juego con estas cartas para salvar el mal momento.

Este consiste en colocar dos cara arriba y dos cara abajo y magicamente volverlas en el mismo sentido. Repite tal milagro por tres veces.

Continúa: "Pero Uds. no están conformes y quieren saber algo de la carta elegida. Bien, el rey del palo de tal carta aparacerá de dorso". Y efectivamente, se extienden y el rey de corazones está de dorso.

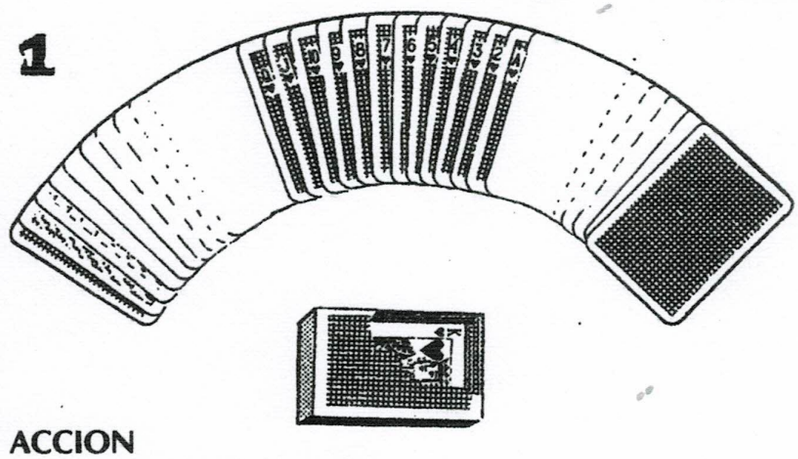
Se cierra el abanico y con el paquetito se toca el estuche que esta sobre la mesa y del mismo se extráe el rey de corazón que viajó al mismo.

Pero... un momento (¿) Al extender nuevamente los reyes se sigue viendo una de dorso... que resulta ser la carta seleccionada.

PREPARACION

De acuerdo a la figura 1, se ordenará del as a la dama de corazones y se ubicarán en medio del mazo. Tanto el as como la dama tendrán una marca para reconocer su posición. El rey del mismo palo se pone en el dorso y todo en el estuche.

1



ACCION

1) Se retiran las cartas del estuche dejando el rey dentro del mismo.

2) Se extienden las cartas sobre la mesa o en las manos forzando al espectador a tomar uno de los corazones, teniendo marcados el as y la dama nos aseguramos de no perder la zona.

3) Mientras mira su carta, retenemos una separación en el lugar de la selección y enterándonos de la siguiente de la serie sabremos la elegida. Hay varias formas, cortar por el lugar y mirar la boca del mazo; contar a partir de una de las marcadas, sidejog y visteo.

Como se ve, el ordenamiento tiene un doble propósito, forzar una carta de corazones y localizarla.

4) El espectador devuelve su carta y mezcla.

5) Se retiran del mazo los tres reyes y la carta elegida de corazones, ordenándolas según la figura 2, es decir, en la boca el rey de diamantes, el de trébol, la carta elegida y el de picas.

6) Se realiza la cuenta Elmsley y se verán cuatro reyes.

7) Se giran dorso arriba en la M.I. en posición de dar y se cuentan invirtiendo el orden y dejando la tercera contada (o sea segunda de lomo) en salida interna (in jog), ver figura 3.

2

8) Se toman las dos del lomo como una (doble lift), justamente para realizar esto es que se dejó la senguda de lomo en salida interna.

La acción indicada se facilita apoyando el índice de M.D. en el lugar indicado por el asterisco en la figura 3 y empujando con el pulgar de dicha mano en dirección que indica la flecha.

Ambas cartas (como una) se giran cara arriba y se colocan debajo del paquete sobresaliendo, hacia atrás, luego se gira la superior cara arriba, sobresaliendo hacia adelante. La figura 4 muestra la posición en este momento. Cerrar las cartas presionando como indican las flechas de la misma figura.

9) Girar todo el paquete (se ve un dorso). Realizar la cuenta Elmsley y se verán todas de dorso.

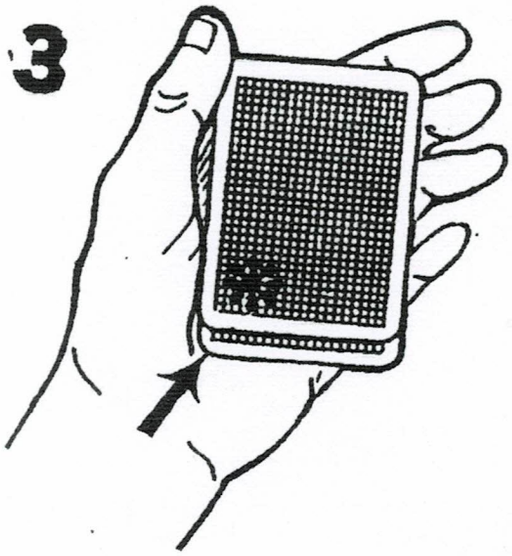
10) Sin cambiar de posición, se repiten los pasos 8 y 9, pero sin **doble lift** y se produce el mismo efecto anterior.

En este paso también es conveniente dejar en salida interna la segunda de lomo para facilitar el próximo.

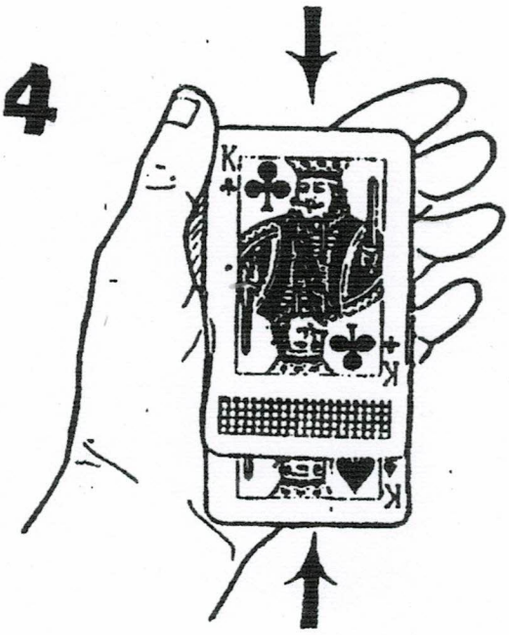
11) Girar las dos de lomo cara arriba (doble lift) dejándola en **su mismo lugar** (lomo). Se hace la cuenta Elmsley y todas estarán cara arriba.

12) Recordando que había una carta elegida se dice que girará el rey del palo de tal carta y abriendo el paquete se verifica que el rey de corazones está boca abajo.

3



4

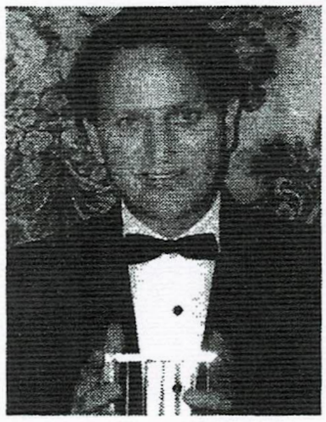


13) Se cierra el paquete y tocando con el mismo el estuche (o haciendo un gesto de lanzamiento) se retira de su interior el rey de corazones que regresó a su castillo.

14) Pero... al extender los reyes para demostrar que solo quedan tres, se sigue viendo una cuarta carta de dorso y aparentemente algo falló. Pero resulta ser el naipe selecto.

Esta rutina está basada en el efecto "Acrobaties Kings".

... que consiste en el giro de los reyes tal como está descripto. Mi aporte ha sido agregar una carta elegida que cambia de lugar en un rey y el viaje de este al estuche.



ALAN (Argentina)

- Conferencista en USA, España, Portugal, Suiza, etc. Contratado en programas de Televisión y shows en España, Colombia y Argentina.
- Contratado en el MAGIC CASTLE y el congreso de las FFFF en Estados Unidos.
- Será uno de los maestros de ceremonia de las galas.

ADRIÁN GUERRA (Argentina)

- Primer premio Cartomagia FISM-1994, Japón.
- Primer premio 1º y 2º Flasoma 1987 y 1989. Segundo premio 3º Flasoma 1992.
- Figura invitada al 4º Flasoma 1995 en México y al mundial de 1997 en Alemania.
- Sus destrezas con naipes en el show de Close Up.

KARTIS (Argentina)

- Verdadero Maestro de magos.
- Ganador de innumerables premios en congresos nacionales e internacionales.
- Presentará un show de Close Up y representará como jurado a la EMA.

RALEY (Argentina)

- Creador de nuevos efectos mágicos.
- Conferencista internacional que en los tres últimos años ha impartido más de 100 conferencias y seminarios.
- Ha participado en los últimos congresos mágicos internacionales.
- Presentará una espectacular conferencia.

RICHARD SARMIENTO (Colombia)

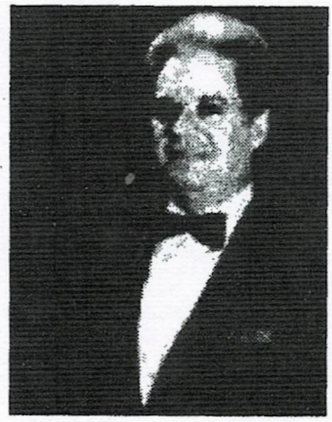
- Es un gran profesional con un excelente manejo de la escena y el público. Domina muchas especialidades de la magia, la ventriloquia, las marionetas y otras artes.
- Formador de magos profesionales ganadores de primeros premios en concursos nacionales e internacionales.
- Actuará en gala demostrando su gran experiencia en magia de salón.

IÑAKI (Argentina)

- Segundo premio Cartomagia en FISM 2003 en Holanda.
- Subcampeón del VI CADI.
- Mostrará el acto ganador en la gala de Close Up.

MIRKO (Argentina)

- Ganador del Gran Prix en Argentina, en España y en Las Vegas, Montecarlo y París. Premio Mundial FISM 2003 en Holanda.
- El mago más premiado de los últimos tiempos.
- Actuará con su acto ganador en uno de los shows.



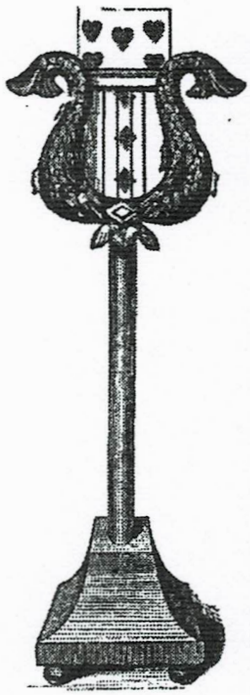
JOE MARBEL (Brasil)

- Gran impulsador para el progreso del arte mágico en el sur de Brasil.
- Veremos su comercial y colorido acto de producción de sombrillas.

TALLER DE EFECTOS

Las cartas ascendentes

por KARTIS



"Unos de los efectos más fuertes con cartas y que siempre ha figurado en el repertorio de los grandes magos, es el de las cartas ascendentes". Esta es la opinión unánime de los autores clásicos, entre ellos HOFFMANN, PONSÍN, HILLARD y TARBELL.

Personalmente aún tengo la imagen de la primera vez que lo vi, y seguramente a muchos colegas les sucede lo mismo. Esta es la mejor prueba de su excelencia. La perdurabilidad es la característica de los clásicos.

Su origen es desconocido, pero data del siglo XVIII. Según BARBAUD, el francés BILLION inventó en 1745 la Houlette suspendida de dos cintas sujetas a sendos parantes; su mecanismo era similar al Hathaway de ALBANICE, ideado 200 años después.

A propósito, Houlette, es el nombre francés del juego, y proviene de la forma del receptáculo que contiene las cartas, similar a una palita homónima usada por los pastores.

Por 1830 estaba en el programa de LOUIS COMTE (1788–1859) con el nombre de las cartas eléctricas, y ROBERT-HOUDIN da una descripción detallada de la técnica y la presentación en su libro: "Comment on Devient Sorcier" Se realizaba con el sistema aún usado, del hilo alternado. Un cambio notorio lo dio HARTZ al utilizar un mazo mecánico.

Hay infinidad de métodos, como el PAUL FOX, HARRY DEVANO, HATHAWAY, o el mas reciente cundalini de MC BRIDE.

Los hay improvisados como el de JACK MC MILLEN, horizontales como el Haunted Deck, Robot, Cobra, y Esoteric.

Teatrales como la Fuente DE KOHTLA, las cartas flotantes de THURSTON o el Cardiographic de ERIC LEWIS (dibujo en el block).

Curiosos como el de GUIMARD, que usaba un micro bucle en cada carta, que pescaba con un ganchito de alambre, prolongación de un dedil.

O míticos como el de SAMUEL HOOKER en el que las cartas nombradas se elevan en condiciones imposibles aún para el mas conocedor. (ver Greater Magic)

El efecto que se describe a continuación no es ni teatral, ni horizontal, ni improvisado, ni curioso, ni mítico pero es propio (eso creo) y aquí va con el titulo de Rising Kard-Tis.

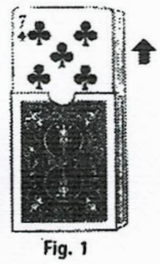


Fig. 1

RISING KARD-TIS

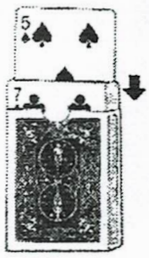


Fig. 2

EFECTO:

Una carta es elegida, mezclada y el mazo colocado en su estuche. Se pide pensar en ella y se eleva todo el mazo! (*Fig. 1*)
Se pide pensar con menos intensidad y comienza a descender excepto la elegida que permanece arriba ¡! (*Fig. 2*)

MODUS OPERANDI:

Esta Basado en la combinación de dos viejos principios. El primero se trata de un hilo colocado en un punto fijo en la parte delante del estuche, que lo atraviesa, y sale por atrás terminando anclado en un punto del operador, según muestra la (*Fig. 3*).El segundo principio: cartas biseladas (Stripper Deck).

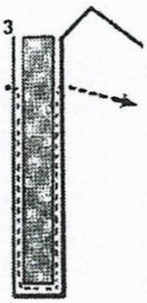


Fig. 3

EJECUCIÓN:

1 Se saca el estuche del bolsillo, se sacan las cartas y se guarda nuevamente el estuche.

2 Se hace elegir una carta y se realiza la técnica propia del mazo biselado, es decir, dar medio giro al mazo para que la carta electa quede a contrapelo y así controlarla. Se mezcla tratando que dicha carta quede en el centro.

3 Se toma el estuche y se guarda el mazo de manera talque la parte más angosta quede para abajo. El hilo cederá y bajara (*Fig. 3*).

4 Se pide al espectador que piense intensamente en su carta, al tiempo que se adelanta la mano imperceptiblemente, con lo cual subirá el mazo entero, por la tensión del hilo.

5 Ante este exceso de poder mental (¿) se le pide que disminuya su intensidad, y retrocediendo la mano, las cartas bajan a excepción de la elegida!!!

ATENCIÓN: Para que esto suceda se debe presionar en los laterales superiores del estuche (*flechas de la Fig. 4*)

Se pueden adicionar pequeños trozos de cartulina en los puntos de presión para graduar el rozamiento y facilitar la maniobra. ✦

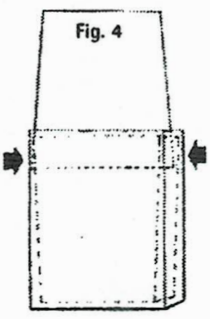
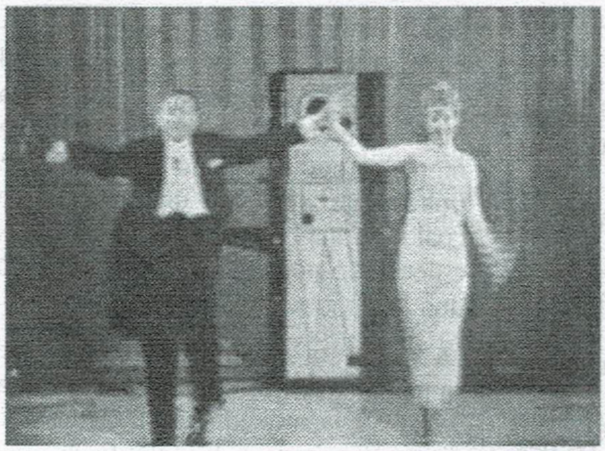


Fig. 4

La Evolución de un Idea

Texto y dibujos *por*
KARTIS

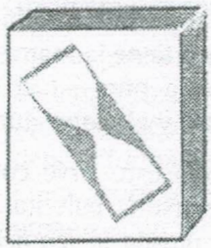


Robert Harbin.
Su nombre es sinónimo de inventiva en nuestro arte.
Cientos de magos han presentado su Zig Zag.
¿Quién no conoce su mesa plegable?.
Aunque pocos saben que la desaparición del bastón en el periódico que realizaba Fred Kaps era suya!

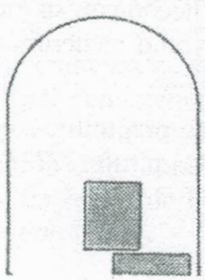
Nació en Sud Africa en 1908 y su verdadero nombre era Ned Williams. En el libro HARBINCADABRA, editado en 1979, describe un efecto y su evolución.
Lo llama The Little Tippler (el pequeño volcador).
El efecto consiste en presentar un bloque de madera, apoyarlo en el borde de una mesa en equilibrio precario y hacerlo caer merced a la aparente fuerza mental o telequinesis.

Hemos recopilado las variantes que presentamos en el orden de la citada obra. En todos los casos el efecto se produce por el desplazamiento del centro de gravedad.

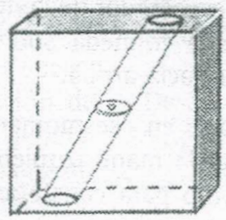
1) The Little Tippler: Es un bloque de madera de balsa de 7,5 por 2,5 por 5 cm, en una cavidad contiene un reloj de arena inclinado. El desplazamiento de la arena de uno a otro sector, hace variar el centro de gravedad, produciendo la caída. Aclaración, aunque antes citamos el borde de una mesa, para mejor entendimiento, en realidad basta con una pequeña altura, por ejemplo una pila de libros, para no dañar el material.



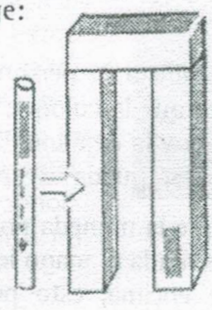
2) Peter Warlock: agrega un par de detalles a la idea base. Enmascara el bloque con un paquete de cigarrillos para dar idea de un objeto común y para mayor sensación de imposibilidad realiza el experimento bajo una campana de vidrio.



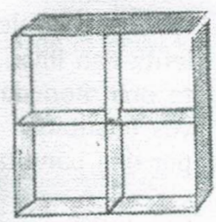
3) Lord Amwell: modifica ligeramente el sistema usando un cubo con una perforación cilíndrica inclinada. Tiene una división perforada en el centro para dejar pasar lentamente la arena, además coloca el cubo sobre un pedestal alto y con base pequeña, de manera tal que cuando cae el cubo también el pie, produciendo un efecto más estrepitoso y espectacular.



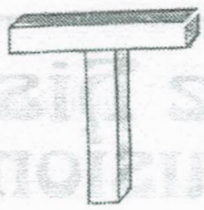
4) Stonehenge: Avanzando en el libro, encontramos una genial idea, que el autor denomina Stonehenge, en el recuerdo de los dólmenes y menhires de ese lugar histórico. Imitando las piedras de aquel monumento de los druidas, se coloca una maderita apoyada sobre otras dos, formando un portal. Repentinamente se separan los pilares cayendo el madero superior..
Uno de los pilares contiene un tubo con aceite en el que se desliza un imán cilíndrico a modo de embolo, que al enfrentarse con el segundo, se repelen por la igualdad de los polos. Este segundo está fijo en la parte inferior



5)The Tumbling Block: Es tal vez la versión más conocida. El bloque tiene cuatro divisiones que se comunican por un agujero central, por el que pasa la arena. Estando los dos compartimientos inferiores llenos, se da un cuarto de giro, de manera que quedaran cargados uno superior y uno inferior. Se apoya en el borde dejando el lado vacío hacia fuera y al pasar la arena nuevamente a las dos inferiores, el bloque caerá.



6) End of A Pilgrame: (fin de un peregrinaje) – Después de las variaciones sobre el tema, Harbin idea esta obra, pensando que ha llegado al " Noa plus ultra ". Aquí usa dos maderas poniéndolas en forma de T. La que va arriba, tiene un tubo de aluminio con miel o melaza que al desplazarse provoca la caída.



7) Tippling Stilles: La ultima de las variantes del libro. Se trata de un tubo metálico que contiene un trocito de hielo que al derretirse cambia el centro de gravedad. Para aligerar el proceso puede colocarse sobre una taza con té caliente. Otra forma muy graciosa, es con una abeja en el tubo, que por supuesto al deslizarse produce el mismo efecto.

8) Paul Daniels: Describe un metodo de sobremesa, sobre una cajita de fósforos parada, se apoya un fosforo horizontalmente y cae. Secreto: se moja una mitad con una bebida alcohólica que al evaporarse causa el efecto: por supuesto que la evaporación es lenta.

9) Tip Pen: Es la presentación más actual, hablamos de la lapicera que cae sw Steve Dusheck, basada en "End of Pilgrame de Harbin".

---

10) Simple – Mente: Y para que el lector, ya mismo pueda probar sus poderes, un efecto simple, económico, improvisable, directo y efectivo.

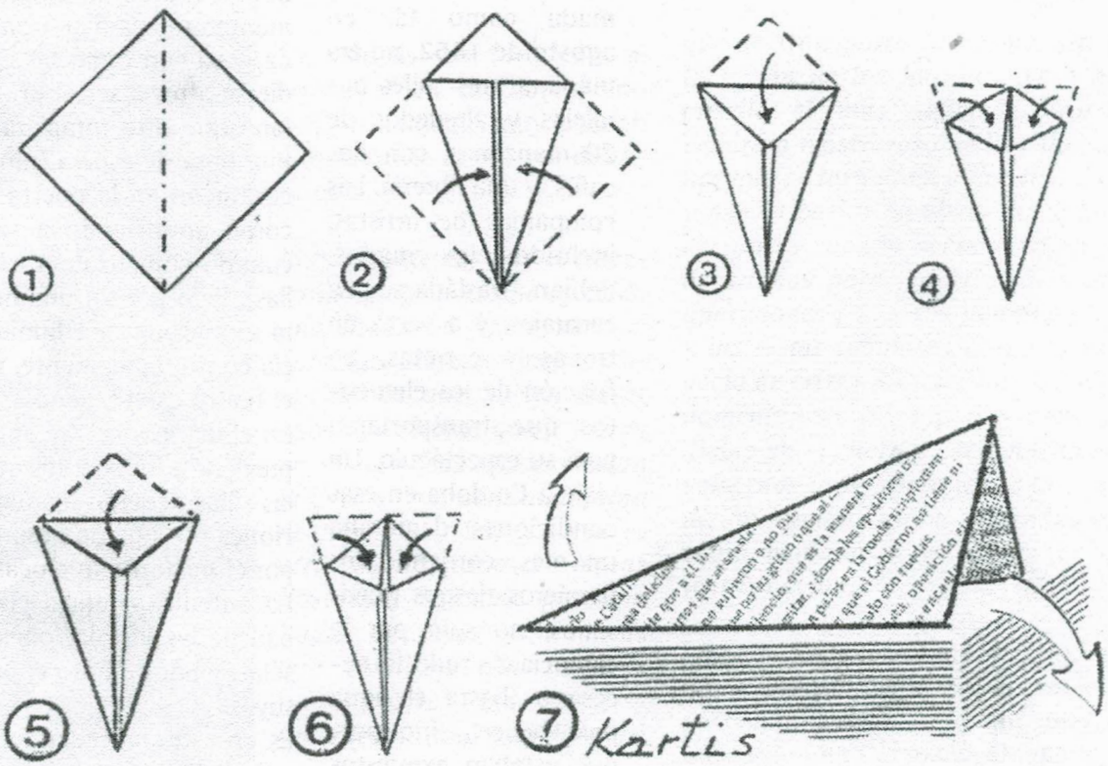
Solo se necesita un cuadrado de papel. El mismo se plegará según indican los dibujos. El punteado indica el punto de partida, las flechas la dirección y las líneas completas, la posición final.

Después de la figura 6, se doblara en dos con los plegados hacia adentro, como en 7. Se apoyara en el borde de la mesa con el lado ancho para afuera y al abrirse el papel separándose lentamente, caerá por el cambio del centro de gravedad.

Se debe probar hasta obtener el timmig correcto, si la apertura es muy rápida no se logra el efecto. Tampoco si es excesivamente lento. A veces se traba y no sigue. La practica dirá si hay que presionar mas o menos en los plegados, que papel usar.

Vale la pena, el efecto es muy visual!

Nota: Este articulo es parte de los temas a tratar en mi próxima conferencia de Mentalismo a realizarse antes del 2050.
Espero tu presencia



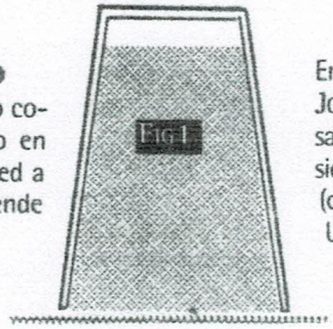
por KARTIS

¿AguA vA?

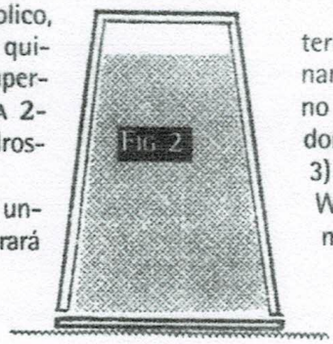
De donde vienes, Luidwig?---Vengo de ver el experimento de Herr Otto Wunderbar!..---
Este habrá sido el diálogo de los habitantes de Magdeburgo, aquel día de 1654, en que OTTO DE GUERICKE *demostró el principio de la presión atmosférica.*
Tal hecho se presentó en la plaza pública. Dos semi-esferas se unieron por sus bordes lisos y sin elementos de unió. Cuatro caballos traccionaron de cada una de ellas y no pudieron separarlas!...
Se trataba de Física y no de Magia, pero por el entonces parentesco de ambas disciplinas nos apropiamos del Principio. Como la presentación original con los ocho equinos es poco práctica, optamos por un simple vaso. Y se bautizó el efecto con el seudo-científico de: Hidrostatyc Glass.
Consiste el mismo en llenar un vaso con agua, colocar una cartulina en la boca (del vaso), invertirlo y observar que el líquido no cae. Esto no asombra demasiado si recordamos que está en los viejos libros de Física. Pero...un momento, se retira el papel y permanece el fenómeno!! Controlar un elemento tan inestable sorprende. En otro estilo se usa una botella. Veamos las respectivas evoluciones, comenzando por el vaso, por su prioridad histórica.

Variantes con Vaso

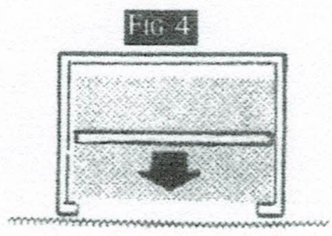
1) Como muestra la FIGURA 1, todo comenzó con el simple experimento en que un papel retiene el agua merced a la presión atmosférica. Esto lo entiende cualquiera.
(Nota: Le ruego a cualquiera que me lo explique).

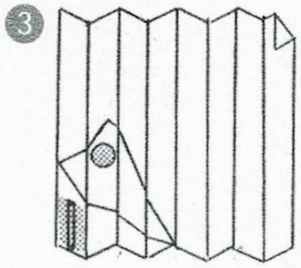


2) Siendo lo anterior de dominio público, los magos agregamos nuestro toque quitando el papel. Pero... dejando un imperceptible disco transparente – FIGURA 2- En el mercado mágico se llamó Hidrostatyc Glass.
El disco será del diámetro del vaso y untando el borde de este último se logrará mas adherencia y seguro manejo.
Un perfeccionamiento es un disco escalonado, que haciendo tope, penetra ligeramente en el vaso. Curiosamente, esta innovación ya figuraba en Moderne Salon Magie de KARL WILLMANN editado en 1897. Solo que en luga de plástico era vidrio.
DARIEL FITZKEE en su obra The Trick Brain (1944) comenta la variante llamada Tip See, en la que se usa un fino alambre tejido que retiene el agua por capilaridad y permite el paso de una aguja que pincha (¿) el líquido.



En el tomo IV de TARBELL se describe un excelente manejo de JOS SCHERER y a continuación una ingeniosa presentación basada en que el líquido no cae porque está congelado. Esta ilusión se logra dejando caer en el agua un bollo de papel celofán (cubierta de mazo o cigarrillos). Al expandirse parece hielo.
Una pequeña gran mejora debida a un notable inventor, J.M.HARTZ, es un agujero lateral. Se obtura con un dedo y al retirarlo permitiendo la entrada de aire, el líquido cae.
TED LESLEY en Paramiracles da una variante de lo anterior. El agujero está tapado con una de varias piedritas ornamentales. La misma está sujeta con cera y unida a un fino hilo. Un ligero tirón la desprenderá, sin que el espectador que sostiene el vaso lo note.
3) En la evolución de este efecto llega el comercializado Water-Lu. En lugar de vaso se usa un cilindro metálico y el mecanismo está contenido en el mismo. Se trata de un cilindo metálico que se desplaza a manera de émbolo obturando la salida, cómo lo indica la FIGURA 3.
4) Una genial idea fue hacer transparente el modelo anterior. El disco es de vidrio y se confunde con el agua, haciéndose invisible. Se lo llamó Improved Water-Lu, y se ve en la FIGURA 4.
5) Y cuando aparecía no haber superación, surge el Non Plus Ultra Water-Lu, que por modestia prefiero llamarlo No Kae, que en hawaiano significa: no cae.





3- Se realiza el plegado en zig – zag

4- Se realiza el plegado horizontal. Atención: mientras que las tres partes inferiores tienen la altura de un cuarto de página cada una, la superior se desdobla en dos para que la oreja quede hacia fuera.

5- Esta figura muestra el plegado completo, Por delante la oreja y por detrás la sección en que se aplicara el gimmick.

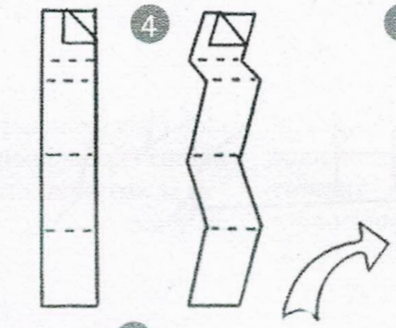
6- Aquí vemos el gimmick que es una placa rodeada por un elástico.

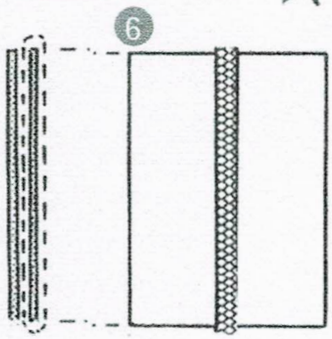
Este elástico puede rayarse transversalmente con líneas negras para disimular su presencia. Una segunda placa refuerza y emprolija.

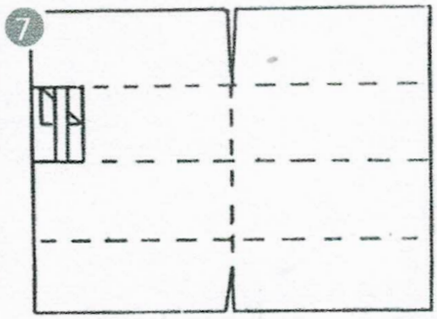
Se pega al diario y se rodea el mismo con el elástico.

HOJA A ROMPER:

7- Será un duplicado de la restaurada. Se marca por los lugares de corte (punteado) El anteriormente preparado se pegara en la parte interna donde marca la figura.







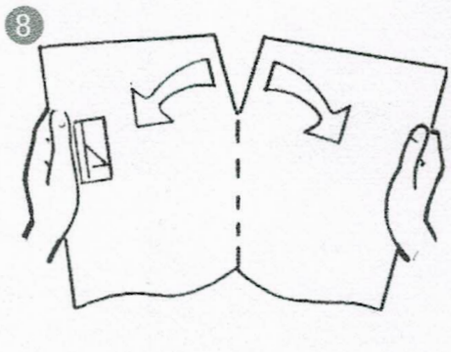
EJECUCIÓN:

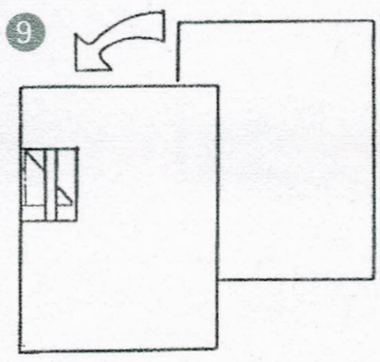
8- Efectuar el corte central vertical.
9 - Colocar la pagina derecha tras la izquierda emparejando

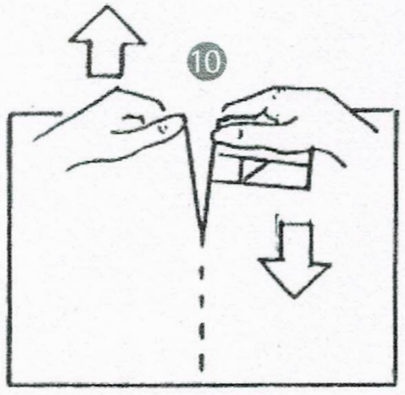
10- Girar 90 grados sosteniendo el duplicado en la M.D. Efectuar el segundo corte llevando trozos de la M. I. adelante.
En todos los cortes el gimmick queda atrás.

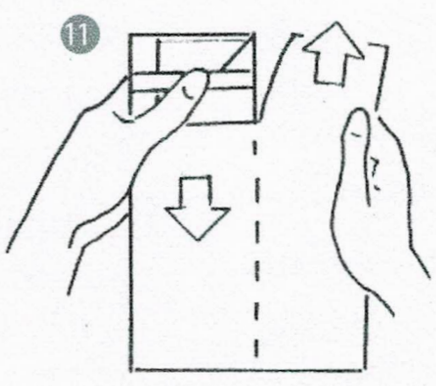
11- Efectuar el tercer corte llevando los trozos de la mano derecha adelante.

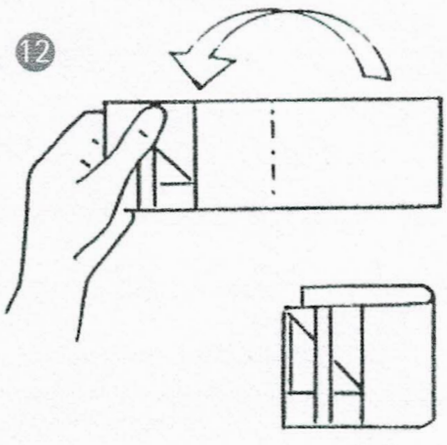
12 – Horizontalizar el conjunto y doblar según indica la flecha.





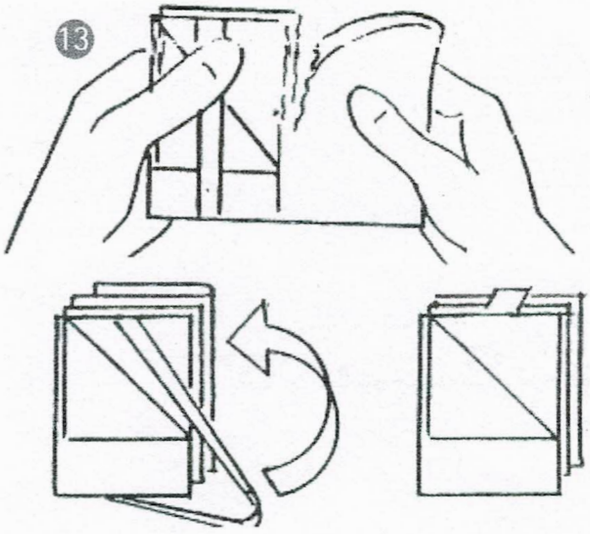




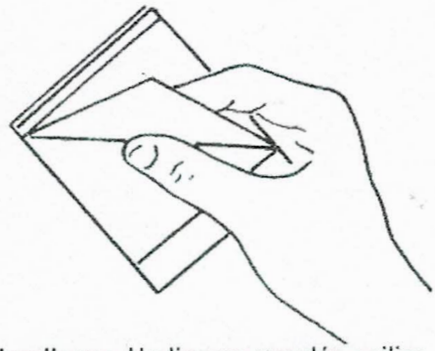


EXTRA!! magia de a diario

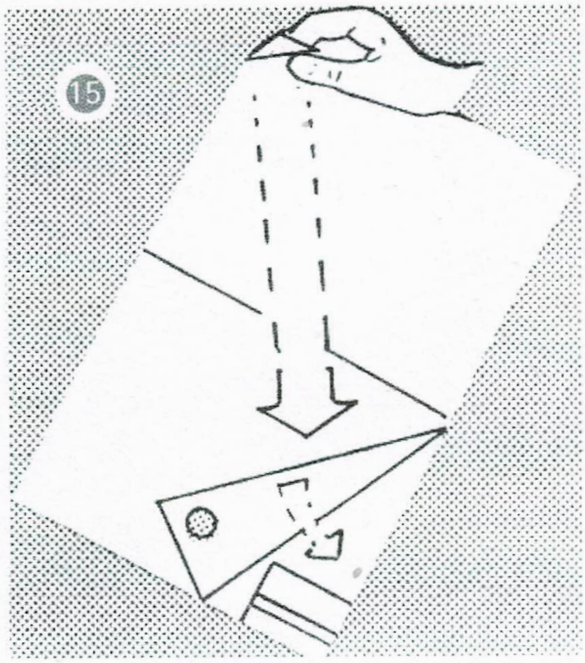
13 – Hacer el cuarto y último corte. Facilita la rotura el apoyar en el filo del gimmick. Observe que una parte quedo plegada en dos. Es para evitar complicaciones. Pasar el elástico apresando los trozos rotos. La oreja queda hacia el mago.



14 – Se introduce el pulgar de la mano derecha bajo la oreja y los dedos por arriba. Obsérvese la inclinación del diario **para facilitar el...**



15 – ... despliegue. Un liguero sacudón agiliza esta parte. El cierre de la solapa es automático gracias al peso de ella.



16 – Un detalle más. La mano izquierda, espera abajo y toma por el costado asegurando el cierre. La mano derecha puede soltarse. En la parte trasera queda una porción vulnerable pero por la perspectiva no se ve. ✦

Un espacio de encuentro, cultura mágica y actividades

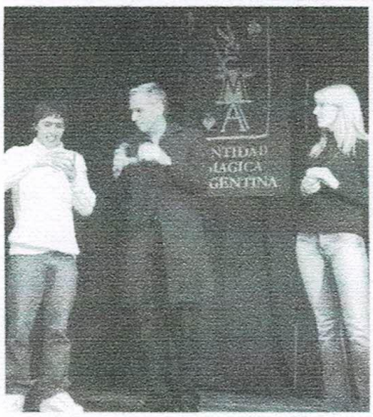
MUNDO MAGICO

ENTIDAD MÁGICA ARGENTINA

Reuniones todos los martes a las 21 hs en Carlos Pellegrini 427, Ciudad de Buenos Aires

Conferencia de MARROCHE

El martes 16 de Agosto nos brindó su nueva conferencia el vicepresidente de nuestra institución MARROCHE, la cual fue todo un éxito.
Acompañándolo con el fino humor que lo caracteriza, nos presentó variados juegos muy interesantes. Algunos juegos de su especialidad el mentalismo como su pizarra de predicción de naipes elegidos.
En síntesis, todos juegos e ideas muy aprovechables y comerciales. Esperamos ansiosos una próxima charla.



EDWIN *en el Show de la EMA.*

Conferencia de KARTIS

El martes 23 de Agosto nos ofreció su charla sobre su Trayectoria, fotos, anécdotas, experiencias, etc. Realmente increíble la trayectoria de este gran maestro argentino, un verdadero orgullo para la EMA tenerlo entre sus asociados. La actividad duró más de lo previsto por lo interesante y creo que no alcanzó, quizás debamos hacer una segunda parte.
Nuestro arte encuentra con ENRIQUE CARPINETTI tesoros en nuevas ideas y técnicas, fruto de su arduo trabajo de investigación que nunca descansa.
A pesar de su larga carrera de amateur como él mismo dice, sigue teniendo el mismo admirable espíritu de trabajo de sus comienzos.

Nuestro presidente, RAY FRANCAS, *junto a* FERNANDO KEOPS *al finalizar la charla.*

Show de la EMA

El martes 30 de Agosto realizamos, a sala llena de público y magos, en el teatro Contemporáneo un show mágico en el que actuaron brillantemente nuestros socios JUAN JOSÉ ORDEIX, FEDERICO FORNAZARI, OMAR PASTOR, EDWIN Y ERNESTO POSSE.
El espectáculo fue excelente mágicamente y realmente muy divertido
La conducción estuvo a cargo de FUYITO. La dirección artística a cargo de MULTTAN. En la asistencia de escena PABLO´S BILL y YIMI JR. En la Iluminación SILVANA y en el sonido SEMBA.

Conferencia de MARCEL

El 11 de Octubre hubo una Conferencia de monedas por MARCEL.
La misma comenzó con la presentación de su excelente rutina de close up, ganadora en el último FLASOMA, en la que al final aparece un pajarito.
Luego continuó con la explicación de la misma desglosando paso a paso todos sus efectos y ahondando en los detalles de pases y técnicas que utiliza durante el transcurso de su rutina.

Atentas miradas ante la pericia y calidad de la conferencia de MARCEL.

FERNANDO KEOPS

El extraordinario artista mexicano aceptó gustoso ofrecer en la ENTIDAD MÁGICA ARGENTINA una charla sobre su trayectoria, fotos, anécdotas, experiencias, etc.
Así fue el día 13 de septiembre en que comenzó la noche regalándonos un magnifico show de close up como introducción, que disfrutaron los casi 60 magos presentes ese día.
También nos mostró un video promocional para introducirnos en su larga trayectoria mágica.
Su humildad es realmente increíble cuando menciona el haber convivido con grandes como DAI VERNON o su amistad con SIEGFRIED AND ROY, DAVID COPPERFIELD y JUAN TAMARIZ. La charla muy amena duró casi dos horas y dejó ampliamente demostrado porqué es sin duda uno de los grandes maestros.

Por Omar Pastor
opastor@ciudad.com.ar

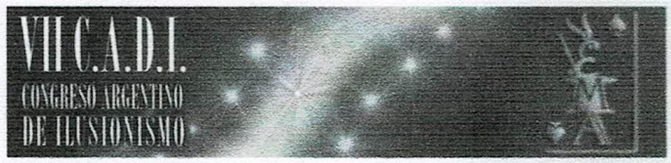
RESEÑA DE CONFERENCIAS Y GALAS
VII CADI 2005

Terminado el VII CADI nos deja el placer de haber concurrido, como estaba previsto, a un congreso de gran categoría.

Aquí voy a comentar sobre las conferencias y las galas, ya que Brando se encargó de hacerlo con las competencias.

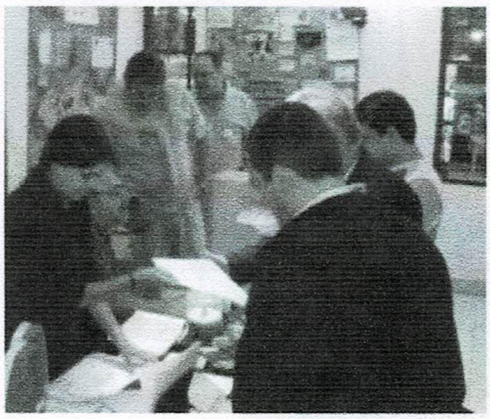
En lo que respecta a las conferencias, todo comenzó el Viernes a las 17:30 hs. después de la apertura, con un video que presentaba a todos los que trabajaron para que esto fuera posible, con un aire cómico y caricaturesco, y nada menos que con la conferencia de Henry Evans.

Como nos tiene acostumbrados, este "cara de piedra Evans", con su habitual simpatía y ritmo llevadero, y todo el bagaje de juegos efectivos y sorprendentes.



Juegos de naipes con flaps, las maravillosas monedas chinas, sus cortes perfectos que le valieron un primer premio FISM, y lo que le valiera su apodo de "cara de piedra", las estimaciones, cuentas, vistazos, y "navegaciones remadas" con naipes.

Acreditándose y recibiendo la credencial



¿Qué es esto de las navegaciones remadas? Algo que hace mucho tiempo Henry viene practicando, y consiste en "el juego que no tiene explicación" sobre la idea de Dai Vernon, donde va improvisando de acuerdo a los cortes, o cartas encontradas, sin saber a donde va a llegar, pero con tal pericia técnica y tal "caradurismo" para llevar al espectador hacia su terreno y terminar siempre en buen puerto con total efectividad, lo que hace que este artista sea digno de admiración.

Sonrientes y atentos congresistas ilustres

El Sábado 3 a las 12 hs siguió la conferencia de Kartis. Esta vez con un tema que este maestro viene estudiando hace tiempo y decidió entregárnoslo a todos nosotros en esta oportunidad. El péndulo, un sistema de desaparición que emplea el principio que lleva su nombre, que permite algunas comparaciones con el topit pero de movimientos más sutiles, y que permite una sencilla recuperación. Una verdadera joyita, poco difundida, con muy pocos trabajos que hablan sobre el mismo.

Para las 18:30 una conferencia por cuatro. Llegaba la conferencia dictada por cuatro socios de la EMA, arrancando con Marroche y sus juegos con sus personales variantes, entre los que se destacó uno con naipes que dividió a la audiencia en forma partidaria por utilizar equipos de fútbol.

Le siguió un apuradísimo Alex Nebur, que debía salir hacia un show en instantes, pero igualmente con todo profesionalismo se tomó su tiempo y permitió apreciar su trabajo, donde mostró su bien estudiado diario roto y recompuesto, con detalles de construcción y consejos.

Ahora era el turno de Hernán Maccagno, un Hernán con una serie de efectos mágicos, que hacían que cada vez que se quería ir del escenario, el público le pidiera que se quede y muestre algo más.

Se destacó una aparición de botella, en lo que el llamó por "recorrido secundario", y sus efectos con "bat" que bien estudiado tiene.

Para cerrar la serie, estuvo Raley con sus gimmicks de naipes magnéticos, el de tarjeta de crédito, que nos permite "arrancar" la banda magnética, el cambio múltiple de billetes y su cada vez más completo multi gimmick.

Domingo 4 a las 12 hs, desde Brasil la conferencia de un amable y querible Joe Marbel. La misma se trató de sus sombras chinescas, donde mostró las figuras, consejos para trabajar con los dedos, y detalles técnicos de la iluminación.

A las 19 hs llegaría la esperada conferencia de Jason Latimer. Basada en los detalles psicológicos de la atención forzada, fue graficada con su rutina de cubiletes presentada previamente, y ejemplificada con juegos de naipes, y audiovisuales. Muy interesante, pero como siempre esta materia, discutible por las diferencias presentadas entre los distintos autores.

Finalmente el Lunes a las 15 hs, la última conferencia, la de Dream Makers, donde Fito y Teresa nos ofrecen desde sus conocimientos y experiencia propia, los pasos para armar un acto de magia argumentada. La misma es un paso a paso detallado de los puntos a tener en cuenta para preparar y subir un acto argumentado a un escenario.

Test del Libro

Por **Kartis**

Este clásico efecto de mentalismo consiste básicamente en la adivinación de una o varias palabras seleccionadas en un libro. De acuerdo a la opinión del profesor HOFFMANN (ANGELO LEWIS) en su obra LATER MAGIC de 1885, la prueba del libro fue inventada por MASKELINE. Esta versión esta descripta en SLEIGHT OF HAND de EDWUIN SACHS con el nombre de THE GREAT DICCIONARY TRICK. Se usaba un libro de dos paginas repetidas y de forzaba el renglón con papelitos en una bolsa de cambio. En 1905 KARL GERMAIN usaba el citado metodo.

En 1920 se publica una variante de CARRINGTON; la presentación es del estilo de las pizarras espiritistas, apareciendo en ellas la palabra elegida. El mayor interés en este efecto se da por 1930, y posteriormente aparece una gran variedad de sistemas y presentaciones.

La obra mas completa sobre el tema es la monografía de C.L BOARDÉ, editada en 1950, MAINLY MENTAL, que agota el tema. Otros trabajos para consultar son los de ANNEMANN, CORINDA, WATERS, TARBELL y AL BAKER. De estos, ofrecemos al lector un procedimiento de ANNEMANN, pero antes algunos datos biográficos del mismo.

Ted Annemann

Nació de 22 de Febrero de 1907, y de verdadero nombre THEODORE JOHN SQUIRES, pero lo cambio por TED ANNEMANN. Tomando el apellido del padrastro Stanley Anneman y agregando una n al final.

A los 17 años escribió se primer efecto mental en THE SPHINX, y luego los siguientes libros: 202 METODS OF FORCING, INCORPORATE STRANGE CECRETS, TEHO BOOK WITHOUT A NAME, MENTAL BARGAIN EFFECTS, ONE MAN MENTAL AND PSYQUIC SECRETS, EN RAPPORT, CARD AND PSYCHIC MIRECLES, SUS IT'S A SECRETS Y MIRACLES OF CARD MAGIC.

PRACTICAL MENTAL MAGIC, como mencionamos mas adelante en una obra post-mortem. Daba gran dramatismo a sus actuaciones, con detalles tan realistas que a veces ponia en riesgo su integridad física, como cuando presentaba su experiencia de apretar una bala con los dientes. Creaba un gran suspenso, haciendo dudar la público respecto al éxito de tal pueba. Vacilaba, temblaba, transpiraba, dando sensación de realidad insegura.

En el libro MAGIC UN THE MODERM MANER de ORVILLE MEYER se explica el ingenioso como peligroso método. El secreto era...un tirador experto!. Éste realmente disparaba, no a su boca sino a unos 20 cm al costado, del lado opuesto al publico (¿?). El lector que desee conocer todos los detalles los encontrará en la citada obra. Pero el lector, no me hago responsable de apurar tu destino.

Agregaré algunos detalles de tal presentación. En el momento del disparo caía pesadamente al suelo y permanecia allí, creando incertidumbre sobre su suerte...se paraba lentamente, de su boca salía una hilo de sangre...y escupía la bala en un plato.

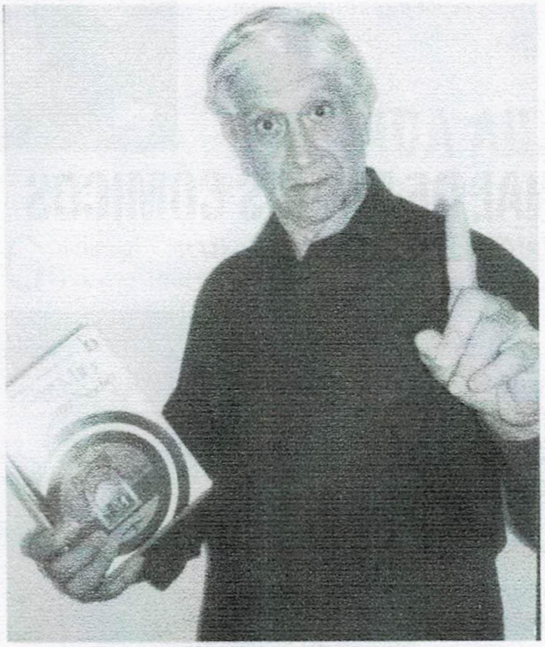
Se comprobaba que era la marcada. Según me comentó FU MANCHU la sangre era real, pues se mordia el labio para lograrlo!!. De manera que no necesitaba el metodo de STANISLAVSKY de la memoria emotiva. El temor, el temblor, la transpiración y la sangre eran verdaderos!.

El mismo realismo lo ejercitaba en la experiencia de llevar un mensaje a un domicilio desconocido a través de las calles de la ciudad con los ojos vendados. Por supuesto que veía a través de la venda, sin embargo, en algunos tramos cerraba los ojos para caminar a ciegas con tal realismo, y como resultado sufría caídas reales o algún golpe en la frente contra un poste. Si el arte exige sacrificios, era un gran artista.

Una depresión lo llevo a suicidarse el 12 de enero de 1942. Solo tenía 35 años.

MAX HOLDEN y JOHN CRIMMINGS editaron en 1944 una recopilación de los articulos de THE SPHINX bajo en nombre de PRACTICAL MENTAL MAGIC, considerado hoy un trabajo fundamental ldel mentalismo. Dice en su prólogo: *"Al ofrecer este libro de efectos mentales a la fraternidad mágica, estamos pagando tributo al hombre que probablemente hizo mas para popularizar esta rama del entretenimiento."*

Y ahora sí, vamos al efecto de Annemann, llamado:



La variante de Kartis

El mérito de esta forma del anterior efecto consiste en reducir a dos las posibilidades de elección. Otro mérito es que no es necesario saber la página, pudiéndose actuar con los ojos vendados.

Método 1:

Las tres cartas a usar son el tres, el seis y el siete. Para forzarlas se preparan así: en el lomo ocho o nueve cartas y a continuación 367-367-367-367, y sigue el mazo.

Método 2:

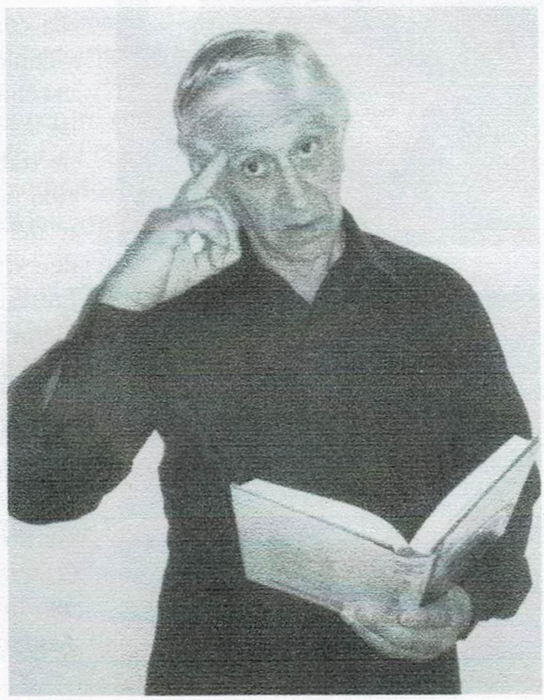
Se hace una mezcla falsa y se entrega el mazo a un espectador diciéndole que deje cartas de una en una sobre la mesa deteniéndose cuando quiera. Se controla la charla de tal forma que se detenga pasadas las ocho o nueve primeras indiferentes. Hay un margen de seguridad de doce cartas para el forzaje, y en cualquier lugar de detención habra un tres, un seis y un siete (aunque en distinto orden).
Lo interesante de esta forma es que lo hace el espectador en sus manos. Detalle muy importante.
De cualquier manera, el lector puede usar el forzaje que mas cómodo le quede, porque lo principal es lo que viene.

Método 3:

¿Cómo se reduce a solo dos paginas la elección? Primero aclaremos que preferimos con las tres cifras formar el número de página directamente, pues creemos que luce mas página 367, que 36. En el momento en que el espectador va a armar el número se le recuerda que el libro tiene unas 500 páginas.(¡) Y dado que no puede usar el seis o el siete como centena lo hará con el tres. Y así sólo formará el 367 ó el 376¡¡¡

Método 4:

¿Con los ojos vendados? Si, porque para memorizar un par de datos no es necesario ver nada. En este momento se usa el sistema de pesca. Una página puede empezar con una consonante y la otra con vocal, ó una palabra larga y una corta, ó una tiene una figura y la otra no. Personalmente tengo un libro que en la página 367 dice: Historia de Aladino y en la 376 Historia de Alí Baba, lo que facilita todo.
Si lo hacemos mirando, tendremos en cuenta a que lado mira el espectador. Si para la derecha es la página impar (367) y si mira a la izquierda par (376).
Más simple, imposible!!!! ◆



The Yoghi Booktest

Efecto:

Se hace elegir un libro y de éste una página libremente (¿). El espectador se concentra en una palabra y el mentalista la adivina.

Método:

Se selecciona uno de los tres libros con el sistema alternativo clásico.
Es muy interesante la forma de forzar la página. Cuando se da el mazo a mezclar, se retienen tres cartas bajo el libro y cuando se lo devuelve se descargan en el lomo, entregándolas al espectador para que con ellas forme un número de página con dos y con la tercera un número de renglón. Lo notable es que las combinaciones posibles son solo seis.
En el caso del autor utiliza un cuatro, un cinco y un ocho obteniendo las siguientes variantes: 458-485-548-584-854 y 845.
Repetimos, con las dos primeras forma el número de página y con la tercera el de renglón. Las seis palabras se aprenden de memoria o se anotan en un lugar a nuestro alcance.

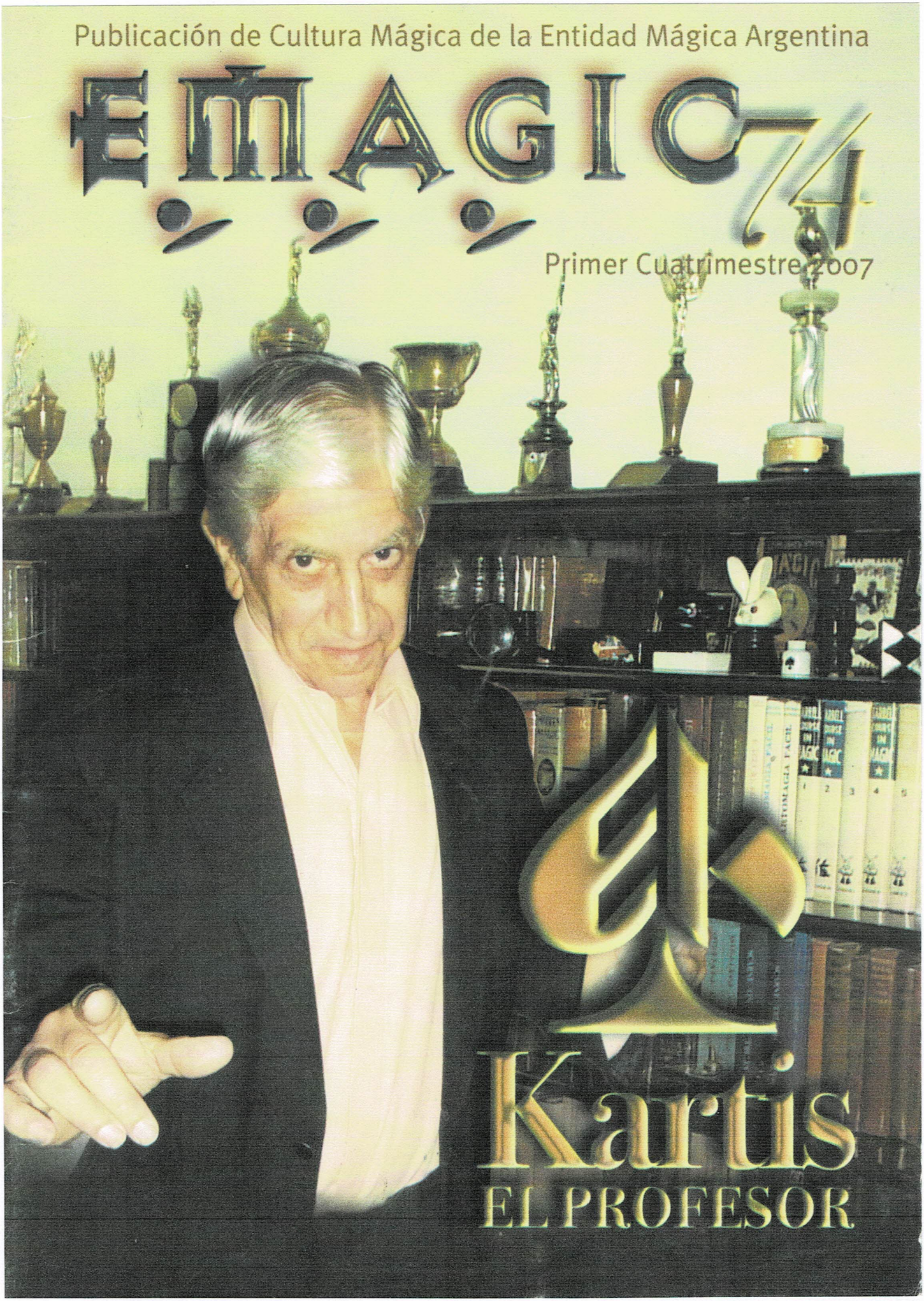
Y un día del 2007.

Por fin...

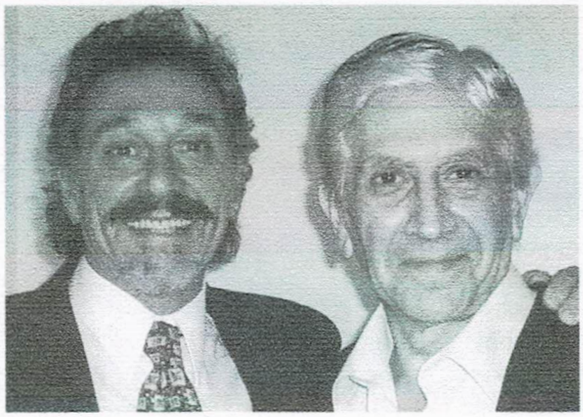
Publicación de Cultura Mágica de la Entidad Mágica Argentina

EMAGIC 74

Primer Cuatrimestre 2007



Kartis
EL PROFESOR



Kartis el profesor

Por **Alex Nebur**

KARTIS (ENRIQUE CARPINETI) *nació un 13 de enero de 1934 y comenzó su carrera como autodidacta a los 12 años, leyendo* MAGIA DE SALÓN, *de* COLLINS *y* JUEGOS DE MANOS *de* BOSCAR. *A los 16 años actuó como profesional en un festival en una escuela.*

-Enrique, es verdad que tus primeros juegos los compraste en la CASA JACKES MEYER*?*

-Así es, la casa estaba en la calle Brasil Nº 450, Miroli (ALEX MIR) era proveedor de esa casa, que se llamaba EL PALACIO DE LA MAGIA MODERNA, y posteriormente a su cierre, Miroli utilizo el mismo Catálogo de JACKES MEYER.

-¿Te acordás de tus primeros juegos?

-Recuerdo que compre la CAJA DAVENPORT, DEMON GONDER BOX, era de cartón, modelo económico.

-¿Hubo épocas en que se fabricaban juegos de cartón?

-Si, PÉCORA construía excelentes juegos hechos en cartón.

-¿Que opinión te merecen las tiendas de magia?

-Que son un mal necesario, a veces proveen a gente que no tienen más inquietudes que las comerciales, y a los que queremos a la Magia como arte, eso nos choca un poco. Pero bueno, en la vida todo es válido. Mi filosofía es querer la Magia como arte; trato de inculcarle esto a mis alumnos, pero la mayoría no me hace caso, y hacen muy bien, porque así ganan plata...*(risas).*

Un elogio que me hizo QUIQUE MARDUK de BAZAR DE MAGIA, me decía que conocía a mis alumnos porque al entrar a la tienda, iban directamente a la sección libros. En cambio otros preguntaban: ¿qué juego puedo llevar para esta noche, que tengo una fiesta?

-¿Trabajaste profesionalmente como mago?

Si, pero no me dediqué de lleno, ni me metí mucho en el ambiente profesional.

-¿A quienes reconoces como los magos que más influyeron en vos a lo largo de estos años?

-Indudablemente FU - MANCHU, por estar cerca, por haberlo visto muchas veces, y aprender de él simplemente viéndolo actuar. Y después algunos ejemplos lejanos como FRED CAPS, CHANNING POLLOCK, CARDINI y en magia de cerca, DAI VERNON. Son quienes uno trata de parecerse.

-Enrique, la P.A.D.P.E.I ¿dónde funcionaba como sede?

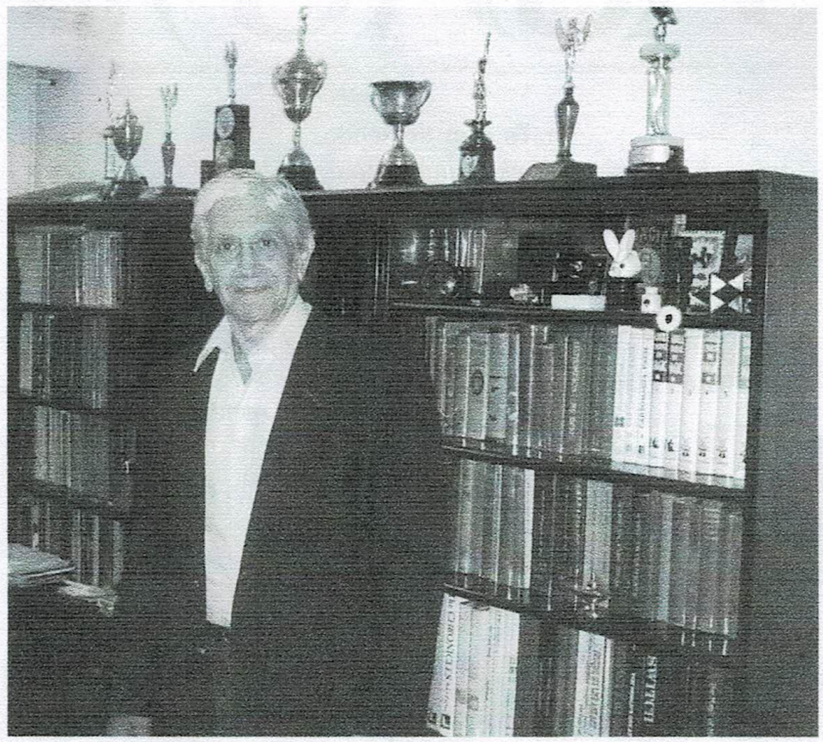
-En el mismo local que la E.M.A, México 1660. Era un grupo de gente joven, muy pareja en edad, en cultura. Luego cada uno tomó su camino y se fueron dispersando, pero al principio había mucho compañerismo.

-¿Qué tipo de magia disfrutas más?

-El Close- Up, porque uno siente la presencia y la cercanía del público. Y en el escenario la manipulación.

-¿Haces juegos de otros magos, o la mayoría son tuyos?

-Trato de que sean de creación propia. En realidad me van saliendo así. Es más: cuando a veces me preguntan como realizan otros ma-



KARTIS *rodeado de sus tesoros, sus premios y sus libros*

gos sus rutinas, les digo que no me preocupa eso. Por respeto al colega, a la magia y a mi mismo.
Pienso que todo arte debe ser creación. Por supuesto no hay creación absoluta, siempre combinamos con lo ya conocido.
-¿Cuál es tu rutina o juego favorito?
-En escena yo considero como el "sumun" la manipulación de cartas. He observado que últimamente muchos manipuladores se han volcado al mentalismo.
-Es verdad, muy buenos manipuladores son conocidos como mentalistas. Hay ejemplos como DABA...
-...Y MICHEL, que lo hace muy bien y algunos no saben que ha sido manipulador...

Kartis Multipremiado

1962	Congreso Mágico Argentino	Premio Manipulación
1967	Convención Nacional Mágica de PADPEI	Segundo Premio
1968	Primer Festival Mágico Internac. de Brasil	Gran Premio
1969	Segundo Festiva Mágico Internac. de Brasil	Gran Premio Manipulación - Galera de oro
		Segundo Premio Magia General - Galera de Plata
		Premio Especial al Acto mas Original - Trofeo Varone
1969	Cong. Sudam. de Ilusionismo de Mar del Plata	Primer Premio Cartomagia
		Trofeo del Centro Mágico Platense al Acto mas original
1969	Circulo Mágico Argentino - Filial Salta	Distinción de Honor - Varita de Plata
1974	Congreso Internac. de Ilusionismo de E.M.A	Primer premio Cartomagia
		Primer Premio Close-Up
		Primer Premio Manipulación
1980	Concurso ATC de Ilusionismo	Gran Premio
		Primer Premio Manipulación
		Trofeo Especial Fantasio

Kartis trayectoria

1972	Presidente de PADPEI
1986	Presidente de E.M.A
1988	Director Artístico de E.M.A
1987	Organizador de Primer Congreso Internacional de FLASOMA
1973	Conferencista en distintos paises de Sudamérica y Europa en adelante sobre los mas variados tópicos de la Magia (Cartomagia; Close-Up; Magia de Salon; Mentalismo; Historia de la Magia; Manipulación; Magia de Escena), tanto desde el Punto de vista teórico como práctica. Invitado Especial a diversos Congresos Internacionales en calidad de Juez Internacional, Conferencista y Actuante, tanto en Magia Escénica como Close - Up (Magia de cera). Director de Estudio de arte Mágico. Asesor Técnico del CAIRP (Centro Argentino de Investigación y Refutación de las Pseudociencias)
1991	Primer mago argentino que recibe el reconocimiento de sus Pares con el trofeo Master Jubileo (posteriormente fue otorgado a Rene Lavand y a Tihany).
1992	Perito Judicial en el primer y único caso de asesoramiento a un Juzgado. Causa por estafa reiterada, Juzgado Nº 15 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, a cargo de Dr. Héctor Grieben.
2003	Socio de Honor de la E.M.A (Entidad Mágica Argentina).
2006	Gran Premio de Honor a la Trayectoria Cometa Mágico.

-¿Qué consideras mas adecuado para el aprendizaje de la magia?
-Creo que comenzar con las cosas chicas, y luego pasar a lo más grande.
-No terminaste de contestarme cuando te pregunte por tu juego favorito. Por ejemplo, en Close - Up. ¿Es la Caja Okito?
-No, no es mi favorita la Caja Okito, a pesar de haberle dedicado mucho tiempo, por lo menos cuatro años. Cada día salía un nuevo pase o rutina. Pero paradójicamente pocas veces lo presenté en espectáculos. Sí en conferencias.
-¿Vos creaste una caja Okito, no?
Es una variante, le puse un par de cosas. Mi aporte principal es la tapa, que permite cargar cuatro monedas. En una rutina con sucesivas cargas, hago aparecer veinte monedas.
-Entonces, el juego de Close-Up que más te gusta, ¿es el de los Cubiletes?
Trabajé durante dos años con los Cubiletes.
-Sí, has realizado cosas maravillosas: La producción de agua, las campanitas....
-Si, si. Aunque, no le recomendaría a nadie esa rutina, es para concur-

Kartis
el profesor

sar. Es algo tremendo.

-¿Y el apilamiento de dados?

Si, también lo he hecho.

-Vos, ENRIQUE CARPINETI, te das cuenta que KARTIS es un referente para muchos magos, de generación en generación. Y seguís siéndolo en la actualidad. ¿Te das cuenta de lo que eso significa? Porque sos un "peso pesado" dentro de la magia Argentina.

-Si. Soy conciente de que sé mas que otros. Pero es una cosa normal, que con trabajo eso se logra.

-Enrique, ¿libros o videos?

-Sin duda, libros. Los videos sirven para ver formas de trabajo. Para teorizar prefiero un libro. Yo leo inglés y francés desde la secundaria. Si hay algo que no entiendo trato de deducirlo: "querrá decir esto", y sigo. Y cuando llego al final hago un juego distinto al que explicaba el libro. Años después, con mas conocimiento del idioma, lo vuelvo a leer, lo entiendo todo y pienso: "entendí todo mal, pero me salió un juego nuevo". Hay equívocos en la lectura, aùn en castellano, que hacen que una interpretación erronea se tranforme en creación. En el video eso no se da: uno ve directamente el juego tal como es.

-¿Cuál es, o son tus libros predilectos. Quizas la colección de TARBELL?

-TARBELL. Pero hay un libro antecesor, GREATER MAGIC, cuyos dibujos son de TARBELL. El libro es de HILLIARD, y está comprimido.

-¿Corinda?

-Es muy bueno, es una trilogía del Mentalismo.

-¿Qué es lo que más te desagrada de la magia?

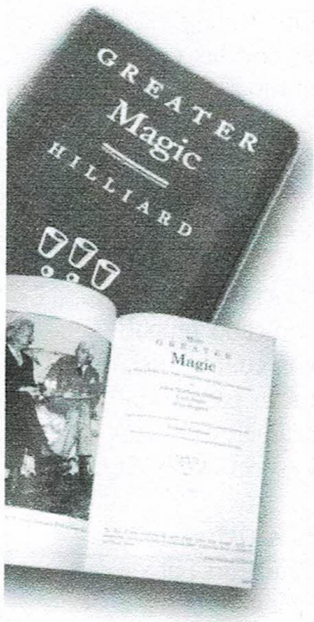
-No de la magia, sino de los magos. O del público. Cuando el público desmerece lo que uno hace. Tendencia que últimamente se ha revertido un poco. En cuando al mago, desmerece la magia cuando no la toman con cariño, y la usan solamente para ganarse unos pesos.

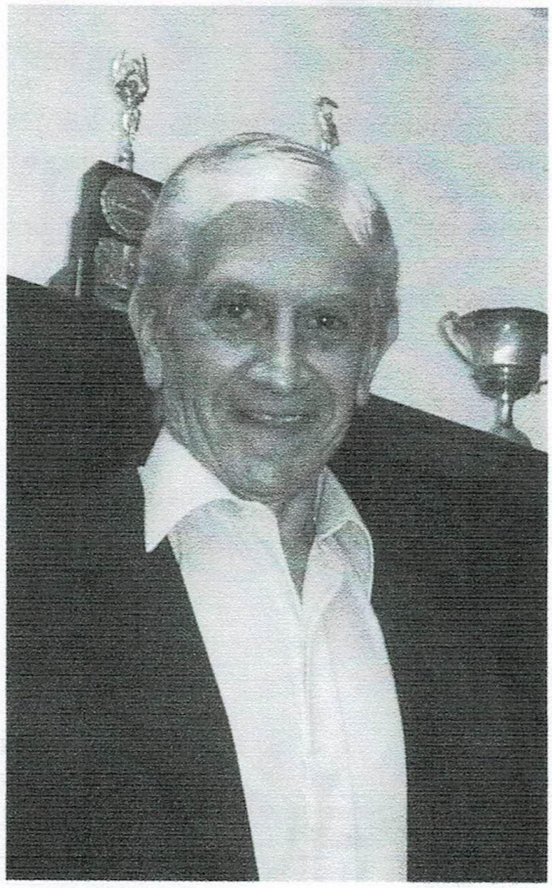
-¿Tenés alguna deuda con la magia?

-Sí. Estoy trabajando en eso hace tiempo. Un libro que se llamará EL LIBRO MAS ESPERADO DEL MUNDO. *(Risas)*

-Pero, ¿ya falta poco?

-No, falta muchisimo. Tengo un montón de creaciones y recopilaciones. Un capítulo será de mentalismo.





-¿Y por qué no hacés un libro de cada especialidad?

-Voy a tirarme a fondo con el primero, después se vera.

-¿Qué consejo le darías a alguien que esta seleccionando juegos para realizar en publico?

-Variedad. Tratar de no ser demasiado técnico, porque el público va para divertirse. Lo ideal seria lograr un equilibrio, no está al alcance de todos pero FRED KAPS lo hizo.

- Además de la magia, ¿tenés alguna otra pasión?

-Si, el deporte que fue mi trabajo. Lo hacía con mucho interés, aunque no tanto como con la magia. En los últimos años practico artes marciales.

Quiero agregar que en algunas cosas fui pionero. Por ejemplo: en el año 1970 di mi primera conferencia, fui el primero que salió del país para dar una conferencia, fue en Brasil.

En España en 1990 fui el primer conferencista Argentino. FANTASIO ya había dado conferencias, pero iba desde Estados Unidos. El "negro" ZERGIO en ese mismo año había dado una en Toledo, pero fue de sombras chinescas, no de magia.

Nota del diario
La Nación, diciembre
1993. Enrique Márquez,
Aries y Kartis.

Kartis el profesor

Cuando la magia se pone al servicio de la ley

Márquez: "Los limones no sangran". Carpinetti: "Los billetes no desaparecen" (Fotos de David Sisso)

Por primera vez en nuestro país, dos magos fueron llamados a un juzgado en un juicio por estafa y gracias a su testimonio (y puesta en escena) una supuesta vidente fue condenada a dos años de prisión.

Enrique Márquez, director del Centro Argentino para la Investigación y Refutación de la Pseudociencia (Cairp), y Enrique Carpinetti, asesor del departamento Trucos y Fraudes de la misma entidad, actuaron como peritos en el juicio llevado a cabo contra la autodenominda vidente y parapsicóloga María Teresa Giménez, en el Juzgado Oral número 15 de la Capital Federal.

La historia es similar a tantas otras: un joven preocupado por sus disfunciones sexuales decidió visitar a una pitonisa. Ya en su consultorio, creyó encontrar las explicaciones a su mal mediante el curioso hecho de que un limón sangrara delante de sus narices. Hecho el diagnóstico, el joven siguió visitando a la vidente para realizar un tratamiento que consistía en arrojar grandes sumas de dinero -*hechizado*- al fuego . Eso habría de sanarlo. El joven no se curó; la embustera, en cambio, embolsó más de 22.000 pesos. La historia terminó con una demanda por estafa. Y aquí entran los magos.

Mientras Carpinetti demostraba frente al jurado que no había nada más sencillo que inyectarle colorante a un limón, antes de partirlo por la mitad, y hacía aparecer y desaparecer billetes, Márquez le explicaba que "para los parapsicólogos es muy fácil engañar a la gente, porque sus clientes necesitan creer en lo que ven y escuchan".

Hubo aplausos, asombro... y la vidente fue condenada a dos años de prisión y a pagar una multa. Pero tras la sentencia -y haciendo gala de su mejor truco- la parapsicóloga se hizo humo. Todavía está prófuga.

Verónica Sukaczer

En 1986 fui uno de los organizadores del primer Charter a Brasil.
En 1987 fui integrante de la comisión que organizo el primer Flasoma junto con Rudyard Magaldi y Oscar Keller.
-Querido Enrique, ¿un pensamiento final para nuestros lectores?
-Más vale ser sano y rico, que pobre y enfermo...*(Risas)*

Quiero agradecer a mi amigo Sergio Tajan "Zergio" *por su invalorable colaboración en el armado de esta nota.*

Alex Nebur

Magos peritos en un juicio

Contame algo de aquel famoso juicio que condenó a una supuesta adivina y "manosanta" con tu testimonio, que ocupó páginas en los periódicos y revistas en noviembre de 1993?
Me llamo Quantin*, y fui como conocedor de la magia y perito en trampas. Los trucos que hace este tipo de gente son muy burdos, cambios de billetes mientras que el paciente (la victima) esta con los ojos cerrados. Yo hice una demostración a la vista de todos, mostrando mis manos, hice aparecer uno a uno cinco billetes, y al final uno gigante.
Comenzaron a aplaudir todos, incluso el abogado defensor de la acusada, que supuestamente tendría que estar en contra mía.
**El* Dr. Norberto Quantin, *es abogado, fiscal de la Nación y un gran conocedor de nuestro arte. Es socio del* Circulo Mágico Argentino.

Extraído del Diario La Nación, *14 de noviembre 2000.*
Por Leila Guerriero

Refutadores: No queda truco en pie

En la Argentina y en el mundo hay asociaciones en las que científicos, abogados, psicólogos y magos se dedican a la refutación sistemática de la astrología, la parapsicología, las medicinas alternativas y otras disciplinas científicamente no comprobadas, a las que ellos llaman pseudociencias. Pasen y vean...
..."Los investigadores y refutadores de las seudociencias se agrupan en asociaciones que, si bien existen en la mayoría de los países, solamente en Holanda y Alemania reciben un subsidio estatal.
En los años 90, con otros miembros, entre ellos Enrique Márquez y Enrique Carpinetti, fundaron el Cairp.
El mago Kartis -o Enrique Carpinetti- tiene manos majestuosas. -A pesar de que juego con el arte de la mentira, me interesa la verdad. Lo del Sai Baba es obvio que es un truco, uno pasa las películas de él en cámara lenta y se ve cómo saca un collar de la ropa, pero la gente dice: "Pobre Sai Baba, ¿cómo siendo una persona tan buena están en contra de él?" Años atrás, Kartis y Enrique Márquez fueron los dos primeros ilusionistas en presentarse como peritos en un juicio a la mentalista María Teresa Giménez, que había estafado a dos personas por un total de 33 mil pesos. Les pedía que llevaran dinero que, según ella, estaba enyetado, y con la autorización de sus clientes lo quemaba o lo arrojaba al río. La tarea de Márquez y Kartis fue demostrar cómo con un truco de magia la mujer sustituía un paquete por otro, y mientras embolsaba la plata se deshacía de papeles. La mujer fue condenada a dos años de prisión..."

Daumenspitze

Por **Alex Nebur**

Daumenspitze: *Extraña palabra que designa a un viejo conocido nuestro. De sus variados nombres, el hispano moderno* FP *ò* FALSO PULGAR, *el castellano arcaico* DEDIL, *el ingles* THUMB TIP, *el portugués* DEDEIRA, *el francés* FAUX POUCE, *el italiano* FALSO POLLICE *y el alemán* DAUMENSPITZE, *elegimos este último por parecer que le da la importancia que realmente tiene el pequeño gran adminículo. Aunque no sabemos la traducción de daumenspitze (ni de adminículo) pero que bien suena! Y más en letra gótica.*

Pequena historia del pequeño aparato

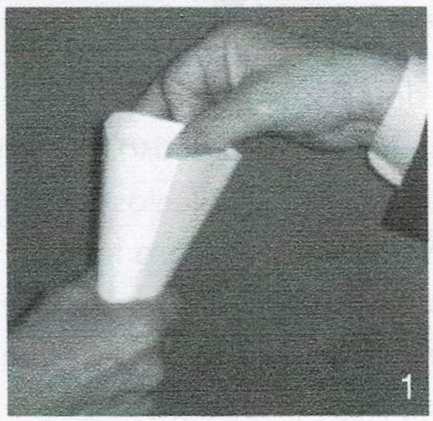
Según comenta HOFFMANN en Later Magic (1904) JOSEPH HARTZ lo usaba para hacer desaparecer un pañuelo. También por esos años actuaba CHING LING FOO, haciendo el papel roto y compuesto. Era un misterio para los magos y comenzaron a buscar soluciones. Se dice que el **FP** nació como accesorio para realizar tal efecto. También suenan los nombres de AL MEINER y FRANCK DUCLOT como posibles creadores.

Pero hay un dato anterior. Se dice que en el año1880, el PROFESOR HERWINN DE BRISTOL (Inglaterra) lo usaba, y se conserva en el Museo del Magic Circle de Londres.

Por un principio de justicia, es mi costumbre citar a quienes hicieron el camino que hoy transitamos, y por eso vaya nuestro recuerdo para ROBERTO VERGONJEAN "VERNET", quien nos lego un modelo de **FP**, que con seguridad tiene el lector en su equipo.

Bibliografía

El ratón de nuestra biblioteca nos informa que en ella a consultado mas de treinta obras con contenido dedílico. Algunas son monografías, que contienen un promedio de cincuenta efectos cada una y otras son obras politérmicas con parcialidad sobre el tema. Por supuesto que hay muchos mas libros que el ratón desconoce, pero lo



que sabe es que hay por lo menos 300 posibles efectos, por eso duele que haya aficionados que digan – "El dedo de plástico para hacer desaparecer un pañuelo" (¡?) –

A título de ejemplo publicamos este manejo atípico del diminuto gigante.

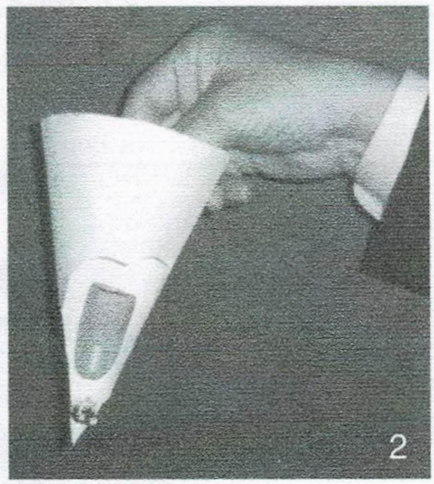
Años ha, leí un curioso uso del dedil en un efecto de mentalismo. La rutina era original de JOHN HILLARD y la publicó en su libro GREATER MAGIC en (1938), con el nombre de "EL JUEGO DEL DICCIONARIO". Al igual que los espectadores que ven a un mago, a través del tiempo fui deformando la realidad, y mi reconstrucción de la rutina fue completamente distinta a la original. Aquí va entonces mi error de interpretación.

Efecto

Varios participantes arrancan trocitos de un periódico y con ellos hacen bolitas. Una es seleccionada y echada en un cucurucho que una persona sostiene en alto. El mentalista adivina el contenido. (que menos puede hacer?)

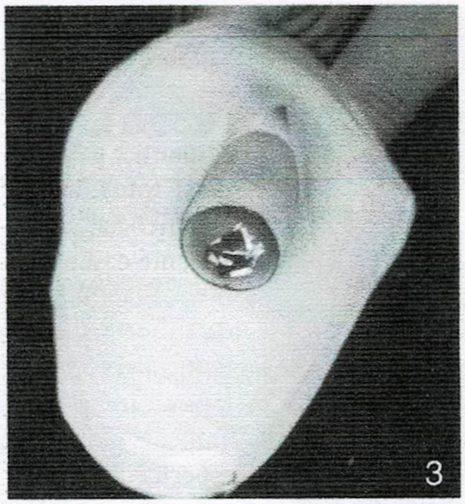
Preparación

De un periódico se arranca un trocito de unos 4 centímetros de lado, se memoriza su contenido y se hace una bolita que se coloca en un F P, que a su vez se guarda en el bolsillo. También necesitamos un cucurucho.



Se hace con un semicírculo de cartulina de 17 cms. de radio. Puede presentarse ya armado o armarlo a la vista del público y sujetándolo con un elástico.

Acciones


3

1- Se entrega un periódico, indicando que tomen cualquier página, arranquen pequeños trozos haciendo bolitas con ellos y seleccionando una.

2- Se entrega el cucurucho a un participante, y se hace echar la bolita dentro del mismo, (del cucurucho, no del espectador) estando centrada la atención en tal acción, se aprovecha para colocarse el **FP**.

3- Ahora viene el movimiento fundamental. Nos acercamos al espectador para indicarle que sostenga el adminículo más alto, sobre la cabeza. (si no sabe lo que es un adminículo no importa, igual se lo decimos... queda bien). Para marcarle la posición, tomamos el cucurucho por la parte superior con los dedos por fuera y el pulgar con el **FP** por dentro. Soltando este caerá al fondo. Es conveniente aflojarlo antes. El espectador no debe sentirlo. Por esa razón usamos cartulina y no papel. Construyéndolo como indicamos tendrá una pared doble disminuyendo la sensibilidad. También ayuda el levantar la mano que sostiene por debajo del espectador, con nuestra otra mano. (FOTOS 1 Y 2)

4- Hecho lo anterior, nos alejamos para mayor efecto y comenzamos a describir el contenido. O mejor se anota en un block con grandes letras para posterior comprobación.

5- Llegado el momento de verificar, el artista toma el cucurucho por la parte inferior, apretando para inmovilizar el **FP** en su posición. Se indica al espectador que abra una mano palma arriba, e inclinando el cucurucho la bolita que está en el **FP** saldrá rodando hacia ella. En realidad el **FP** hace de tapón, impidiendo la salida de la elegida al principio, que quedara prisionera en el fondo y saldrá la que esta en el **FP** ¡Maravillas de la cibernética!!! (FOTO 3). Con la correcta inclinación se verá la bolita salir rodando y no se vera el **FP** en el interior del cucurucho.

6- Mientras comprueban el éxito de la experiencia, podemos deshacernos de las pruebas, dejándolas deslizar en nuestra mano y colocándonos el **FP**. El amplificador de información psico-periodística (alias cucurucho) simplemente se deja sobre la mesa. Algún curioso lo tomara en busca de respuestas...No caigamos es la clásica revisada y mostrada de manos vacías. Indudablemente, es un singular uso del fiel amigo del mago.

Más Apuntes

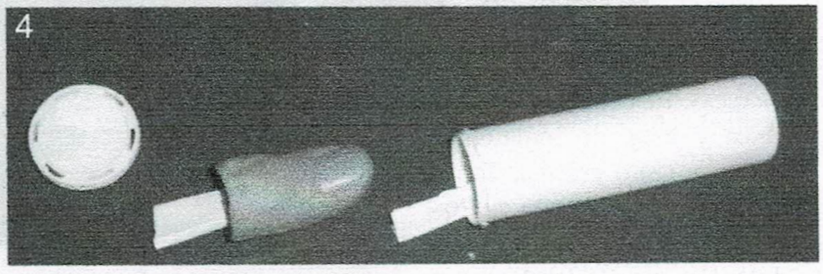
Además del señalado, existen otros usos del **FP** en mentalismo. Los mencionaremos muy brevemente.

1- Un imán en su interior permite identificar tarjetas o cartas contenidas en un sobre, teniendo estas, pequeñas placas de metal ferroso en distintas posiciones.

2- En el libro de AL BAKER, (Magical Ways and Means), se describe un efecto genial con la simple ayuda de un poquito de talco o estearato de cinc, que se trasfiere de la punta de un dedo a un papel. Si transportamos el polvo en un **FP** lo tendremos bien a mano. Nunca mejor dicho este giro idiomático.

3- Del mismo autor, es el cambio, mediante un **FP** del papel en que se escribió un mensaje.

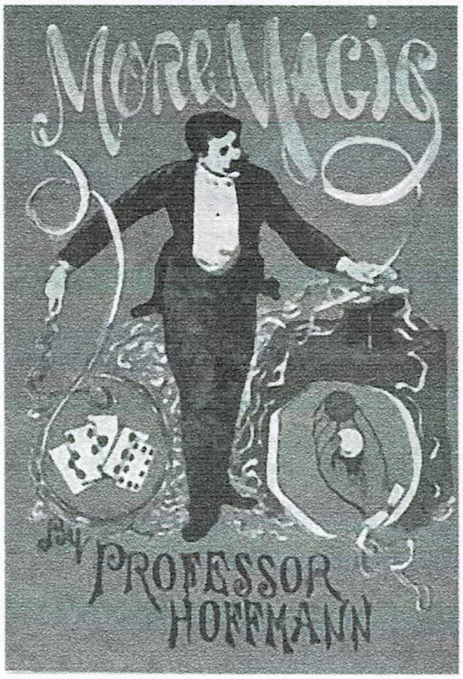
4- Esta excelente idea se debe a DAVID BAMBERG (FU MANCHU). Se trata de un tubo para predicción. Tendrá una longitud de 10 cms. y un diámetro tal que permita a un **FP** entrar ajustadamente. Llevará tapa roscada. El mecanismo es similar al del periódico, descripto anteriormente. Se escribe una predicción en un papel, se dobla y se guarda en el tubo, que a su vez puede estar en otros envoltorios. Una vez sabido el dato, se escribe en un papel similar al usado antes, se dobla y se coloca en el **FP** y éste en el dedo. En el acto de abrir el tubo, el artista introduce el pulgar, descargando el **FP** y retirando el papel dentro del mismo. El **FP** impide la salida del papel original. Para ser mas indetectable, **FP** y tubo pueden estar pintados de color negro en su interior. ◆


4

Aportó **Kartis**

E.M.A.GIC
Nº79

Profesor Hoffmann



Su verdadero nombre era ANGELO LEWIS (1839-1919) y dejo su profesión de leyes para dedicarse a escribir los grandes clásicos "MODERN MAGIC" (1878), "MORE MAGIC" (1889) y "LATER MAGIC" (1904). Además de los citados libros tiene una gran cantidad de trabajos sobre magia y entretenimientos, muchos publicados en periódicos. Esta divulgación fue mal vista por sus colegas en un principio, pero luego comprendieron el aporte que hacía a este arte. Fue reconocido a tal punto que se le ofreció la presidencia del CIRCULO MAGICO DE LONDRES, honor que declinó, favoreciendo a otro grande, DAVID DEVANT.

La lluvia de oro

En la segunda obra de su trilogía, MOR MAGIC, escribe – *"Este es uno de los más brillantes efectos"* y a continuación hace la siguiente descripción.

Efecto

Sobre la mesa hay un copón de vidrio (caramelera) con cubierta, según se ve en la FIG. 1. Obsérvese la línea punteada en el pie, que indica que es hueco y tiene que ver con el mecanismo.
Se cubre con un pañuelo con un agujero en su centro por el que asomara la agarradera de la tapa para permanecer a la vista (FIG.2).
El artista gesticula como lanzando monedas de cierta distancia y se oye claramente que éstas caen en el copón. El sonido es muy real, dado que realmente caen...
Repite la acción varias veces y al quitar el pañuelo allí están las monedas de oro en gran cantidad.

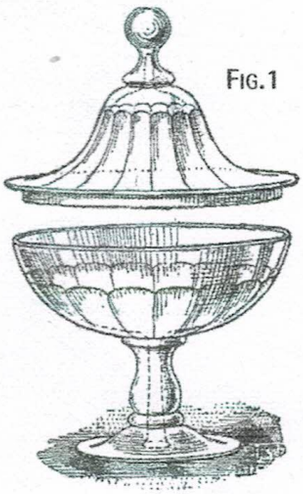


FIG.1

Mecanismo

En el pie de la mesa hay un tubo central que siempre esta a la vista. Otro va por dentro del anterior y actúa como émbolo descendiendo y haciendo descender el copón hasta que su borde superior este a nivel de la mesa como en la FIG. 3.
Pero... atención, la tapa permanece en su lugar (no baja) merced a un segundo embolo (varilla) que se eleva dentro de los dos tubos anteriores. (FIG. 3).
La varilla pasa por el pie del copón que, como indica el punteado de la FIGURA 1, es hueco. El pequeño gran detalle es que, ver la agarradera a través del pañuelo reafirma la presencia del copón.
Estando en la posición de la FIGURA 3, las monedas caerán accionando el mecanismo que se ve en la FIGURA 4 y que representa la mesa vista desde arriba en corte. Tres palas echan las monedas en el hueco central ahora ocupado por el copón.

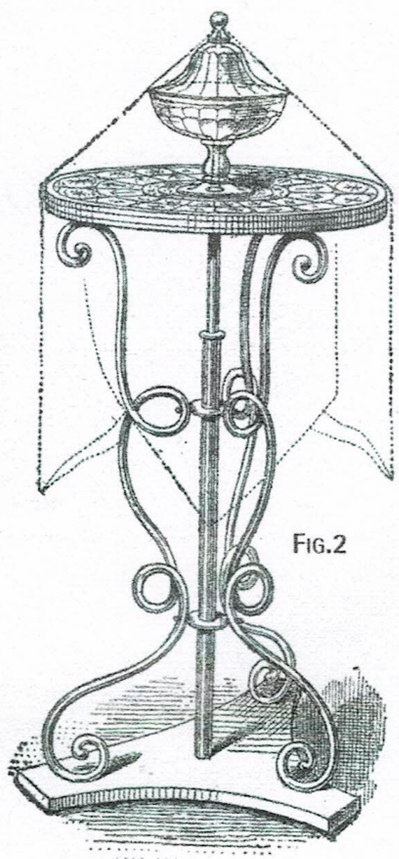
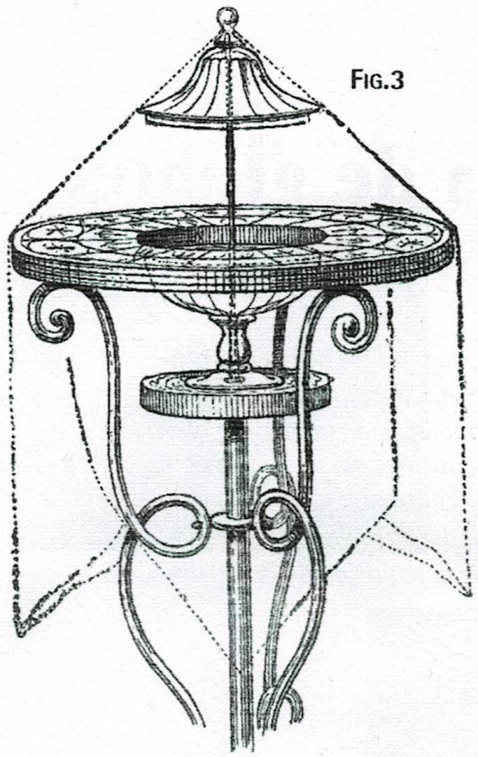


FIG.2

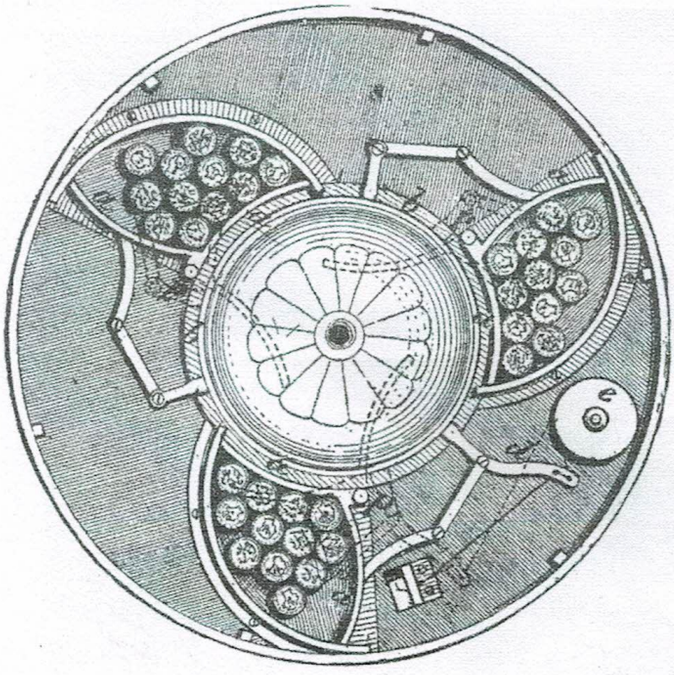
FIG.3

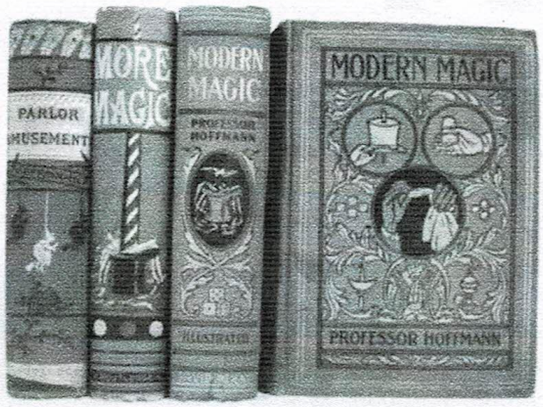


He resumido las explicaciones del autor pero un vistazo a las figuras aclarará los mecanismos.

Resumiendo:
1°• El embolo central sube y mantiene la tapa en su lugar,
2°• El embolo tubular hace descender el copón,
3°• Los tres brazos empujan las monedas.
Luego se invierten las acciones y destapando el copón se ven las monedas. Lo curioso e ingenioso del mecanismo me impulsó a solucionar este efecto.
Agreguemos que el dinero siempre atrae, hoy las monedas significan poco como símbolo, pero en el siglo XIX, valían como hoy los billetes y más siendo de oro.

FIG.4





Confidencial

Amigo lector, si participas en competencias, te aconsejo presentar este efecto y sacarás un premio a la originalidad. Pocos tienen el libro, quien lo tiene no lo leyó, y quien lo leyó, no lo entendió.
Un axioma dice: "**Si quieres guardar un secreto, publícalo**"
Pero si has tenido la paciencia de leer hasta aquí, el poder esta contigo..!!! ◆

ANTHONY'S A•A MAGIC ATELIER

Fabricación de Aparatos de Magia

PROVEEDOR DE IMPORTANTES TIENDAS DE MAGIA

RECONOCIDA CALIDAD DE NUESTROS PRODUCTOS

• Super Mental-Epic sin forzaje
(sistema de nuestra creación)
• Pizarras Espiritistas de distintos tipos
(flap plano, magnético, Al Baker, Dunninger, etc)
• Predicción imposible con cartas ESP
(la de Corinda, con perfeccionamiento nuestro que permite mostrar la pizarra de ambos lados)
• y también: Carta prisionera entre dos placas de acrílico, cajas sonantes, martillos de goma, etc.

FABRICAMOS CUALQUIER APARATO A PEDIDO

Coronel Mansilla 2784 - Sarandí
Pcia. de Buenos Aires
Tel (54-11) 4204-7714

De **Kartis**

Mentalismo de a Diario

El efecto de adivinar o predecir el contenido de una parte de un periódico data de 1920 aproximadamente. En 1930 aparecen las versiones:"A NEWSPAPER MIRACLE" de EDWARD BAGSHAVE y "TELE THROUGHT" de ROBERT NELSON. En 1940 "HEADLINE HUNTER" de MAURICE FOGEL y posteriormente varias de PETER WARLOCK, ROBERT HARBIN, AL KORAN, EDMUND ROWLAND, FRED LOWE Y NICK TROST.

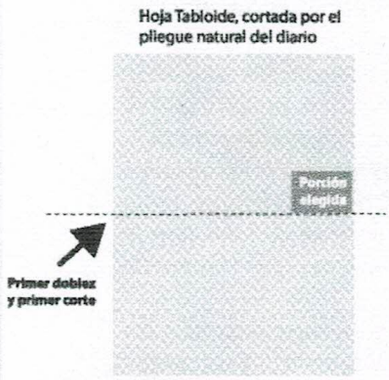


FIG. 1

La presentación básica era: cortar en varios trozos rectangulares, seleccionar uno de ellos y percibir extrasensorialmente lo impreso. La clave en todos los casos es la selección forzada. Es decir, se tiene conocimiento de antemano.

Con tantos autores es difícil agregar algo, sin embargo haré el intento.

Creo que el método propuesto tiene puntos positivos y tiene algunos tomados de los citados autores, a saber:

a-Es totalmente ***improvisado****, siendo la elección de la página, libre.*

*b-****No se necesitan de cálculos matemáticos*** *para ubicar el trozo a forzar.*

c-El número se dice ***después de cortar los trozos*** *y estando estos en manos del participante.*

d-El ***trozo a forzar se conoce en el momento*** *y es muy elástica su elección.*

Desarrollo

1° Mostrar una hoja doble de un diario. Se la corta por la mitad y una vez que tenemos la hoja simple, se la dobla en dos a efectos de marcar el corte. Este es el momento clave en que memorizamos el sector correspondiente a una de las 32 partes en que quedará dividida la hoja, una vez realizados los cortes.

A efectos de la explicación supongamos que es la marcada con una cruz en la FIGURA 1. Luego explicaremos otras variantes.

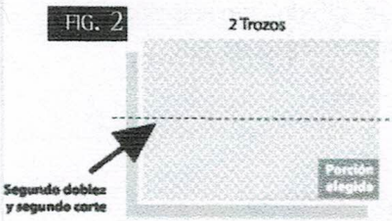


FIG. 2

2° Cortamos en dos por la línea punteada indicada por la flecha. Ponemos la mitad con el sector elegido arriba. De tal forma seguimos viendo y memorizando el contenido. Tenemos dos trozos. FIG.2

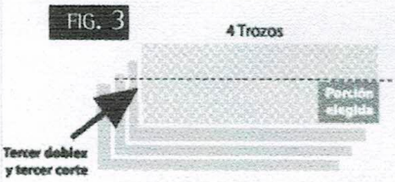


FIG. 3

3° En el mismo sentido, marcamos nuevamente el doblez e igual que antes rompemos en dos partes. Otra vez nuestro sector va arriba. Tenemos cuatro trozos. FIG.3

4° Otra vez cortamos y marcamos en el mismo sentido. FIG. 4

Atención: Nuestro sector ahora va abajo.

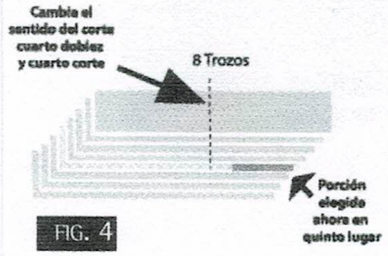


FIG. 4

Quedando por lo tanto en quinto lugar a contar de arriba. Tenemos ocho trozos.

5° Otro corte por la mitad, pero esta vez en el otro sentido, a lo ancho de las tiras. La mitad con nuestro sector va arriba, siguiendo en quinta posición. Hay 16 pedazos.

6° Igual que el paso anterior, es decir, otro corte a lo ancho y nuestra mitad va arriba. Tenemos 32 papeles y nuestro sector sigue en quinto lugar de arriba. FIG. 5

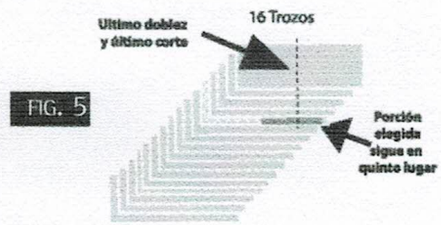


FIG. 5

7° Invertimos el paquete quedando nuestro papel en quinto lugar desde arriba.

Invitamos a un espectador a nuestra derecha y otro a nuestra izquierda. Entregamos a este último el paquete, diciéndole:

"Hay 32 trozos, por favor diga un número para elegir uno de ellos, no muy bajo, como 4 o 5, ni tampoco muy alto para no perder tiempo" Le decimos que cuente dejando sobre la mesa, y cuando faltan 5 para completar la cuenta lo detenemos. Si por ejemplo el número es 12, lo detenemos a la cuenta de 7.

8º Atención: Ahora viene la maniobra fundamental.
Con la mano izquierda tomamos el paquete que tiene el participante de ese lado, y en la acción de pasarlo a la otra mano, lo invertimos, quedando nuestro papel memorizado en quinto lugar de arriba. Sugiero hacerlo de esta forma: al tomarlo, recibir en la punta de los dedos de manera que la mitad quede sobresaliendo y presentando el dorso de esta mano al público. (FIG. 6). Se acerca la mano derecha y empuja la parte saliente hacia el dorso de la mano izquierda produciendo un movimiento de palanca, al tiempo que la mano izquierda suelta el paquete y éste se deposita en la mano derecha.
Ha dado vuelta horizontalmente. El movimiento ha comenzado estando el cuerpo girado a la izquierda y se completa al girar hacia el participante de la derecha. Las manos presentan el dorso hacia el público. Para mayor cubrimiento es conveniente en ese momento mirar al público o hacer algún comentario. (FIG. 7)

9º Nos alejamos dando la espalda para no ver e indicamos que cuente lo restante (cinco) y al llegar al número se concentre en el contenido.

Sigamos la regla del mentalismo, que dice: **"Si conoce el dato simule ignorarlo, si lo ignora, actúe como si lo supiera"**
Decimos al participante *"Concéntrese en algo que llame su atención, puede ser un dibujo, foto o palabra, recordemos que cada rectángulo tiene unas 50 palabras"* – Nosotros hemos seleccionado un rectángulo con algún dibujo o palabra grande única o resaltante, pero esto el público no lo sabe. Para ellos es un rectángulo cualquiera y ha elegido una palabra entre muchas. Este es otro de los recursos del mentalismo, la dualidad de la realidad.
Sólo falta la revelación en la forma que creamos conveniente, pues al llegar a esta instancia ya tenemos todo resuelto. Pero para el público recién empieza la acción, por lo tanto es el momento de lucir lo aprendido en el Actor's Studio.

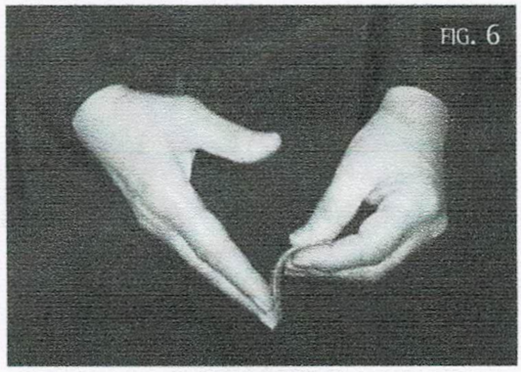


FIG. 6

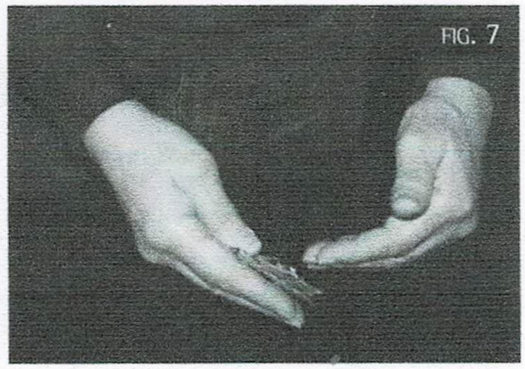


FIG. 7

Detalles

Cualquier diario o revista sirve; pero es más cómodo el tamaño tabloid (tipo DIARIO CLARÍN).
Son mejores las páginas de avisos clasificados, pues contienen gran cantidad de recuadros y diseños o letras grandes y coloridas. Conviene seleccionar varias de estas páginas. Antes de cada corte, es conveniente marcarlo para facilitarlo.
Además de telepatía, puede presentarse como predicción, para ello antes del primer corte, damos un vistazo y escribimos lo visto. No hay objeción pues el número se pregunta después. También puede escribirse en un sobre cerrado mediante un NAIL WRITER y carbónico o papel químico.
Y lo más importante: la selección del pedazo de papel. En el primer punto optamos como por ejemplo por un sector. Este se localiza fácilmente por estar en la intersección de los dos primeros cortes.
Pero hay muchas opciones. Cualquiera de las cuatro esquinas de la media página marcadas en la figura 2 sirve, llegando a ocupar el quinto lugar como en el ejemplo anterior siguiendo los pasos 2, 3, 4, 5 y 6. Con cualquiera de los 16 rectángulos se procede igual, solo que es más difícil ubicarlos.
Y con la mitad inferior se puede hacer lo mismo. O seas que hay 32 posibilidades.
Y considerando que está también el reverso de la hoja, las posibilidades son ...64.
Las columnas de avisos son 8 (generalmente), o sea que 4 nos indican el centro, siendo una ayuda visual.
¿Por qué en quinto lugar? Es para dar la impresión de que no puede verse y evita que el segundo espectador se equivoque en la cuenta, si se equivoca el primero no afecta, pero el segundo debe hacerlo prolija y lentamente. Y con 5 trozos es más fácil que lo haga. ◆

Aportó **Carlos A. Rodrigo**
rodrigo1944@realiconet.com.ar

A mi amigo Kartis

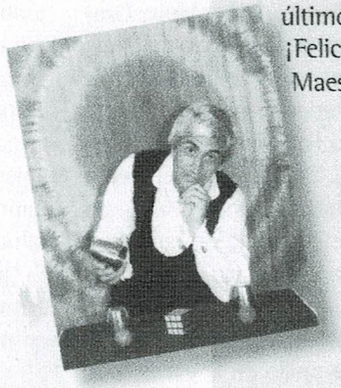
Un hombre. Sus dos manos. Lo imposible.
Pañuelos de colores. Fantasía.
Y la magia, que en él es la poesía
Que de tan imposible, hace posible

Con la ayuda de algún duende invisible
Que comparte también esa alegría
Mezcla de humor, talento y brujería,
Que nos brindan un show de lo increíble.

En sus manos, los naipes y monedas
Se mezclan con el brillo de las sedas
En un pase sutil, y en la armonía

Y la elegancia de este eximio mago
Está el por qué le brindan el halago
Que ha sabido ganarse en este día.

Carlos A. Rodrigo
Realicó - La Pampa
Noviembre 1991



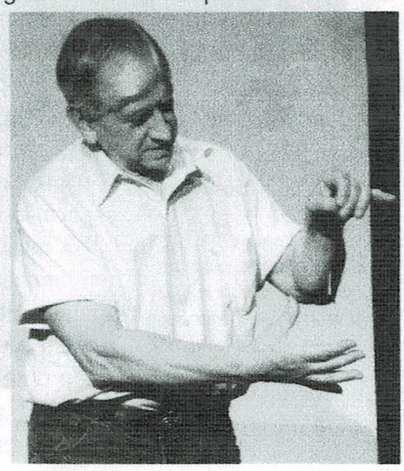
MUNDO MAGICO

por **Omar Pastor** *en* **Magika21**

Premio Chevalier Andrey 2010 para Kartis

Kartis ha sido elegido para recibir el premio Chevalier Andrey. Este galardón ha sido instituido en homenaje a uno de los fundadores de la Entidad Mágica Argentina, principal impulsor y primer presidente de la EMA; para premiar al socio de la Entidad más destacado en los últimos dos años, según el voto de sus pares.

¡Felicitaciones Maestro!◆



por **Kartis**

MENTALISMO

Adagio de kartis

*Alguien dijo - "**Lo bueno del mentalismo es que no tiene juegos con 4 Ases**"*
Condescendientes con quien así piensa, elaboramos esta rutina. Seguramente el lector conoce el efecto de las 16 cartas. A cada uno de los espectadores se les entrega 4 cartas. Piensan en una de ellas y el mentalista adivina cual.
La rutina presente está basada en el mismo principio pero tiene otras características. Pero primero un poco de historia para el mago ilustrado.
*Aunque es más antigua, figura en **The Secret Out**, editado por **Dick Fitzgerald** en 1958 con el nombre de "Encontrar las cartas que cuatro espectadores fijaron en su pensamiento".*
*En 1876, **Hoffmann** lo describe en **Modern Magic**, primero de la famosa trilogía.*
*En 1938, **John Hillard** publica un método más revolucionario con 25 cartas y 5 participantes. la idea es de **Horowitz**, y está en **Greater magic**.*
*El gimmick de **Paul Fox** es un genial empleo de este principio, que es primo hermano del **Mutus Nomen** y de las 21 cartas. El principio fue estudiado por el filosofo **Charles Pierce** en 1931.*
*Más cerca en el tiempo (1999) hay un excelente estudio de variantes de **Peter Tappan** llamado "**The Impostress Princes**".*

A cuatro espectadores, se les entrega sendas hojas de papel. Las dividen en cuatro y en cada una trazan una figura. Cada uno piensa sólo en ellas. El mentalista adivina cuáles. ¿Qué menos puede hacer?

Preparación

En un block de tamaño carta, se marca la primera hoja con un punto en cada esquina.
Se hará con "liquid paper", que al ser blanco no se ve sobre la hoja, pero si se distinguirá a trasluz, como una marca de agua.
Esta hoja se entregará al primer espectador, la segunda estará marcada con dos puntos y se entregará al segundo. Por supuesto que la siguiente tendrá tres puntos y la otra cuatro, dándose a los correspondientes participantes.

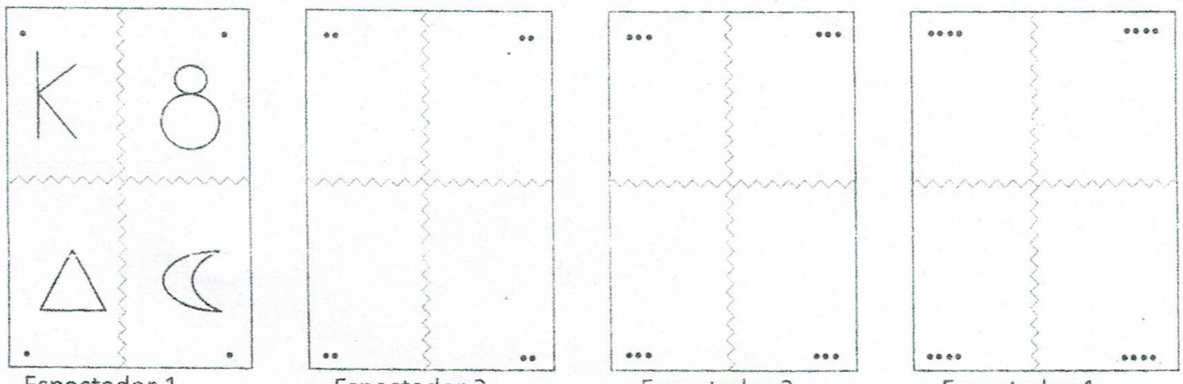


Fig.1

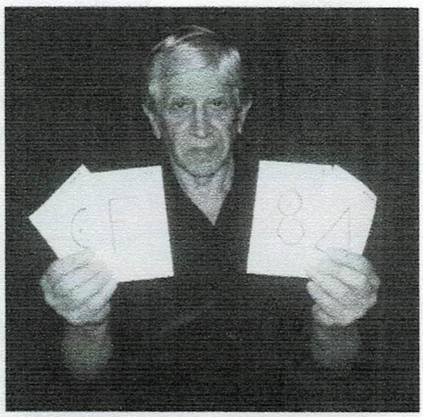
Desarrollo

1- A cada uno de los cuatro espectadores se les entrega una hoja de papel. Se les indica que la corten por el medio a lo ancho y a lo largo, cada uno tendrá cuatro trozos rectangulares.
2- En el primero escribirán una letra mayúscula. En el segundo una cifra. En el tercero una figura geométrica y en el cuarto cualquier diseño a su elección. Se observarán entre ellos a efectos de no repetir lo escrito. (Fig 1)
3-Cada uno piensa en sólo uno de los dibujos y mezcla los cuatro cara abajo, con el justificativo de que ni el propio espectador debe saber donde está el elegido.
4-Pedimos a cada uno nos entregue un papel. No importa en que orden lo hacen. Esto es una diferencia con el método clásico, es más, pueden mezclarse los cuatro.
El hecho de recolectarlos uno por uno se justifica con el pretexto de que en esa acción estamos

captando las ondas cerebrales, argumento lógico en mentalismo.
Al hacerlo se tomarán las hojas de papel de manera que los bordes lisos (sin cortar) queden hacia arriba y a la izquierda, para ubicar mas fácilmente las marcas. (Fig. 2)
5- Se toman las cuatro primeras y se pregunta si alguien ve su dibujo. Si por ejemplo, contesta afirmativamente el tercero, basta con mirar a trasluz la marca correspondiente (tres puntos) para saber cuál es. Se teatraliza lo mejor posible la búsqueda y finalmente se retira.
6- Se procede igual con los dos siguientes, pero con el último y como clímax, haremos una variante. Como también es posible ver la figura a trasluz, procederemos a dibujarla, un toque que aumentará el efecto final. Obviamente que hay que ubicarse apropiadamente respecto a la luz. Aunque alguien repare en esto, igual no se explicará como se sabe cuál es la figura.

Detalles

• Conviene tener un block con las cuatro primeras marcadas e ir entregándolas a medida que se arrancan. Nos asegura la entrega en orden correcto y es más lógico.



• El uso de papel en lugar de cartas es más natural y fácil de improvisar.
• El papel además de posibilitar que se vean las marcas, permite el efecto adicional de traslucir las figuras, pero conviene reservar esta ventaja para el último efecto.
• El número de cuatro papeles se obtiene en forma lógica al cortar por el medio, a lo alto y a lo largo.
• Cada cuarteto puede mezclarse. Es una gran ventaja respecto al original, en el que un involuntario desorden perjudicaría al artista.
• El titulo del efecto es: **"Las 16 cartas....sin cartas"** pero un lector Cartófobo, obviaría su lectura inmediatamente, sin averiguar el contenido. Por esta razón opté por otro nombre. Como en ese momento escuchaba el ADAGIO DE ALBINONI (debo parecer culto) me pareció elegante aunque no tenga nada que ver.
• Recuerde que las condiciones de luz son fundamentales. Si no son propicias, mejor haga un juego de cuatro ases! ◆

por **Kartis**
magokartis@hotmail.com

Baile de las sillas

Presentación

Se invita a cuatro espectadores a escena y cada uno elige una de cuatro tarjetas numeradas del uno al cuatro.
En escena hay cuatro sillas y se invita a uno de los espectadores a sentarse en la que quiera excepto en la correspondiente a su número, pues no se quiere hacer las cosas tan fáciles (?). Así lo hace. Luego hacen lo propio los tres restantes, siempre con la premisa de no sentarse en su propio número.
Un sobre grande es abierto y de él se extrae una tarjeta que reproduce el orden numérico de los colaboradores.

Esta es la versión de catálogo y que puede darse con un poco de suerte. Y el efecto se daría por finalizado aquí. Y todos contentos; y los colegas buscarían explicaciones inexplicables. He omitido detalles a fin de crear la sensación que tiene el público.
Lo habitual es seguir a partir de este punto diciendo: "Haremos el famoso baile de las sillas, en el que, como saben, los participantes se desplazan alrededor de las mismas y, cuando para la música, se sientan rápidamente en la más cercana.
Se procede como acabamos de describir. Comienza la música, los jugadores se desplazan alrededor de las sillas y cuando para el sonido se sientan rápidamente en la que tienen más cerca. Muestran sus números hacia el público, se abre el sobre que siempre estuvo a la vista, se extrae la tarjeta y se muestra el número de cuatro cifras coincidente con esa ubicación.

Explicación

Brevemente, se puede decir que es una combinación del "Principio de reducción de posibilidades" y el "Principio de salida múltiple". Dicho de otra manera, se trata de dos formas de forzaje. Veamos.

1- Reducción

Entre cuatro números u objetos, hay 24 combinaciones posibles, a saber:

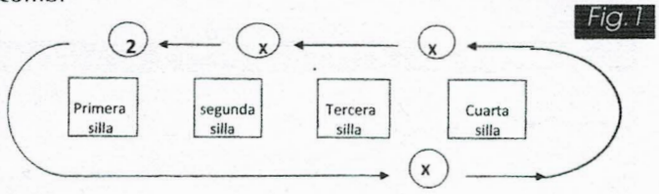
1234	2134	3124	4123
1243	2143	3142	4132
1342	2314	3241	4231
1324	2341	3214	4213
1423	2413	3412	4321
1432	2431	3421	4312

Con la premisa de que ninguno puede sentarse en el lugar de su propio número, es decir que el 1 no puede sentarse en la primera silla, el 2 en la segunda, el 3 en la tercera y el 4 en la cuarta, se elimina una cantidad de combinaciones, quedando las nueve siguientes:

2143	3142	4123
2341	3412	4312
2413	3421	4321

¿Cómo reducir esta cantidad? Basta con forzar un solo participante a determinada posición para reducir a tres las combinaciones. Por ejemplo, si forzamos al número 2 a sentarse en la primera silla, tendremos las tres que indica el cuadro anterior, es decir 2143, 2341, 2413.
¿Cómo forzarlo a tal lugar? De esta manera: están avanzando alrededor de las sillas, incentivados por la música. Se debe seguir la trayectoria de nuestro elegido, el número 2, no importando el resto. Cuando está entre la primera y segunda silla, se dará el alto (parar la música). Se verá forzado a sentarse en la primera, pues avanza hacia ella. No retornará a la segunda porque es su propio número. Deberá cuidarse que quien va adelante de él, pase la primera y quién va detrás esté obstaculizado (figura 1).

Fig. 1



Nos quedan entonces las tres combinaciones dichas. Sólo nos resta reducirlas a una, y esto es con el....

2- Principio de salida múltiple

Tenemos tres soluciones y todas parecerán ser la correcta dado que se ignora el final.
En este caso, la triple solución está dada por un sobre de cartulina de 30 por 20 cm, con entrada en la parte angosta y sin solapa (figura 2). Tendrá escrito el número 2143 en una de sus caras. Dentro del mismo irá una cartulina de 29 por 38 cm, doblada en dos de tal forma que quedará un rectángulo de 29 por 19 cm, medida que permite entrar en el sobre. En una de sus caras externas

Fig.2

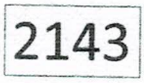


Fig.3

Fig.4

se escribirá 2341 y en su parte interna la combinación restante, es decir 2413 (figura 3 y 4).

Primera opción:

El sobre estará siempre a la vista mostrando su lado blanco. En el final del efecto, si la combinación resulta ser la escrita en él (2143), simplemente se lo girara mostrando el número. Se lo presentará a modo de cartel, razón por la cual se lo construirá con cartulina fuerte de cierta rigidez y sin solapa.

Segunda opción:

Si el número es el escrito en la parte externa de la tarjeta (2341), se la extraerá por el lado blanco y se la girará mostrando lo escrito. Por supuesto que se ignorará lo escrito en el sobre. Omitimos decir antes que tanto el sobre como la tarjeta estarán con lo blanco hacia el público.

Tercera opción: Si el número es el escrito en la parte interna de la tarjeta (2413), se extraerá ésta mostrando el lado blanco y se desplegará mostrando la parte interior con el número 2413.

Detalles:

-La música generalmente es manejada por un asistente, quién será encargado de seguir al espectador número dos. Esto nos permite mirar a los participantes, dando mayor garantía. Se dará tiempo para un mínimo de dos vueltas.

-La música será movida y alegre, dado que el acto se presta más a este carácter que al mentalismo serio.

-La participación de varias personas y la presencia de las sillas cubren la escena siendo esta presentación apta para teatro.

-Las sillas no estarán hacia el público sino de costado, de forma que permitan sentarse con rapidez.

-He dado mi versión del sobre. Pero el lector puede encontrar otras variantes en el Tarbell o en Paramiracles de Ted Lesley.

-Las tarjetas numeradas pueden tenerlas los espectadores en las manos o colgarse a modo de medallón, para permitir un libre accionar y más visibilidad. Para esto último es aconsejable que sean amarillas con números negros.

Atención:

Al principio dimos la versión de catalogo, que puede darse una vez cada tanto. Sin embargo, hay una forma de ayudar al azar, y en esto es importante la personalidad y ubicación de los participantes y de las sillas (no la personalidad de las sillas).

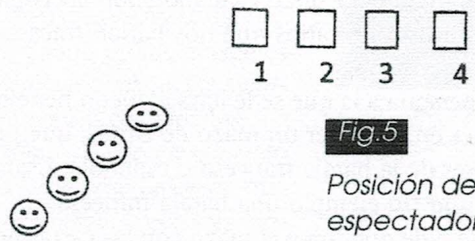


Fig.5

Posición de sillas y espectadores.

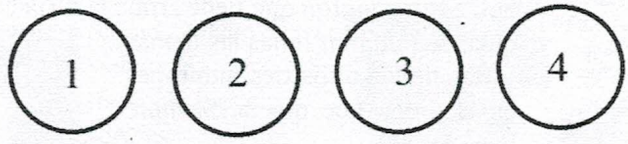
Se le indica a quien tiene el 1 que tome un lugar (menos el primero). La tendencia es que tome el lugar central de las otras tres, es decir la tercera silla. Tenderá a alejarse pero no tanto como para ir al extremo. Luego ira el número 2, que por humana tendencia no se ubicará junto al anterior, haciéndolo en la primera silla. Los restantes van donde quieran. ¡Con el 2 adelante ya está todo resuelto!

Por supuesto que es una posibilidad basada en el comportamiento lógico de los espectadores. Si ni son tan lógicos..., ¡siga con el baile!

Variantes:

Una forma de presentación más simple es hacer en el piso cuatro círculos con tiza (fig. 6). Esta variante es más cómoda pues el material cabe en su bolsillo (las sillas, no).

Fig.6



Hay otras versiones de este efecto. Pero creo que esta es muy simple y directa. ◆

por **Kartis**
magokartis@hotmail.com

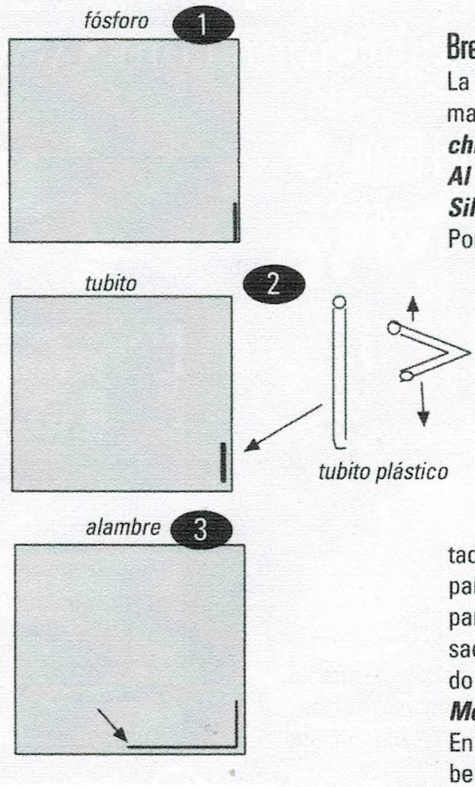
El fantasmita

Cualquier mago que deambule por las calles de Buenos Aires un martes por la noche, sabe que hay un lugar donde inevitablemente dirigirse, la reunión de la EMA, hoy como ayer.
Corría entonces el año 1960 y delante del grupo estaba un señor con acento italiano.Tomó un pañuelo que dobló varias veces a modo de envoltorio sobre la mesa. Dijo tomar del aire partículas de fantasma (ectoplasma, que le dicen) y las introdujo en el pañuelo doblado. Alejó sus manos y pareció materializarse algo bajo el pañuelo que se hinchaba lentamente. Se comprobó su solidez apoyando la mano sobre el pañuelo e imprimiendo un ligero movimiento de rotación que daba a entender que la forma era esférica.
Posteriormente golpeteó con un pequeño plato metálico para comprobar su solidez. Pero algo más. El extraño ente cobijado en el pañuelo emitía un sonido metálico contestando preguntas. Repentinamente el artista tomó el pañuelo por dos puntas , lo sacudió y ...nada!! El fantasma había retornado a su dimensión.
En otra reunión, la misma persona realizó una variante del efecto. Esta vez el pañuelo estaba sobre un libro sostenido por ambas manos y realizaba movimientos más amplios que en la versión anterior. El pañuelo tomaba volumen y se movía como albergando un pequeño fantasma. Y al igual que en la versión anterior, se sacudía el pañuelo y... nada!
Por supuesto que de ambas versiones se dieron las correspondientes explicaciones. Aquel caballero italiano, a quién mucho le debe la magia argentina se llamaba ***Enrique Manfredi, O Ike Nemo*** *para los colegas.*

*Hoy todos sabemos que son "**las cuerdas del profesor Nightmare**" (iguales y distintas),o del profesor **Cheer** (cuerdas del loco). También conocemos variedad de sistemas de cuerda cortada y compuesta, como así gran variedad de nudos. Pero todo lo vimos ejecutado por primera vez por Manfredi.*
*Recordamos también sus efectos con papeles. Desde las variantes basadas en el **Clippo**, hasta las variadas formas de periódico roto y compuesto como el **Squircle, Kentare, Al Baker** y muchos más. De donde sacaba tanta información? De su gran biblioteca, pues si bien vivía humildemente, tenía la colección más valiosa y completa del país. Era el placer del bibliófilo estar en esa pequeña habitación con las paredes tapizadas de libros.*
Cuando lo visitaba un mago que realmente quería el arte le ofrecía sus conocimientos abiertamente. Pero si demostraba ser un mediocre, era sumamente drástico.
"_ Acá no se viene a hacer eso. Es una porquería!..._" Faltaba un bastonazo para asemejarse a las enseñanzas de un monje tibetano.
Volviendo al comentado efecto, encontramos su explicación en ***Magia de cerca de Ganson***.

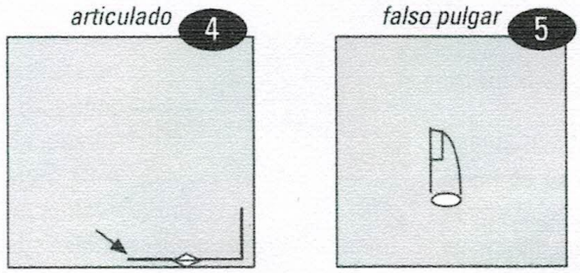
Breve explicación

Para que el lector tenga un adelanto, diremos que el trucaje consiste en un trocito de unos 6 cms de tubo de plástico similar al forro de cables ó tanque de tinta de lapicera, colocado dentro del dobladillo del pañuelo, en una punta. Al doblar el pañuelo se dobla el tubo en dos de manera que al extenderse por la memoria del material produzca la sensación de que algo está materializándose . Para lograr esto se buscará que la extensión sea en forma vertical. Además estando en tal posición y apoyando la palma de la mano y con un movimiento de rotación se logrará la sensación de una forma redonda y sólida. Se confirma este último estado golpeando un par de veces con un platito metálico.
El sonido con el que contestaba pregunta provenía de uno de aquellos juguetes llamados" ranitas " o" cric crac" adherido al antebrazo con una liga.

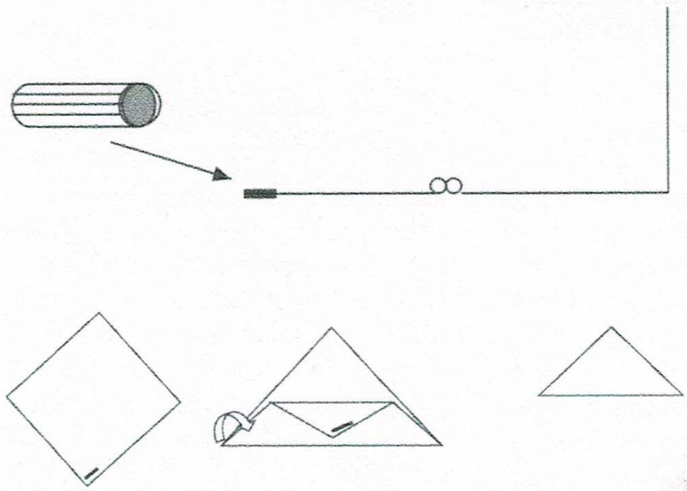


Breve historia

La primera noticia de un pañuelo animado proviene del ***Dancing Handkerchief*** de ***Anna Eva Fay.***
Al Baker crea en 1920, ***The Untiying Silk*** con un hilo como trucaje.
Por 1940, ***Albanice*** presenta su ***Serpent Silk*** utilizando un "reel". Son todas animaciones de escena.
Pero volvamos a lo que originó esta nota, que es el pañuelo animado de close-up.
En 1957 ***Lewis Ganson*** publica con el nombre de ***The Solid Ghost***, el efecto realizado por Dik van Brummer. El trucaje consistía en un fósforo insertado en una esquina del dobladillo del pañuelo. Indudablemente que esta idea partía del fósforo roto y compuesto, basado en la misma preparación y publicado por ***G.W.Hunter*** en 1908 en ***Magician Monthly***. (Fig. 1)
En 1959 aparece la versión que se describe al principio, con el agregado del soni-



do y la materialización de la forma que se logra con un tubito de plástico (Fig. 2) Recibe el nombre de ***It*** o ***The Thing.***
En 1962 sale otra versión .Esta vez usando un fino alambre en el dobladillo en forma de L(ele). Se llama ***Haunted Hanky*** y es su autor ***George Blake***.(Fig. 3).
En 1963 aparece una variante que potencia el sistema anterior. Se trata de una articulación en el brazo largo de la L(ele). Esto da una variedad de movimientos desconcertante.(Fig. 4).
Efecto similar al de la figura 1 se obtiene con un FP (Fig. 5.) Al hacer los plegados del pañuelo hacia el centro,se coloca el dedil parado. Se obtendrá el efecto de solidez y forma circular. Si se desea se hace la aparición del fantasma, que estará en un pañuelo oculto en el FP. Se extraerá del aire ó del pañuelo Por supuesto que estará delineado en negro sobre un pañuelo blanco contrastando con el otro pañuelo que será oscuro.
De las cinco formas presentadas indudablemente la cuarta es la más perfecta por la variedad de movimientos que permite. El punto de presión es el indicado por la flecha.
Se logra una mejor impresión apagando las luces e iluminando el "fantasma" con una pequeña linterna.



Estos últimos dibujos muestran el método con el tubito de plástico que va inserto en el dobladillo. ◆

por **Kartis**
magokartis@hotmail.com

Mentalismo - Péndulo

Psicoquinesis es el nombre genérico de los fenómenos de alteración física cuya causa aparente es la mente. También aceptan el nombre de telergia ó telekinesis. De acuerdo a la variante, en otras épocas se atribuían estas manifestaciones a los espíritus. Adecuándonos a los tiempos los atribuimos a la mente.
Con la debida presentación muchos efectos de ilusionismo entran en esta categoría. Cualquiera en que se produce un movimiento inexplicable, desde una bolita de papel que levita hasta una Bola Zombie, un " rising card" o una levitación. Y también la alteración de la materia, como el doblado de llaves y cucharas, o el cambio de temperatura de un líquido.
La rutina que se describe a continuación es el ensamble de tres viejos efectos, basados a su vez en tres distintos principios, pero que dan la sensación de unidad. La presentación va in crescendo, siendo la repetición cada vez con mayor dificultad.
Además estamos usando aquella regla del tres, que dice que la primera vez presentamos el hecho; la segunda lo reafirmamos y la tercera lo consumamos.

Primer efecto

El artista sostiene un cordón por el que se desliza una bola perforada en su diámetro. Lo sostiene verticalmente con una mano en cada extremo — Estando la bola en la parte superior y soltándola es lógico que baje por efecto de la gravedad. Pero se logra detenerla en mitad de su trayecto mediante la fuerza mental.

Segundo efecto

Ante el reparo de que el mentalista tiene en sus manos el elemento, se le entrega a un participante. Este lo sostiene a modo de péndulo que a la orden mental comienza a oscilar, primero lateralmente, luego en sentido antero-posterior y finalmente en círculo.

Tercer efecto

Para evitar la intervención de una persona, se suspende entre dos sillas un doble péndulo, conformado por una bola blanca y una roja. Estando totalmente aisladas, se mueven a voluntad del operador.

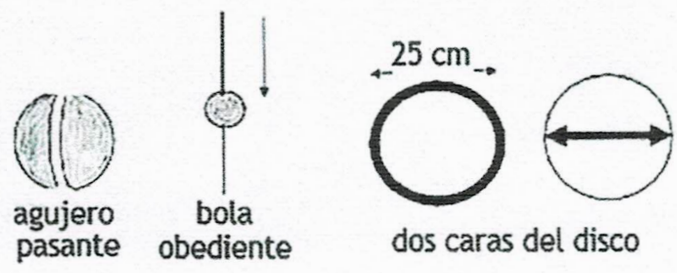
Aunque hay una unidad argumental, la explicación en cada efecto es totalmente distinta, lo que ayuda a despistar respecto al modus operandi.

Explicación del primer efecto

Se trata de la antigua "Bola obediente", efecto de origen japonés y que ya figuraba en Modem Magic de Hoffmann en 1878. Una versión modernizada es el Cubio que como su nombre sugiere es un cubo.
Tiene una corredera interna que permite activar el mecanismo a voluntad, pudiéndose entregar sin riesgos.
Pero la versión simple, que seguramente el lector conoce, nos servirá. Para ello necesitamos una bola de cinco centímetros de diámetro con un agujero central pasante curvo. Por esa perforación se pasa el cordón el cual tendrá un nudo en cada extremo. Teniendo el cordón verticalmente con una mano en cada extremo y la bola en la parte superior, al soltarla se desliza. Pero si en un punto de su trayecto tensamos la cuerda, se detendrá y al aflojar seguirá nuevamente su camino.

Explicación del segundo efecto

Se trata del péndulo de Chevreul, y se basa en la ideomotricidad, palabra acuñada por Willams Carpenter en 1852. En pocas palabras, que al tener la intención de un movimiento, este se produce aunque en forma imperceptible. Para ello el participante sostiene el péndulo con su brazo tendido a la altura del hombro y sobre un disco de 25 cms con una linea marcada en su diámetro. El objeto de esta línea es marcar la dirección del movimiento.
El solo hecho de pensar en un trayecto hace que la bola oscile en ese sentido por un movimiento inconsciente del participante.

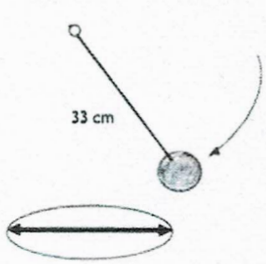


Ese movimiento se multiplica por la palanca al tener el brazo extendido. Además por la sugestión visual del disco. Otro elemento determinante de la amplitud pendular es la palabra del artista, que acompaña el periodo de oscilación (" Se mueve mas... y más...") Además del estímulo visual tenemos el auditivo.
Si el lector no lo hizo nunca será el primero en sorprenderse del resultado. Y también el participante que no comprende que él mismo es el causante del movimiento. La autenticidad de su sorpresa le da veracidad, pues al principio hay cierto escepticismo en lo referente a complicidad.

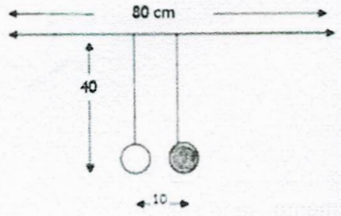
Explicación del tercer efecto

Se trata de un principio de física y está perfectamente explicado par JAMES MC LEMORE EN EL TARBELL VII. Para quién no tiene esta valiosa obra intentaré una breve explicación ayudado por los esquemas. Se tiende una cuerda de las medidas sugeridas entre dos sillas. En la misma hay dos péndulos (bolas) de distintos colores compuestos por una cuerda de 40 cms y una bola de 5 cms de diámetro.

El funcionamiento es muy simple y automático. Se hace pendular una bola y después de oscilar unas veces se detendrá y comenzará la otra con el movimiento. No habiendo causa visible se atribuye el hecho a la fuerza mental. Para una presentación más teatral se puede vestir un guante de color rojo y otro blanco (colores de las bolas) y gesticulando se moverá la bola correspondiente. El principo físico se llama movimiento armónico forzado.



balanceo lateral sobre línea



medidas de elementos

esquema de sillas y péndulos

Fijación de la cuerda horizontal

Teniendo las sillas una varilla superior horizontal en el respaldo, simplemente se anudará. Pero como no siempre es así se recurrirá a otros sistemas, como una pinza sujeta-papeles. En el caso de una superficie pulida podrá ser una ventosa. E incluso pueden ser dos espectadores que sujeten contra el cuerpo para evitar movimientos, pero es más limpio si está totalmente aislado. Pero creo que la manera universal de solucionar este problema es colocar una pesa del tipo de pesca en cada extremo. Es la forma más rápida y universal, pues se adapta a cualquier tipo de silla.

Detalles

Es conveniente tener marcados con un toque de marcador o cinta adhesiva los lugares de apoyo de la cuerda horizontal y los lugares de fijación de los péndulos para mayor velocidad de acción.

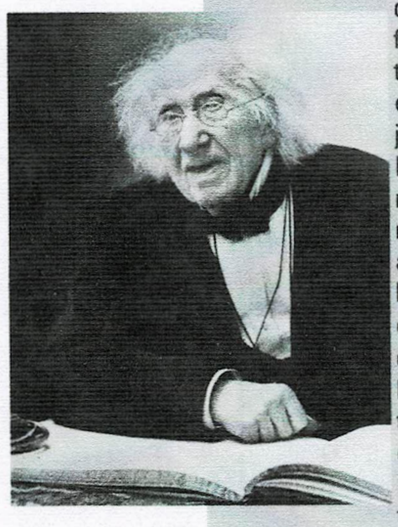
Si no se dispone de un circulo marcado puede improvisarse con un plato y una regla. Y en última instancia se sugiere la existencia de dichos elementos.

El péndulo de CHEVREUL sirve como test para efectos de hipnosis, dado que determina el grado de sugestibilidad del sujeto. Además la fijación de la atención en el movimiento pendular ayuda a la inducción hipnótica.

El movimiento no se produce con igual intensidad (amplitud) en todas las personas. En algunas es apenas perceptible mientras que en otras es espectacular. Esto depende de la sensibilidad de cada uno, y la experiencia determinará quienes son más aptos.

Nota:

MICHEL CHEVREUL, este singular personaje merece que sepamos quién fue. No fue el inventor de péndulo. El péndulo oscilatorio era usado por zahoríes o rabdomantes mucho tiempo atrás. Lo que hizo Chevreul fue estudiar las causas, llegando a la conclusión de que era el movimiento inconsciente del operador. Y publicó una obra aclaratoria. Lo curioso es que fue en 1833, y aún hoy hay quién atribuye estos fenómenos a facultades paranormales, cuando no a espíritus juguetones o al mismo Belcebú. La historia nos enseña. Lástima que no siempre aprendemos.



Fue un hombre de ciencia, pero no cualquiera. Fue Director del Museo de Historia Natural de París durante ocho períodos.

Descubridor del colesterol, gracias a lo cual tenemos tema de conversación en las reuniones de tercera edad. Descubridor de la creatina; tema de conversación para el gimnasio, descubridor de ácido oléico y esteárico. Fundamentó la teoría de los colores complementarios, gracias a lo cual dió un vuelco el arte pictórico.

Y como si fuera poco, vivió desde 1786 hasta 1889. ¡Ciento tres años!

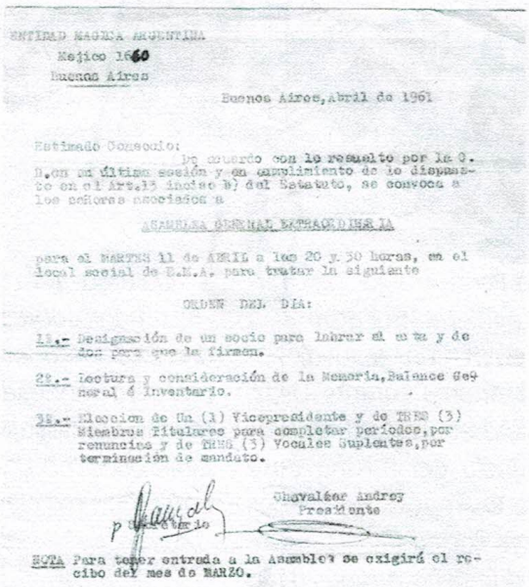
Confección del agujero pasante curvo

Esta preparación es para el primer efecto.

Siendo esta la parte más compleja en la construcción de los elementos, damos una manera de realizarlo. Según muestra la figura se hará con un taladro un agujero de medida tal que permita el paso de un tubito curvo de metal o sea de tres o cuatro veces el diámetro de dicho tubo. Una vez insertado se rellenaran los laterales con pasta de madera.

La pasta de madera es simplemente aserrín y plasticola (cemento vinílico). Por supuesto que también se puede hacer con cemento o masilla epoxi. ◆

1959 ◆ 2009
1660
50 años
Entidad
Mágica
Argentina



ENTIDAD MAGICA ARGENTINA
Mejico 1660
Buenos Aires

Buenos Aires, Abril de 1961

Estimado Consocio:

De acuerdo con lo resuelto por la C. D.en su última sesión y en cumplimiento de lo dispuesto en el Art.33 inciso b) del Estatuto, se convoca a los señores asociados a

ASAMBLEA GENERAL EXTRAORDINARIA

para el MARTES 11 de ABRIL a las 20 y 30 horas, en el local social de E.M.A. para tratar la siguiente

ORDEN DEL DIA:

1º.- Designación de un socio para labrar el acta y dos para que la firmen.

2º.- Lectura y consideración de la Memoria, Balance General é Inventario.

3º.- Elección de Un (1) Vicepresidente y de TRES (3) Miembros Titulares para completar períodos, por renuncias y de TRES (3) Vocales Suplentes, por terminación de mandato.

Chevalier Andres
Presidente

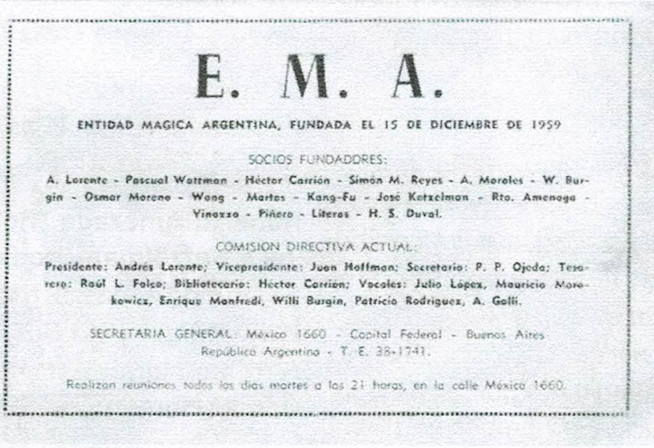
NOTA Para tener entrada a la Asamblea se exigirá el recibo del mes de MARZO.

Convocatoria a la Asamblea Extraordinaria del 11 de abril de 1961.

de tres vocales suplentes, por terminación de mandato". Según los estatutos de entonces, la comisión directiva se debía renovar anualmente por mitades y los vocales suplentes duraban un año en sus cargos.

Para completar el **bienio 1961-1962**, fue designado en el cargo de vicepresidente **Jerónimo Bianqui Piñero** y como vocales titulares, **Simón Melitón Reyes (Seyer), José Julio González (Marvin), Héctor Pedro Carrión (Héctor), Julio Agustín López Sansón (Faraday) y Pedro Pablo Ojeda (Fischer). Como vocales suplentes, fueron designados Abel José Sánchez (Gerard), Ernesto Guillermo Kühn (Kung-Fu) y Charles Hid.**

Al momento de dotar a la nueva sociedad de un logotipo que la identificara, se presentaron varios diseños entre los que fue elegido uno que llevó Shang-Li.



E. M. A.

ENTIDAD MAGICA ARGENTINA, FUNDADA EL 15 DE DICIEMBRE DE 1959

SOCIOS FUNDADORES:

A. Lorente - Pascual Wattman - Héctor Carrión - Simón M. Reyes - A. Morales - W. Burgin - Osmar Moreno - Wong - Martos - Kang-Fu - José Ketzelman - Rto. Amenaga - Vinozzo - Piñero - Literes - H. S. Duval.

COMISION DIRECTIVA ACTUAL:

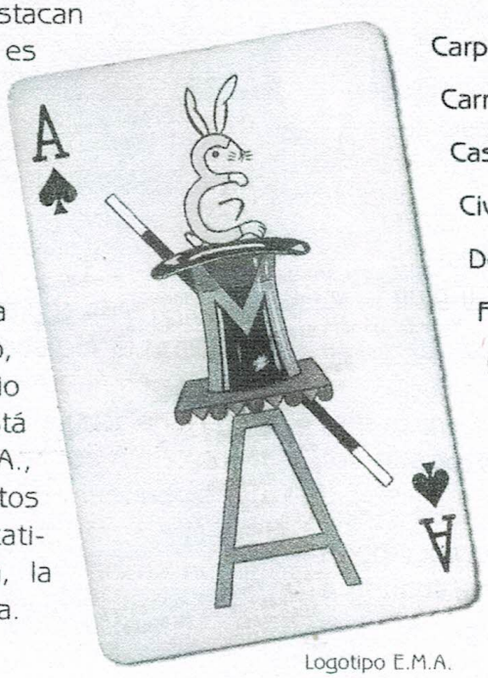
Presidente: Andrés Lorente; Vicepresidente: Juan Hoffman; Secretario: P. P. Ojeda; Tesorero: Raúl L. Folco; Bibliotecario: Héctor Carrion; Vocales: Julio Lopez, Mauricio Morekowicz, Enrique Monfredi, Willi Burgin, Patricio Rodriguez, A. Galli.

SECRETARIA GENERAL: México 1660 - Capital Federal - Buenos Aires República Argentina - T. E. 38-1741.

Realizan reuniones todos los dias martes a las 21 horas, en la calle México 1660.

Tarjeta de 1962/3 con importantes datos informativos de la E.M.A. de entonces.

Algunos memoriosos destacan que lo curioso del caso es que este emblema –el que desde entonces luce con orgullo la Entidad– fue confeccionado por un amigo suyo que no era mago ni estaba ligado con el mundo de la magia. Otros, en cambio, atribuyen su autoría al socio **Fausto**. Este logotipo está formado con la sigla E.M.A., armada con los elementos mágicos más representativos: el conejo, la galera, la mesa con tapete y la varita.



Logotipo E.M.A. dibujado sobre un naipe por "Fausto",

SOCIOS FUNDADORES

A partir de distintas fuentes orales y escritas –a falta del acta original–, hemos podido reconstruir la lista de los miembros fundadores de la Entidad Mágica Argentina. Los viejos socios concuerdan en afirmar que esta categoría se asignó a quienes participaron de la asamblea del 15 de diciembre de 1959 y a los que, habiendo concurrido a las reuniones previas –o no–, se sumaron al grupo poco tiempo después. Tengamos presente que, por las razones expuestas, en esta lista pueden faltar o pueden sobrar nombres.

Ain, Ricardo "RIKY"

Amezaga, Roberto "ROBERT"

Arean, Pedro Alberto "PETER LING"

Bianqui Piñero, Gerónimo

Bourg, Rubén

Bürgin, Willy "GIN BUR"

Carpinetti, Enrique "KARTIS"

Carrión, Héctor Pedro "HÉCTOR"

Casal, Jorge "EGROJ"

Civit, Dante Raúl "DANTE"

Doga, Luis "DOGAN CHU"

Ferreyra, Osvaldo "ANTHONY"

Forte, Nicolás Antonio "HAKIM"

Galli, Arturo "AS DE PIQUE"

González, José Julio "MARVIN"

Hoffman, Juan Guillermo "WONG"

Ketzelman, José "NODSEJO"

Klaprot, Carlos "CHARLES LANG"

Girando los comodines

por Kartis

Efecto

Como el nombre lo indica, este efecto es una variante de **Girando los ases de Vernon**. En él está inspirado y es similar, aunque es más directo y dinámico. Por supuesto que esta presentación no sería posible sin el precedente de la de Vernon y de la **Cuenta de Elmsley**, técnica fundamental en este caso.

La rutina consta de cuatro efectos a saber:

- Se muestran cuatro comodines cara arriba, se gira uno dorso arriba abiertamente. Luego mágicamente gira el segundo, el tercero y el cuarto, quedando los cuatro de dorso.
- Como en el primer efecto, van girando paulatinamente. Es decir que de la posición de todos dorso arriba, van girando uno por uno, hasta quedar todos cara arriba.
- Uno de los cuatro es elegido y mágicamente gira presentando su dorso.
- Nuevamente se da a elegir uno y su dorso cambia de color!!!

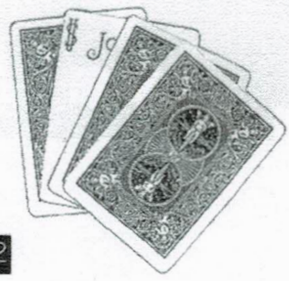


Fig. 2

Materiales

- Tres comodines de dorso azul.
- Uno de dorso rojo.

Fig. 1

Preparación

Se ordenan en posición de dar en la mano izquierda, de la siguiente manera: la primera de dorso azul cara arriba, la segunda cara arriba y de dorso rojo, la tercera dorso azul hacia arriba y la cuarta dorso azul cara arriba. Esta última en contacto con la palma de la mano (fig. 1). Es recomendable usar los comodines de **Bicycle** ó **Tally-Ho**, pintando de un leve rosado la cara del de dorso rojo. Esto obedece a dos motivos: para distinguir el de dorso rojo y conseguir un efecto adicional.

Presentación

1• Partiendo de la posición descripta se hace la CE (**Cuenta Elmsley**), viéndose cuatro comodines. Atención: al dejar la tercer carta debe quedar en salida interna (in jog). Esto es para facilitar el doble lift que viene a continuación.

2• Se realiza el doble lift invirtiendo las dos cartas de boca como una, y se la coloca bajo el paquete, diciendo,-*"Dando vuelta un-comodín..."?*

3• *...otro sigue su ejemplo"*_. Se realiza la CE, y se verán dos cartas de cara y dos de dorso.

4• _*"...y como no hay dos sin tres, gira el tercero"*- Se cuenta normalmente dado que realmente hay tres de dorso. Sólo hay que ubicar el único de cara en tercera posición, para lo cual se ubican dos sobre el cara arriba y el último debajo. (fig. 2)

5• Se realiza otra CE y se verán los cuatro comodines de dorso... *"Y no hay tres, sin cuatro!!!"* Fin del primer efecto.

Atención: si bien terminó el primer efecto, las cartas quedan preparadas para el segundo. Para ello, al hacer la última CE se dejará en "in jog" la tercera, al igual que en el primer paso. Se hace para que la carta de dorso quede en tercera posición. La posición en este momento es: dorso, dorso (in jog), dorso, cara. En realidad este paso es igual que el primero, sólo que las cartas de dorso están de cara y viceversa. (fig. 3).

6• Repetir los pasos 2,3,4 y 5. Se produce el mismo efecto que en los anteriores, sólo que en lugar de girar a dorsos, ahora se gira a caras. La única variante es que al final de la CE mostrando cuatro caras, se coloca la última debajo del paquete.
Esto es para que la carta de dorso quede en tercera posición y forzarla con el conocido método de... Fin del segundo efecto.

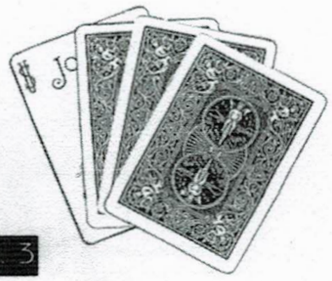


Fig. 3

7• *-..."Dígame un número entre uno y cuatro"_.* Como sabemos la respuesta será dos ó tres, en el 99% de los casos. Y de acuerdo a ella, se comenzará a contar de uno u otro extremo de las cartas en abanico. Se ha dado vuelta la elegida. Si dice uno, se dice que una carta girará. Si dice cuatro, se le dice que vuelva otro día (¡). ***Jamás me pasó.*** Fin del tercer efecto.

8• Se ubican todas de cara, en abanico o en la mesa con la de dorso rojo en segundo lugar, que para no equivocarnos tiene la cara del personaje levemente naranja.
Se hace el también conocido forzaje psicológico de un objeto en cuatro. Primero se llama la atención en el rostro del comodín que por ser vergonzoso se ha ruborizado. Pero es tanto su pudor que ha enrojecido totalmente. Y mostrando los dorsos se ve que el suyo es rojo!!!

Comentario

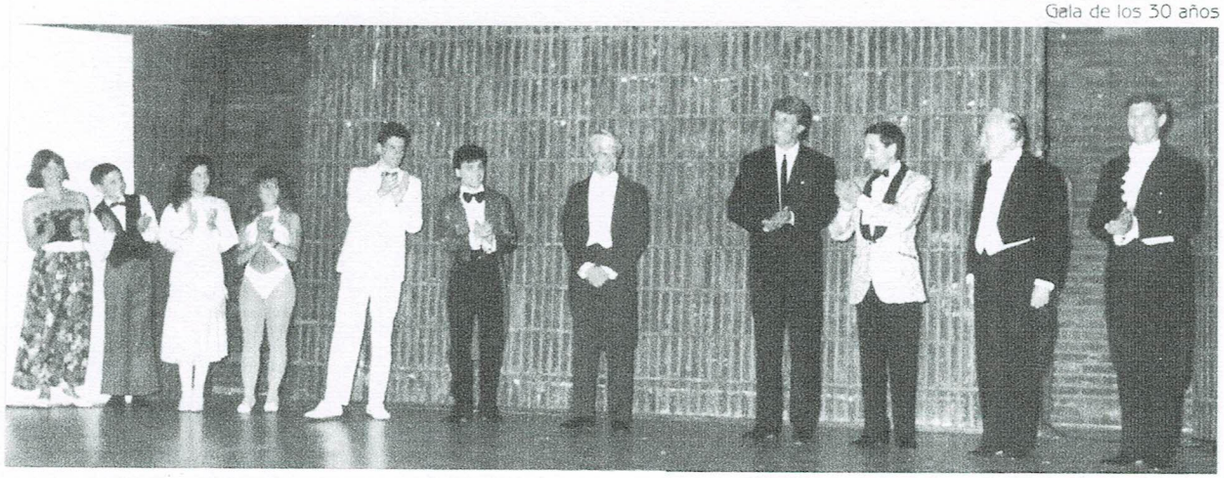
Como se aprecia se ha logrado con gran economía, cuatro efectos concatenados.
*Los magos tal vez subestimemos los dos forzajes por ser muy conocidos, sin embargo desde el punto de vista del espectador, el cambio de color es un fuerte final. Sobre todo si tiene la carta en sus manos. Detalle éste muy importante, que potencia el efecto y será recordado, _"**Cambió en mis manos!!!**-"*

*La cuenta Elmsley, base de esa rutina es llamada también, **cuatro como cuatro** (aunque a veces es cinco o seis), **fantasma ó ghost count**. Fue ideada en 1941 por **Alex Elmsley,** para un efecto aislado y luego totalmente olvidada, y como sucedió con Vivaldi o los rollos del Mar Muerto, alguien la resucito. **Vernon** (quién si no) la popularizó con Girando los ases y de ahí en más, no hay cartomago que no haya ideado una rutina. Y no quise ser menos. Perdón.*

NO PARA DE HACER MAGIA
NI PARA LA FOTO

Chevalier recibe el homenaje de sus colegas y amigos el día de su cumpleaños en el marco de la muestra que organizaba en la sede de la E.M.A.

Gala de los 30 años



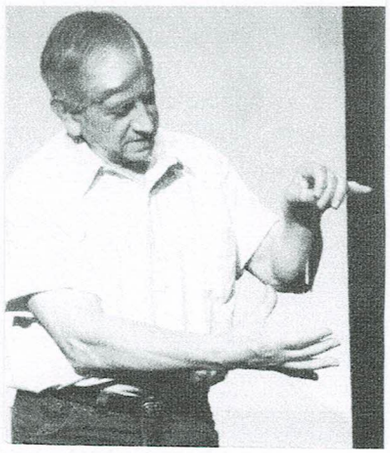
HACE MAGIA...

Y MAS MAGIA...

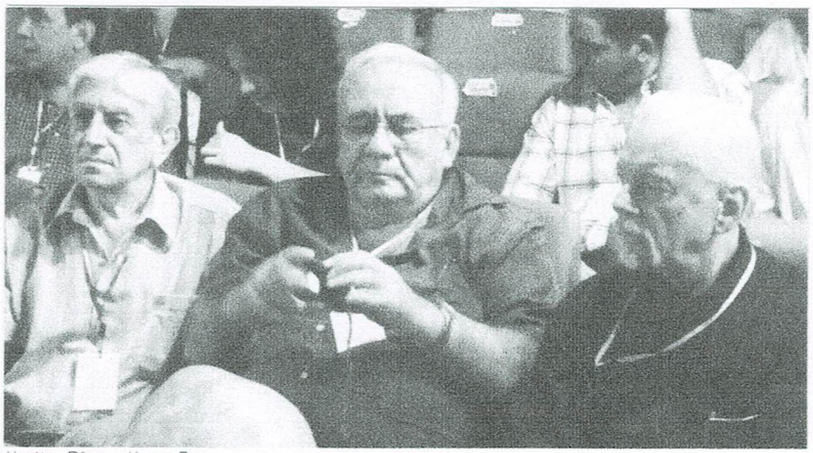
Y SIEMPRE MAGIA ?

La actividad informal siempre enriquece al que da y al que recibe.
Kartis, tras cuarenta años (México 1660 y La Rioja 771).

Kartis en conferencia.

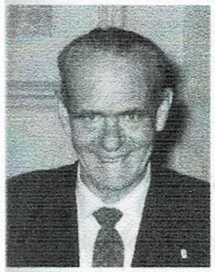


O PIENSA SU MAGIA !



Kartis, Ríos y Kung-Fu,
tres socios vitalicios.

QUIÉNES DIRIGIERON NUESTRA ENTIDAD


Chevalier Andrey

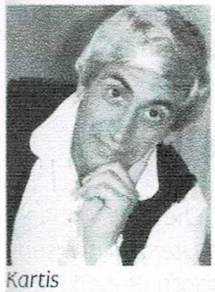
Andrés Lorente Ortiz (Chevalier Andrey) (+ 1978)	1960/1961 1962/1963 1964/1965
Willy Bürgin (Gin-Bur) (+ 1992)	1966/1967
Andrés Lorente Ortiz (Chevalier Andrey)	1968/1969 1970/1971 1972/1973

Gin-Bur

Héctor Carrión

Héctor Pedro Carrión (Héctor)	1974/1975
Antonio M. Tinnirello (Méntory) (+ 1990)	1976/1977
Mauro Antonio Fernández (Fénix)	1978/1979

Mentory


Kartis

Luis Carlos Arenas (Master)	1980/1981 1982/1983
Hector Pedro Carrión (Héctor)	1984/1985
Enrique Carpinetti (Kartis)	1986/1987
Mauro Antonio Fernández (Fénix)	1988/1989

Fénix

Master

Luis Carlos Arenas (Máster)	1990/1991 1992/1993
Alberto Franco Nápoli (Ray Francas)	1994/1995 1996/1997 1998/1999 2000/2001 2002/2003 2004/2005 2006/2007 2008/2009 2010/2011

Ray Francas

COMISIÓN DIRECTIVA 1986-1987

Presidente	Enrique Carpinetti (Kartis)
Vicepresidente	Víctor J. Gaede (Gadé)
Secretario	Hugo Omar Rodríguez (Omar Aigam)
Tesorera	Teresa Logia de Merigo (Maricel)
Vocales	Alberto Franco Nápoli (Ray Francas)
	Jorge A. García Savoia (Jorge)
	Patricio Lorestein (Patricio)
	Marcelo Bonetti (Marcelo)
	Kalmen Zimmerman (Mr. Zimmerman)
	Marcelo R. Magariños (Martún)
	Ernesto Cahan Costa (Canki)

Una vista de los concurrentes a la cena de clausura del primer año de vida de la E.M.A., donde no podía faltar el consabido truco.

QUIEN ES EL UNICO QUE MIRA EL TRUCO DE MAGIA?

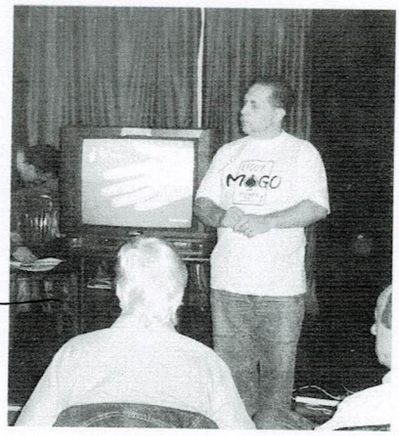
Asistentes a la Asamblea de 1961

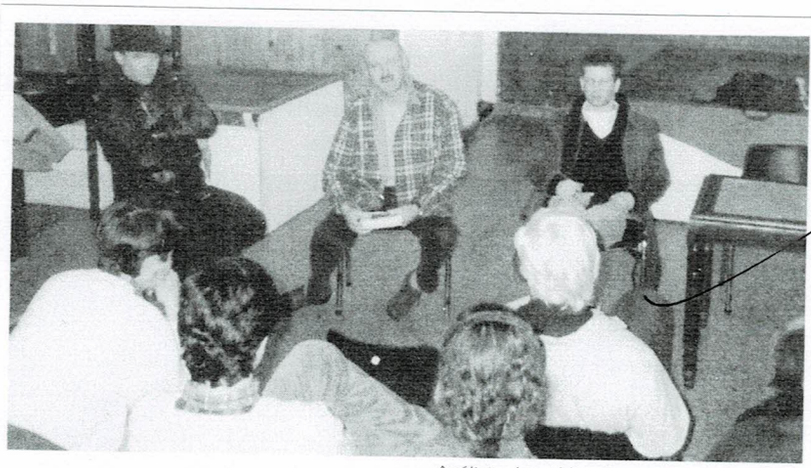
ENCUENTRE A KARTIS

CONCENTRADO EN LO QUE OTROS HACEN.

Con la atención puesta en el colega que comparte lo suyo en la vieja sede de México 1660.

SIEMPRE ATENTO.





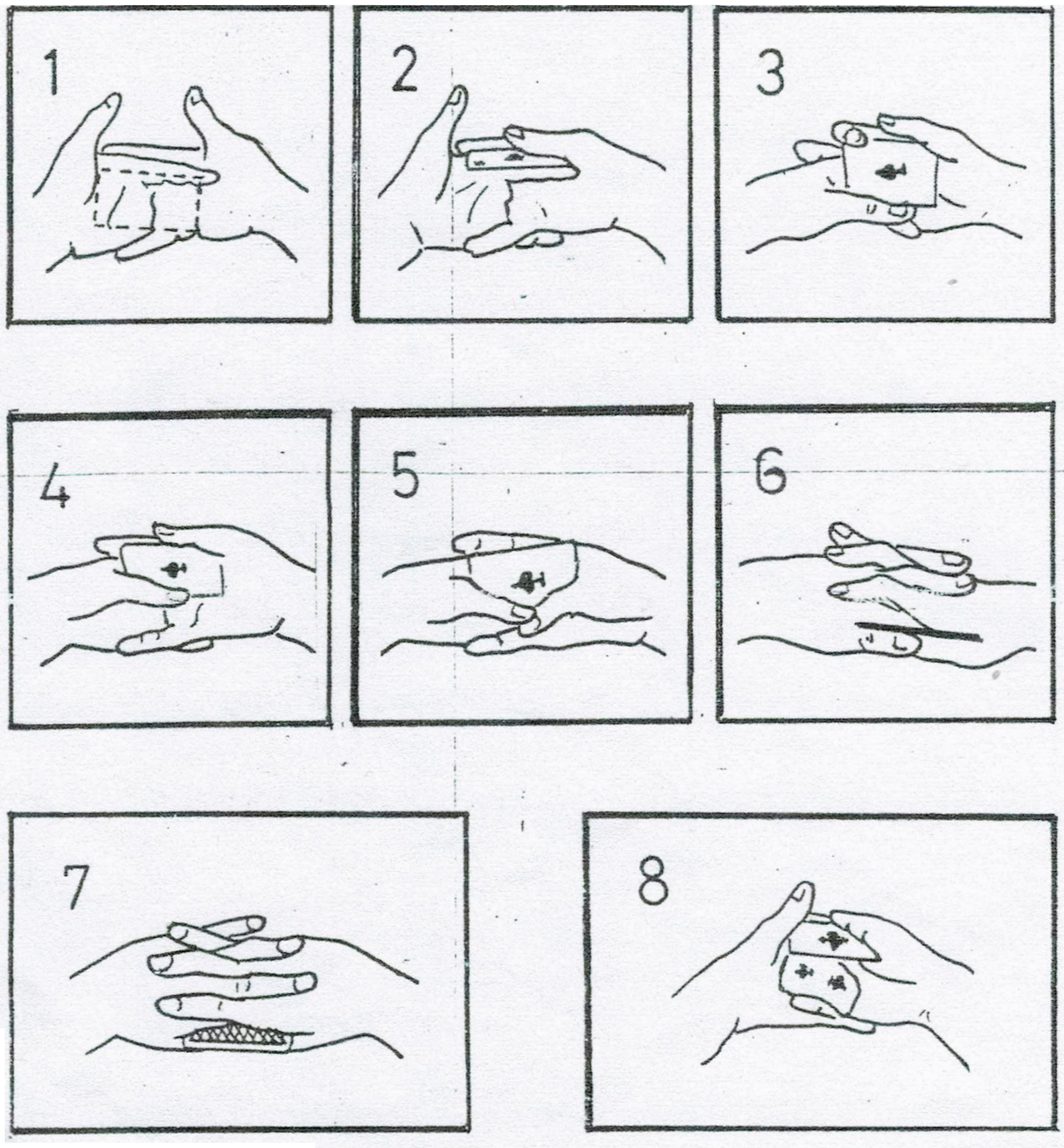
Análisis de publicaciones en la sede de La Rioja 771.

EN PRIMERA FILA...

Extras:

Algunas de sus maravillosas notas de conferencia

INTERLOCKED CARD PRODUCTION

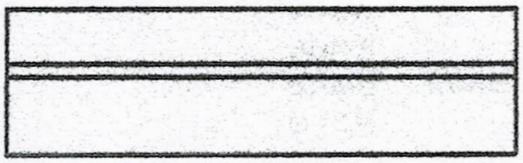


Poquer de diez segundos

Hay una serie de juegos a los que llamo "Los intocables",no por tener que ver con Elliot Ness, sino porque en su ejecución, el mago no toca los elementos, ,reforzando de tal manera el efecto final El presente se debe a David Regal ,con una ligera variante mía.

Efecto: Se hace mezclar a varios espectadores y uno de ellos reparte cinco manos de póquer. Este último al dar vuelta sus cartas tiene el juego mayor, es decir, una escalera real al as ¡!! Y todo sin que el artista toque las cartas!!!

Preparación: En el lomo del mazo van veinte cartas y a continuación la escalera real de pique, es decir, diez, jota, dama, rey y as de piques No importa el orden de estas cartas.



Acción:

1- "Voy a enseñarles como no ser engañado en el juego. El tramposo, llamado también fullero, pequero o tahúr, tiene preparadas las cartas de arriba, por esto, hay que controlar que estén mezcladas. Ud, mezcle. Gracias."_Se entrega para mezclar las veinte superiores. Para ello se marcará con un punto, un crimp, o simplemente se mostrarán de cara y al cerrar se hará un breack en la vigésima

2_"Pero hay fulleros que tienen preparada la parte inferior, por eso, por eso mezcle Ud las inferiores"_ Se dice esto entregando esas cartas menos unas diez del sector medio, o sea la escalera y unas cinco más.

3_"Y otros mas avanzados preparan el centro. Sirvasé Ud y Ud y también mezclen"_ A uno se le entregan las cinco de la escalera y al otro las restantes

4_Se hacen juntar los paquetes de manera tal que se recompone el mazo. Es decir, el paquete inferior grande ,paquete inferior menor, la escalera y las veinte. Se ha mezclado realmente, pero la escalera volvió a su lugar .

5_"Si el jugador tarda más en 10 segundos puede estar trampeando. Por eso trate de dar las cinco manos en ese tiempo "- El participante da y se lo felicita por cumplir con el tiempo. Con el pretexto de esta dada han quedado las cinco cartas de la escalera encima de cada montón de cinco cartas.

6_"Asimismo si se recogen los montones en orden, es decir el primero sobre el segundo ,.luego todo sobre el tercero, etc. puede ser sospechoso. Por favor recoja en cualquier orden."_El participante recoge en forma aleatoria.

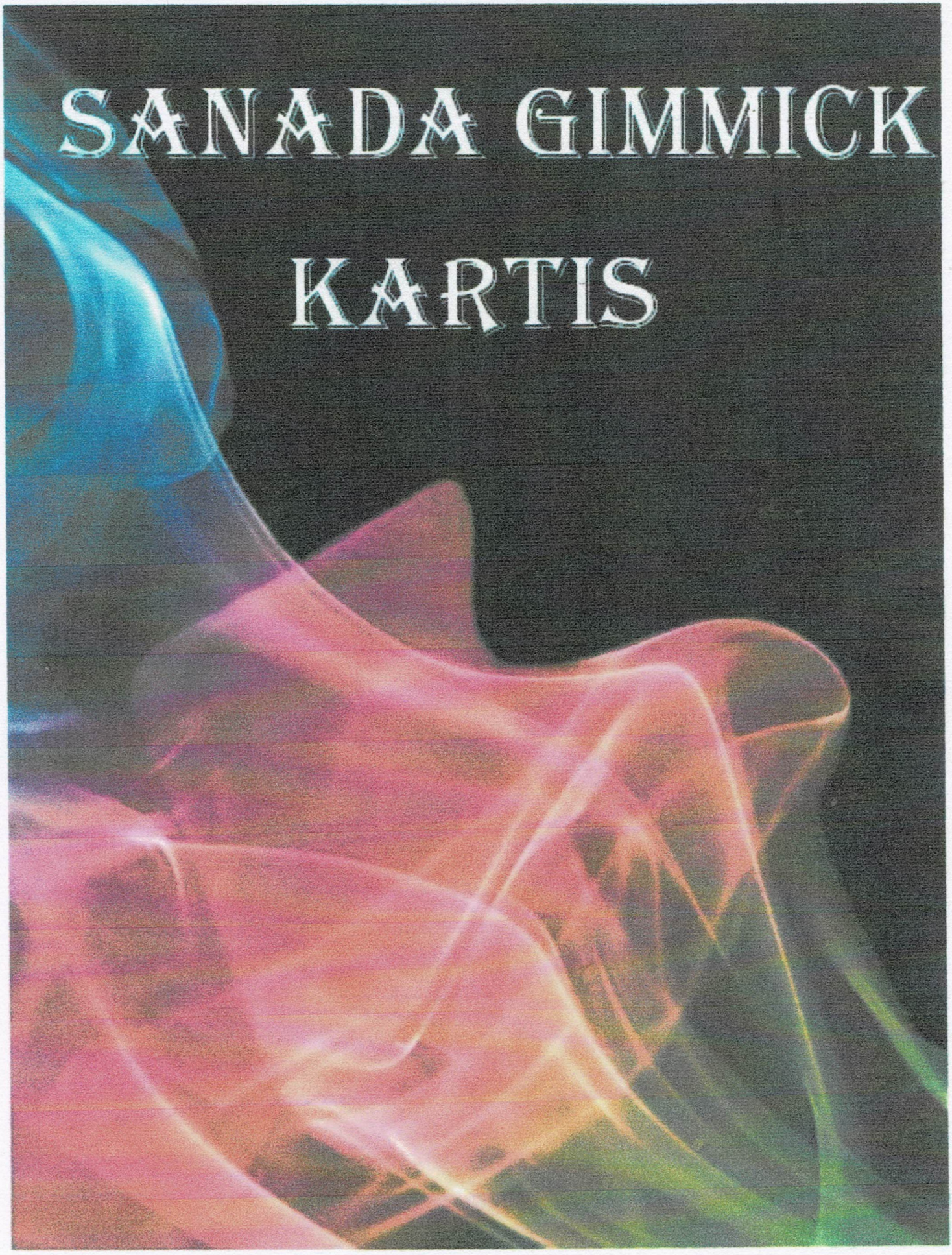
Las cartas de la escalera han quedado cada cinco cartas.

7_"Hasta ahora le enseñe como defenderse de las trampas,pero ahora le enseñaré como ganar. Simplemente pase la carta del lomo a la boca del paquete (de veinticinco cartas) y dé las cinco manos."_

Automaticamente la escalera estará en su mano!..

Lo más notable es que todo se realiza en manos de los participantes, no tocando el artista el mazo, desde el momento de la mezcla del mismo. Un efecto adicional se logra colocando en las veinte primeras las figuras y las cartas altas, pues siempre se formara un principio de juegos(pares y piernas)

El mayor efecto se logra con quienes conocen el juego de póquer, que saben que una escalera real sale una vez en la vida!.


SANADA GIMMICK
KARTIS

SANADA GIMMICK (S G)

Es tal vez el más desconocido de los ayudantes secretos del mago. Consultando a los colegas he comprobado la carencia de información y el uso prácticamente nulo, al menos en nuestro medio, de este adminículo. Lo mismo sucede en los foros de Internet, donde las consultas dan la pauta de la falta de información.

De bibliografía solo conozco las breves notas de Sanada.

Pienso que la causa es la apariencia engañosa. Quién observa el SG sin haber visto previamente los efectos que con él se realizan, tendrá una idea muy equivocada respecto a su eficacia. En principio dudará de su capacidad. Parecerá que solo puede ocultar un papelito o un pequeño pañuelo. Esto es un total error, como se verá en los efectos descriptos en esta publicación..

Su árbol genealógico lo encontramos en Later Magic de Hoffmann,y entre sus familiares están el FP,el sexto dedo, la palma falsa y otras variantes que imitan distintas partes de la mano. Sin duda el más popular por su versatilidad es el FP . Se discute la paternidad de Toyosane Sanada dada la similitud de alguna descripción del citado libro con el adminículo, sin embargo creo que el hecho de popularizarlo es mérito suficiente para que lleve su nombre.

Tiene sus ventajas sobre el FP, y viceversa. Por ejemplo en la desaparición de una bola de esponja con FP, resulta difícil la recuperación de esta. En el SG es inmediata. Igualmente el cambio de un billete por otro, que como se verá más adelante es mucho más fácil e instantáneo .Para una desaparición en el FP se debe empujar adentro, notándose el excesivo esfuerzo y aquí el movimiento es más natural.

Morfología-De forma aproximadamente rectangular, tiene 4,5 cms de ancho por 4 de longitud. Esta es la medida estándar que se adapta a la mayoría de manos tiene los laterales elevados para mayor cubrimiento. Debe ser lo más plana posible en la unión de los dedos para mayor capacidad.

Paradogicamente a mayor longitud ,menor capacidad.Dicho de otra manera,m{as corto,más capacidad. Porqué?-Porqué si es largo obliga a extender los dedos quedando estos paralelos al gimmick (Figura 1) En cambio siendo más corto aumenta el espacio interno,al curvarse los dedos(Figura 2)

Figura 1

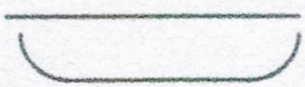


Figura 2

Posición básica En fisiología se llama tonismo al estado de semicontracción .La mano, en este estado natural está semi fleccionada y en posición perfecta para sostener y ocultar el SG

Es la posición del empalme de dedos (finger palm para los más cultos) y podemos gesticular normalmente sin que se detecte su presencia

La posición exacta es sosteniendo el SG en empalme de dedos sobre las dos falanges cercanas a la palma de los dedos mayor y anular..La citada semiflección y las aletas laterales ayudaran a sostenerlo en posición.

Ayuda aún más al cubrimiento el sostener algo en la punta de los dedos. Por ejemplo, un papel que se entrega a un espectador ,además de justificar la posición de la mano ,focaliza su visión en este primer plano. Y nos sentiremos gratificados por la audacia!

La técnica básica es muy simple . Para dar una imagen gráfica, le llamaremos "abrir la puerta" Todo consiste en adelantar el pulgar y con el mismo elevar la parte delantera del SG teniendo como bisagra la parte trasera. Con esta acción y la ayuda de la otra mano se puede realizar la aparición, desaparición y cambio de pequeños objetos. Lo ideal son los que además de ocultarse reducen su tamaño como las bolas de esponja.

CAMBIO DE PAPEL A BILLETE

Atención! Este efecto implica una técnica básica aplicable a otros varios que vienen a continuación ,razón por la cual pido al lector que antes de seguir se interiorice bien en esta parte.

Una vez comprendido el movimiento básico se entenderán las distintas aplicaciones.
Se trata de un cambio de un papel mecánicamente muy fácil, directo y limpio. Comparado con el similar uso del falso pulgar lo supera en estas cualidades.
Tiene similar utllidad que el shuttle pass con la ventaja de que la mano que deposita el billete queda limpia. Aquí no hay falso depósito, se deja realmente.
Describimos aquí el cambio de un billete, por su aplicación más efectiva, por la facilidad de manejo del material y por el atractivo que implica el uso de dinero.
Es la utilidad más versátil pues puede usarse en variados efectos. El límite es la imaginación. No hay que engañarse por la brevedad de la descripción.
Cambio de papel blanco a billete
Efecto: un papel blanco se transforma en un billete de banco.
Material: Un billete doblado tres veces por la mitad según dibujos quedando finalmente un pequeño rectángulo de 3 por 4 cms.

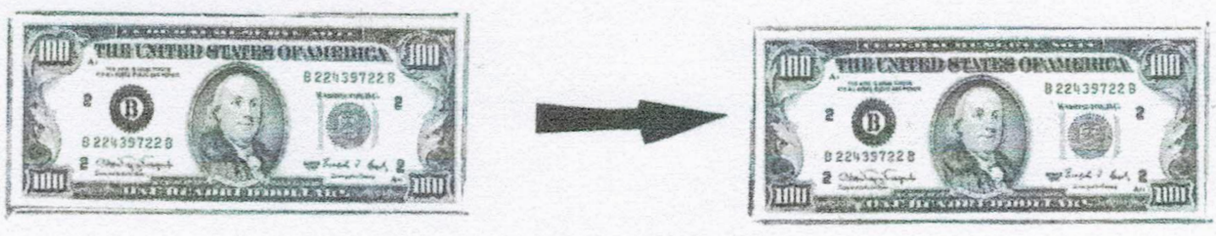
1-Preparación- Colocarse el GS en posición en la mano derecha y sobre el mismo y por fuera el billete que quedará sostenido por la semi-flexión de los dedos.Es decir que el billete queda a la vista. O para mayor seguridad y comodidad enganchado en el clip según se indica en otra parte .Esto no es necesario pero da mayor libertad de movimiento.
2-Acción- Con ambas manos doblar el papel blanco en forma similar al billete.Mostrarlo en la punta de los dedos de la mano izquierda Ahora se van acercando las manos ,una hacia la otra,presentando el dorso de los dedos al público.
Simultaneamente la mano derecha (palma hacia el cuerpo)"ábrela puerta" del SG
3- La mano izquierda introduce el papel blanco en el SG y la mano derecha " cierra la puerta" al tiempo que gira la palma hacia arriba y con el pulgar empuja hacia adelante el billete .Y ya está cambiado! Es instantáneo! En este momento puede dejarlo sobre la mesa, entregarlo aun espectador o dentro de una copa.Ya está todo hecho.se le puede entregar a un participante diciéndole que cierre su mano, de manera tal que aún no perciba el cambio, y la sorpresa será mayor pensando que todo sucedió e su mano.
4- El SG queda cubierto por el billete, el pulgar y la posición curvada de los dedos.
Por otra parte la visión del espectador estará focalizada en el billete que ahora está en la punta de los dedos, mientras la otra mano (izquierda)está en actitud sospechosa para llamar la atención.
Esta técnica abre todo un campo a la creatividad.Insisto en lo dicho al principio,,si el lector a interpretado esta técnica y si yo la he sabido explicar,tendrá una herramienta poderosa que le permitirá crear muchos efectos. Personalmente,cada vez que trato de llevar al papel,uno de ellos,se me cruza otro en la imaginación.

Cambio 2- CAMBIO DE VALOR-

Exactamente la misma técnica descripta anteriormente sirve para este y otros efectos que a continuación. En este caso se cambiará un billete por otro y el milagro será que un billete de denominación baja se transforma en uno de considerable valor. Pero un detalle interesante es que algunos billetes muestran en su doblez final un dibujo semejante ,Los billetes argentinos actuales(2014) tienen una parte blanca que permite este efecto adicional de persistencia de la misma imagen. Es decir que la parte blanca queda a la vista después del cambio y a los ojos del público aún no ha pasado nada. Esto da una tremenda ventaja dado que se alejan las sospechas del artista.
Un breve análisis nos indica que hay dos variantes de cambio.
a-El espectador percibe el cambio instantáneamente. Causa y efecto casi coinciden.
Se sorprende por el cambio (efecto) pero no ve SG(causa).
b-Igual que antes pero aún no ve el efecto dado que se cambio un papel por otro similar ,por ejemplo un papel en blanco por otro con algo escrito, y que externamente es igual. O en el ejemplo del billete dado antes.

Cambio 3- MENTALISMO-Billete

La adivinación de la numeración de un billete se facilita notablemente con el uso del SG. Para ello se tiene en la mano derecha sobre el SG un billete de 10 pesos por ejemplo y cuya numeración hemos memorizado. Estará doblado tres veces,Se pide al público un billete de tal denominación. El pretexto para marcar su valor es que no sea de valor tan alto que su entrega produzca cierta resistencia, ni tan bajo que produzca indiferencia y la consiguiente falta de interés. Es conveniente operar con un billete de mediano uso para que no se note alguna diferencia.
Se le dice al espectador que lo facilita que lo doble en dos y con la numeración hacia adentro, luego dos veces más.
Y ahora viene el cambio.Para ello tendremos un espectador a la izquierda y otro a la derecha.El de la izquierda es quién da el billete.Le decimos que nos lo entregue y lo tomamos con la mano izquierda y en la acción de pasarlo a la derecha realizamos el cambio, entregándole el billete al participante de la derecha diciendo que hará las veces de escribano. El cambio está realizado.La maniobra es simple y segura.La atención desde ahora estará centrada en quién tiene el billete,Este foco de atención y la búsqueda en el bolsillo del marcador nos permite, deshacernos de la prueba del delito
Ya está todo hecho, de aquí en más nos concentramos en la presentación, que es lo esencial en mentalismo. Se le pide a quién tiene el billete, que lo abra y se concentre en el primero,segundo,tercer número.Y así todos,mientras vamos escribiendo en un block lo que percibimos por las ondas mentales(¡) Giramos el block cara al público y pedimos que se reciten los números mientras vamos confirmando en lo escrito la certeza del experimento telepático..
No olvidarse de devolver el billete(¡)
Ese es un ejemplo de que a pequeñas causas grandes efectos. Esta es una de las mejores aplicaciones del SG-



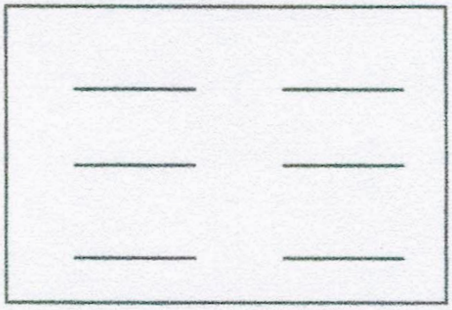
Cambio 4-MENTALISMO-Libro

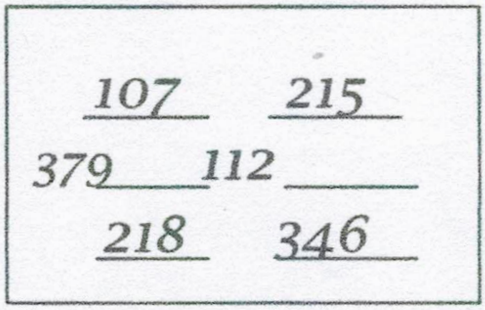
Como la anterior esta es una aplicación al mentalismo del cambio con el SG. Está basada en un Book Test de Annemann, llamado Test of the Tiber, razón por lo cual lo llamo KARTIBER.

Se trata de la adivinación del contenido de una página de un libro.

Un participante estará a la derecha haciendo las veces de escribano y se le dará un libro grande de unas 400 hojas, A uno en el lado izquierdo se le dará un papel con seis líneas para que distintos espectadores escriban sobre cada una sendos números de tres cifras.y que lo doblen tres veces .El mentalista toma el papel y lo entrega al escribano. Este elije uno de los seis números y busca la correspondiente página concentrándose en el contenido. El artista va describiendo lo pensado.

Material: Dos papeles de medida tal que doblados tres o cuatro veces quepan en el SG. Tendrán líneas para escribir sobre ellas. En uno escribiremos seis números con las siguientes características :serán dos de cada centena, y cada uno de estos será uno par y otro impar según se ve en el esquema. Este estará en el SG listo para el cambio. Además un libro voluminoso de unas 400 páginas y un block





Acción:-Se entregará el papel con tres líneas a espectadores de lado izquierdo pidiendo que escriban números de tres cifras y menores de 400 dado que estas son las páginas del libro. Que lo doblen tres veces.Hecho esto se realiza el cambio al pasar el papel al escribano.Este elegirá uno de los números y abrirá el libro concentrándose en su contenido , que por supuesto será adivinado por el mentalista.

Por supuesto que el contenido de estas seis páginas está memorizado.Como saber cual de las seis es la electa? Mirando donde se abre el libro. Hay una diferencia entre la altura del 100,200 y 300.Con unos pocos ensayos se verá lo simple que es Es fácil percibir cual de las centenas corresponde a la elegida. Pero cual de los dos números es? También elemental. Si el escribano mira la numeración a la derecha el número es impar,y si lo hace a la izquierda es par.Es así en todos los libros del mundo.

Generalmente se usan libros con texto,pero los que traen grabados ayudan más.

Primero, porque es más fácil memorizar un grabado y segundo porque su reproducción en un block realza la presentación. Personalmente utilizo "Las cartas de Vincent Van Gogh que es un voluminoso tomo y tiene gran cantidad de reproducciones de sus cuadros, además conozco bien al personaje y un toque cultural puede ayudar en la actuación.

Cambio 5 MENTALISMO-Lectura

Un gran clásico del mentalismo es el llamado "Bill Reading" o lectura de notas Se trata del efecto más eficiente,si por eficiencia entendemos, lograr lo máximo con el mínimo de esfuerzo. Si preguntamos cual es el efecto,probablemente la respuesta será que adivinar lo escrito en un papel. Pero va mucho más allá.Se trata de usar los datos escritos para deducir otros datos , Y la regla fundamental es olvidarse del papel, y centrar la atención en el pensamiento del voluntario.Lo que leemos es el pensamiento (no el papel!)

Basicamente hay dos formas de leer secretamente el billete:

a-center tear ,que consiste en romperlo quedándose con la parte central

b-substitución,o cambio por otro para posterior lectura.y aquí es donde nuevamente nos ayuda el SG.Simplemente se hace el cambio básico y teniendo el original en nuestro poder lo leemos secretamente, mientras ,por ejemplo, queman el duplicado con el motivo de concentrar el pensamiento en las llamas .Nosotros por supuesto estaremos de espaldas , lo cual facilitará la lectura.

Cambio 6 – Papel roto

Este efecto se puso de moda a principios del siglo XX,cuando lo presentaba el chino Ching Ling Foo .Muchos años después lo realizaba Fú Manchu (David Bamberg);quién con un trozo de papel hacia una obra de arte. Es difícil establecer el porqué,pero muchos años después de verlo ,los testigos presenciales olvidaron " La mujer atómica", "El eterno triángulo"´o " Confetti acuático", pero todos recuerdan el papel roto y compuesto.

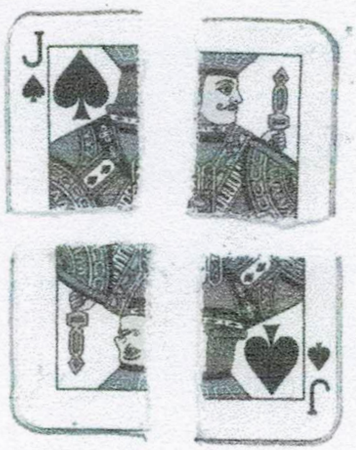
Casi todos los métodos requieren el cambio de un papel otro ,es decir de los trozos rotos por el papel entero.Y el cambio con el SG es perfecto para esto.

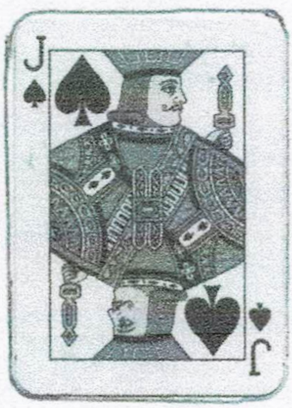
Se usará papel de poco gramaje para que quepa mayor cantidad y de medida de 3.5 cms que es la altura del SG. Y el largo de 30 cms ó lo más que quepa. Estará plegado en acordeón de tal manera que entre en el ancho del SG. También puede ser cuadrado y de unos 20 cms de lado plegado varias veces en dos.

Para mayor efecto puede usarse papel de el doble(7cms) de alto y doblado por la mitad antes del acordeón.

Cambio 7-Carta rota y compuesta

Esta es nuestra simple y directa solución para el clásico de la carta rota y compuesta. Como en <u>todos</u> los cambios anteriores se coloca el objeto a cambiar <u>sobre el SG Y este en posición básica.</u> En este caso es una carta doblada en dos por cada eje ,es decir, uno transversal y otro longitudinal .Se fuerza la carta duplicada y se rompe ó hace romper ,según convenga a la presentación, se realiza el consabido cambio .Recuerde presentar al espectador cercano los lados de la carta y no el doblez para que persista la imagen de la rotura.





Cambio 8-Carta rota a cuatro pequeñas.

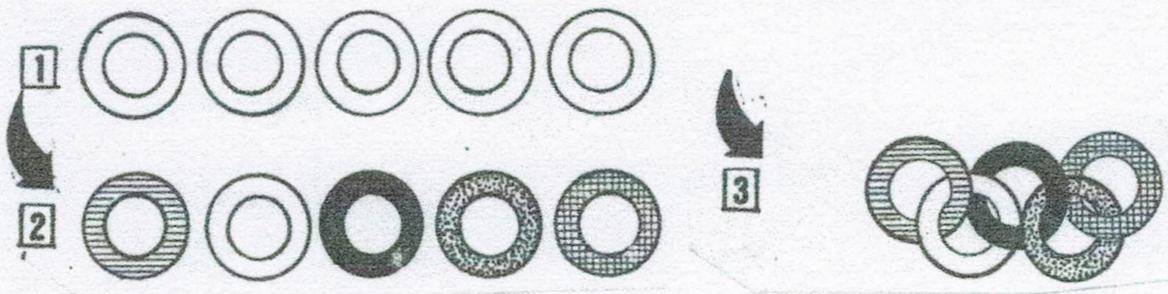
Es exactamente el mismo mecanismo que en el efecto anterior,solo que cada uno de los cuatro trozos se transforma en una carta miniatura del mismo valor Es más fuerte si se le coloca al participante en su mano ,pidiéndole que la cierre,y verificando el cambio un momento después,pues al tacto siente los cuatro trozos

Cambio 9 -Conejitos

Se extiende una tira de papel de unos 40 cms previamente doblada en acordeón y se vuelve a plegar de la misma forma .Se realizan sobre ella unos misteriosos cortes invisibles ,haciendo referencia a que como se es mago se harán aparecer conejos.
Se extiende nuevamente la cinta y efectivamente se verá una serie de conejitos tomados de la mano. Hay varios motivos conocidos que permiten variantes: muñequitos, pajaritos, ropa tendida, mariposas,etc..La medida papel plegado será,como en efectos anteriores de 3 por 2 cms.y un toque de color puede realzar , por ejemplo si en ropa tendida hay camisetas con los colores del club favorito.Como siempre, se puede presentar como simple habilidad,ó como mágico,forzando la elección del motivo. Puede agregarse la caída de pequeños trozos de papel.
Intentando hacer conejos me salió Batman.

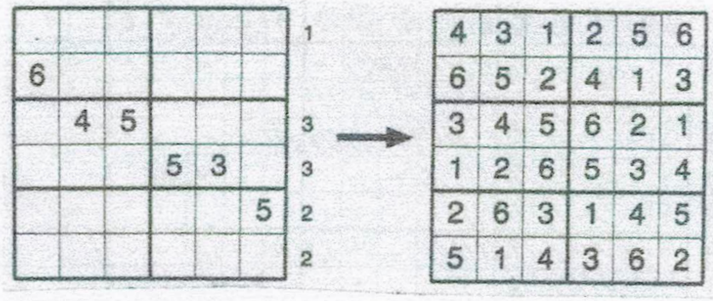
Cambio 10-Aros olímpicos

Se trata en este caso de un doble efecto,primero cinco aros cambian de color y segundo se entrelazan.
Preparación:Se necesitan cinco aros de 3 cms de diámetro externo, blancos por un lado y de los colores olímpicos por el otro:verde,negro azul,rojo y amarillo.
Además otro juego entrelazado y de los citados colores de ambos lados.La llamada cartulina ilustración viene en excelentes colores y textura
Este último juego estará listo para el cambio,es decir sobre el SG.El otro se mostrara sobre los dedos de la mano izquierda(blancos y sueltos).de manera tal que cerrando y abriéndola presenten su lado colorido. Solo falta realizar el cambio y los aros aparecerán de color y entrelazados!



Cambio 11-Crucigrama-Sudoku

Se comienza diciendo:"Soy aficionado a las palabras cruzadas:Estas requieren paciencia, y a veces la pierdo. Entonces recurro al método ultra rápido."
Diciendo esto se muestra un crucigrama ó Sudoku,ó similar en blanco Y plegando y desplegandoló aparecen resuelto..El cambiar de mano para tomar un lápiz y colocar el papel en el clip justifica la maniobra.
El papel puede tener similitud de diseño en el dorso o será blanco.



Cambio 12-Ilusión óptica

Existen figuras bivalentes que según como se miren, representan una ú otra cosa
Esto nos permitirá realizar un doble cambio.Primero se muestra una figura,se dobla y se desdobla el papel mostrando que la figura ha cambiado.En realidad lo que ha cambiado es la percepción de la misma A continuación hacemos el cambio con el SG por una tercer figura que difiera totalmente de las anteriores. La más clásica es la copa y las dos caras de perfil .Creemos que la más lograda es la del caballo y la rana

Cambio 13-Mentalismo- Bolsa transparente

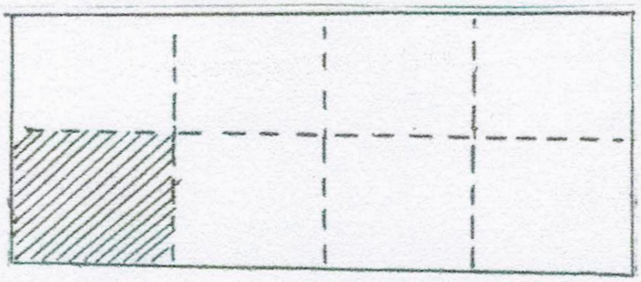
Otra aplicación del cambio en el campo del mentalismo es en el forzaje de un papel entre varios contenidos en una bolsa .En otros tiempos se usaba la bolsa opaca, actualmente esta el modelo transparente y con doble compartimiento conteniendo en uno papeles distintos y en otra,iguales. En esta modalidad de elección usaremos también una bolsa transparente, solo que de pared simple y con papeles distintos. Los espectadores pueden controlar totalmente los papeles e introducirlos en la bolsa ,como asimismo retirar uno con absoluta libertad. El único requisito es que uno esté a nuestra izquierda y otro a nuestra derecha.El de la izquierda retira un papel, nos lo entrega y en el acto de cambiar de mano para entregara al otro realizamos el cambio. Así de simple. Y así de efectivo.
Cumplimos así con una premisa del mentalismo, que es usar métodos simples para poder encausar los esfuerzos en la presentación
También puede el mentalista retirar directamente ,introduciendo la mano con el SG cargado en la bolsa,pero considero que es más interesante que lo haga el espectador.

14-Cambio doble de billete

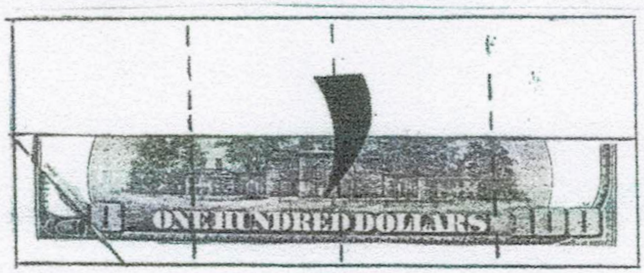
Todo efecto con dinero es atractivo. Y uno de ellos es obtenerlo a partir de un papel en blanco Sobre el tema existe un voluminoso libro llamado "Switch", de John Lovis. Dicho autor hace un análisis en la revista" Magic " Dice en la misma:" Conociendo todos los métodos para el efecto, creí que nada me asombraría, hasta que vi el "Kartis Visible Bill Chang". Desde entonces ideé cuatro métodos más. Todos con la particularidad de ser instantáneos y visuales . Y tres de ellos a una mano! Como el que fué creado para este efecto y se describe a continuación. .

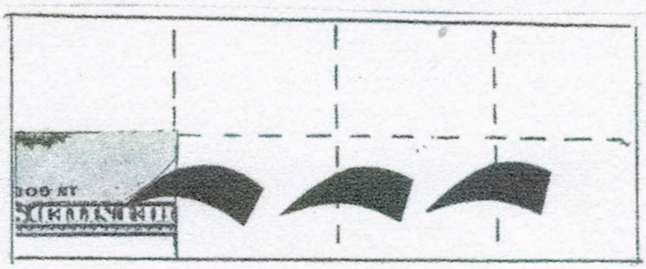
Papel blanco a billete Efecto: Se muestra un papel blanco en la punta de los dedos de una mano .Se pliega dicho papel y al desplegarse , siempre a una mano, es un billete de 100 dolares!

Explicación: Primero ,la construcción .La primer figura muestra el papel blanco.de la medida del billete. Se doblará según las líneas punteadas varias veces en ambos sentidos a fin de ablandar el papel Lo mismo se hará con el billete,según segunda figura ,al cual además se le doblará una esquina hacia la cara..Conviene usar un billete facsímil, pués el real es más rígido y por lo tanto el despliegue más lento. Se pegan por la zona sombreada .El blanco en la parte trasera del billete



Se dobla por la mitad hacia abajo,por el doblez largo, según tercer figura y luego como indica la cuarta,,es decir envolviendo por los pliegues hacia la parte pegada.Cuarto sobre tercero,este sobre segundo y este sobre primero(pegado)





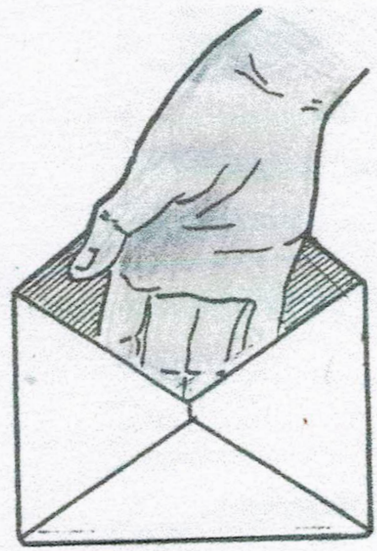
Acción:

1-Con la palma de la izquierda para arriba, se coloca sobre la misma el billete de manera que quede el papel blanco para arriba y el rincón con el billete bajo el pulgar.
2-Se muestran ambos lados .El billete no se verá, por estar tapado con los dedos.
3-Con ayuda de los dedos se pliega en cuatro(largo) y luego en dos(ancho) La parte con billete queda encima.Se pliega con el pulgar moviéndolo hacia la palma
4-El paquete a quedado en posición similar a la básica del SG,ó empalme de dedos.
-Solo falta introducir el pulgar en el doblez de la esquina y empujar logrando la apertura del billete _"Un momento,"_ dirá el lector atento "_y el cambio doble?.."..Viene ahora con el SG realizamos el cambio de mano entregando un segundo billete al espectador. La combinación de dos métodos despista más-

FEDERAL RESERVE NOTE
THE UNITED STATES OF AMERICA
THIS NOTE IS LEGAL TENDER
FOR ALL DEBTS, PUBLIC AND PRIVATE
E 88472347 C
WASHINGTON, D.C.
ONE
SERIES 2003
ONE DOLLAR

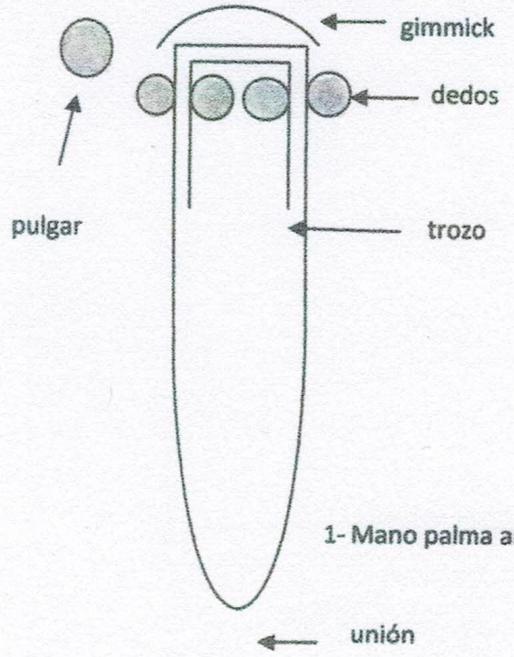
THREE CARD MONTE DE TAILANDIA

Curioso título, porque no hay cartas, tampoco son tres y jamás estuve en Tailandia .
Recuerdo cuando, hace muchos años, Fú Manchú presentó cinco sobres diciendo que solo uno era el de la suerte y el espectador que acertara cuál, sería ganador del billete de alto valor que este contenía. Por cierto que ninguno de los cuatro invitados acertó, quedando el billete en posesión del artista , que pudo así seguir felizmente por la vida.
Existen variadas técnicas para realizar este efecto. Puede ser con una bandeja con la que se hace el cambio del último sobre, como en el One in Five de Grant, con un FP, ó a manos limpias con manipulación. Pero el S G permite un manejo muy simple y efectivo
Material: Cinco sobres vacios y cerrados y un billete del más alto valor que se atreva a usar.
Presentación 1- Con el SG en posición básica y cargado con un billete doblado tres veces por la mitad, se presentan cinco sobres diciendo, que uno de ellos tiene un premio en efectivo y se desea compartir con alguien ...siempre que
lo gane. Se invita a cuatro espectadores, y dirigiéndose al primero se le dice:_"Tenemos los sobres uno, dos, tres ,tres , cuatro y cinco"_(al tiempo que se los señala)_"Cual prefiere?...El cuatro, bien, Ud creé que lo hizo libremente, pero lo induje mentalmente. Abra el sobre y contiene...nada!
2- _Ahora se habla al segundo espectador _"Cambiemos de método. Esta vez lo haremos con números.¡Cual prefiere, el A,B,C ó D?....Trate de oponer resistencia a mi pensamiento. Elije el C ,bien , sirvasé...y otra vez nada!
3- Al tercero se le dice _"Quedan tres, cuál prefiere, el de la izquierda, centro ó derecha?"_ Se procede igual que antes con el mismo resultado, el sobre vacio.
4-Como último y cuarto participante es conveniente dejar a una vistosa señorita, para que al menos algo sea grato. Se le dice_"Este sobre se llama TU y este otro YO? Cual prefiere? " _ Cualquiera sea la respuesta se le hace este juego de palabras. Si dice YO ,el mago se señala a sí mismo diciendo_"Yo?"_
Y si dice TU ,harás y dirás lo mismo. Con este chascarillo y leyendo las obras completas de Stanislavsky, obtendrás grandes éxitos.
Pero volvamos a la realidad. El sobre electo estará vacío y se procederá retirar el billete del restante , con una maniobra muy simple. Se introduce la mano(cargada) presentando la palma al público, quién ve el fake, pero lo reconoce como parte
de la mano..<se deja caer el SG dentro del sobre y se retira el billete triunfante! Se guarda el sobre y desaparece el cuerpo del delito. La entrada y
salida de la mano presenta una gran limpieza a la maniobra.
Los sobres pueden tenerse en la mano ó dejarlos sobre la mesa. Solo hay que tocar el último.
Es conveniente abrir un pliegue del billete antes de hacerlo visible, no es lógico que tenga tantos dobleces
El sobre será de tamaño carta, para facilitar la maniobra, que repetimos es muy sencilla.
El dibujo muestra la maniobra desde el punto de vista de los espectadores.

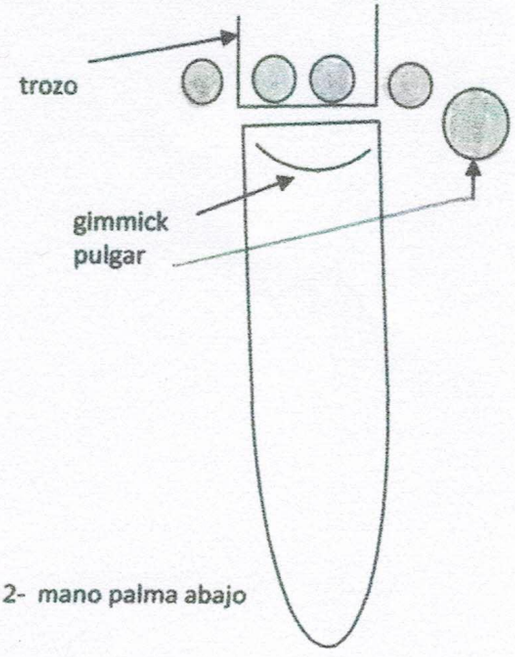


SANADA CUERDA CORTADA

Loa efectos con cuerda tienen indudablemente evidentes ventajas para el mago.
Primero , son económicas. Si bien es cierto que en algunos sistemas de cuerda cortada hay que renovarla cada vez, en otros se usa siempre la misma y se vuelve a preparar inmediatamente (resetear) ,tal es el caso de la rutina de Sand .
Segundo, son fácilmente transportables. Pueden llevarse en un bolsillo y en cualquier estuche se adaptan a la forma
Tercero, son visibles a gran distancia, aun en el más grande teatro pueden apreciarse los efectos
Cuarto, carecen de problemas de ángulo. Esto es muy importante para el profesional, que debe adaptarse a distintos lugares de trabajo y a veces la disposición del público entorpece su actuación.
Quinto, comprensible para todo tipo de audiencia. Porque el argumento generalmente es simple. Una cuerda se corta y se recompone. Nada más (y nada menos).
Sexto, una cuerda es un elemento común, de aparente inocencia e imposibilidad de preparación.
Indudablemente que el efecto más fuerte y más clásico con cuerdas es la "cortada y compuesta"- Esto se debe a que además de su claridad, como ya especificamos, tiene un fuerte simbolismo, representa la resurrección. Al igual sucede con todo objeto roto y compuesto ,sobre todo la persona cortada en dos . Si analizamos muchos efectos de nuestra inocente magia, veremos que tienen elementos rituales de profundo simbolismo.
Se le llama clásica a la obra que ha soportado la acción del tiempo. y en este sentido la cuerda cortada lo es. Está presente en las obras más antiguas como el Minguet y el Hocus Pocus Legerdemaine.
Efecto: Una cuerda es cortada, viéndose las dos partes perfectamente separadas. Un pase mágico y se recompone.
Material: Una cuerda de 1.20 cms unida con cemento por sus extremos , ´o sea formando u aro y un trozo de 30 cms.
Acción:
1-Presentarse sosteniendo la cuerda en la forma que indica el esquema numero 2.-. Para llegar a esta posición se coloca la MD palma hacia arriba y sobre la base de los dedos mayor anular se sostiene el aro, que queda cayendo verticalmente. La parte pegada quedará hacia abajo. El trozo menor se coloca paralelo y junto al anterior, pasando sus extremos ,uno entre índice y mayor, y el otro entre anular y meñique. O sea igual que la cuerda larga.
2-Se coloca el SG en posición clásica, y tapará la parte visible del trocito en la palma y parte del aro. Parecerá que las dos puntas pertenecen a la cuerda. Se gira la mano palma hacia abajo y se está listo para comenzar.
3-Se corta ó mejor, se hace cortar por un espectador , en lo posible en la parte pegada, así no quedan huellas.
Si se desea pueden presentarse dos cuerdas ya separadas. Pero el corte real desconcierta aún a los conocedores.
4-Se toma con la MI el extremo cortado que corresponde a la porción sostenida por la MD, entre índice y mayor (arriba) y se eleva un poco,, mientras la otra queda caída. Y ahora viene lo fuerte. Se puede mostrar la MD de dorso y de palma .
La cuerda se ve realmente separada!
5- Finalmente se acerca el extremo que está en la MI a una de las puntas que asoman entre los dedos de la MD. Se retiene entre los dedos estas partes para que den la sensación de continuidad .Reteniendo el SG con el pulgar de la MD se deja caer la cuerda que aparecerá entera!



1- Mano palma arriba



2- mano palma abajo

Para reafirmar la integridad se toma la porción caída y se da un fuerte tirón horizontalmente. Por supuesto que apretando para que no se separen las partes. Creo que es un aporte distinto respecto a los métodos de cuerda restaurada. Es solo un efecto rápido Puede combinarse perfectamente con la rutina de Sand, ya que se cuenta con los elementos necesarios, una cuerda y un trozo .
Cuando leí las notas de Sanada estuve a punto de descartar este efecto, pues encontré uno similar pero con una cinta
.Sin embargo difiere en el manejo y disposición de los elementos.

Corte de soga clásico

Una vez realizado el corte clásico corte de la cuerda en que aparentemente se corta por el medio pero en realidad es un trocito de la punta, hacemos un nudo con tal parte y tendrá la apariencia de dos cuerdas atadas. Lo habitual luego es que se enrolle la cuerda en un puño al tiempo que la otra mano se lo va llevando y con el pretexto de sacar los polvos mágicos del bolsillo se descargue en el mismo.
Con el SG se puede evitar esta ida al bolsillo que ensucia el procedimiento. Para ello se hace exactamente la misma maniobra aprisionando el nudo entre la mano y el SG. Al terminar de enrollar el trocito-nudo queda dentro del gimmick.Con esta mano se sostendrá un extremo de la cuerda y se dejará caer el otro desplegando la cuerda recompuesta
El hecho de sostener la cuerda hace que la mano este en posición de semiflexión ideal para ocultar el SG. Incluso en tal posición se la puede entregar en un alarde de audacia-
Otra modalidad conocida es aquella en que el nudo se hace por fuera y no rodeando la soga. Generalmente se termina dando un tirón y haciendo saltar el nudo. Con el SG se puede tomar y robar directamente el trocito nudo

Este es el antepasado de los efectos de recomposición .Recordando en el tiempo, hacia los años veinte nos encontramos con el diario roto y compuesto, atribuído al aleman Paul Korth, más conocido como Kortini. El efecto pareció bajo el nombre de Cortinis Neu Verbesserte Zeigtugtrick que en alemán significa eso mismo(¡)
Otro antecesor es la cinta de papel rota y compuesta, que sorprendió además de al público, a los magos conocedores a principios del siglo veinte y era realizado por el chino auténtico Chin Ling Foo.
Pero el antepasado en lo que se refiere a objetos rotos y compuestos es la cuerda restaurada. Figura c, como ya citamos en el primer libro de ilusionismo español, el Minguet, en el Hocus Pocus Jr y en Discovery of Withcraft del año 1584

En el bar

Comentamos aquí algunas ideas para el bar: Para cuando las palabras se terminan y llega el momento de los hechos.
1-**Paquetito de azúcar** vacio y que aparece lleno ,cambio mediante.Hay que doblarlo para que quepa.Esto se logra desplazando el contenido a los extremos dejando una depresión al medio
2-**Cigarrillo roto** y compuesto- Cortarlo en dos y realizar el cambio-La posición de los dedos al fumar es ideal para el ocultamiento del SG.
3-**Agua-** Se comenta que el día está muy húmedo y de los dedos sale gotas de agua.. Gracias a un algodón o bola de esponja empapada.
4-**Servilleta** de papel rota y compuesta. Aumenta el efecto si se iniciala (después de cambiarla)
Si bien estas son ideas menores, tienen la tremenda fuerza de la improvisación . y la utilización elementos comunes. Pero recordemos que lo improvisado debe planificarse largamente .

SANADA MONEDAS

La fuerza de los efectos con monedas reside en varios factores. Primeros, por ser objetos comunes fácilmente reconocibles

Segundo , por estar aparentemente libres de trampa, Qué puede ocultar un pequeño y sólido disco de metal? Su sonido y peso demuestran su solidez. Tercero, tienen un valor simbólico, dado que el dinero representa el poder.

Si el lector se convenció de la veracidad de estas palabras, lea ahora los contra argumentos.

Primero, lo s mago utilizamos las monedas de medio dólar por ser de buen tamaño y tener todos los aditamentos en esta medida, que sepamos no es un objeto común ni en Armenia , ni en Madagascar.

Segundo, una Flipper Coin ó una Folding Coin, no son tan inocentes. Pero el público no lo sabe. De acuerdo.

Tercero, los billetes de cien dólares si tienen valor simbólico, pero una moneda de medio , lo tenía cuando Jesse James asaltaba trenes. Pero pese a los argumentos, lo cierto es que la numismagia gusta y es lo que vale. Adelante entonces.

Mucho dio que escribir este pequeño objeto, comenzando por Discouverie of Witchcraft escrito por Reginal Scot en 1584 y Hocus Pocus Junior de 1634. Allí figura un efecto que aún se sigue haciendo, el Stack of Coin..

Y sigue una larga lista de autores .Para homenajear a todos en uno citaremos el Expert Coin Magic de Bobo .

Efecto:

Se muestra una moneda que se duplica, luego se cuadruplica y finalmente se octuplica. Nada más , ni nada menos.

Material.

Ocho monedas de medio dólar. Y el SG

Acción

1-Antes de presentarse se ubican cuatro monedas en el SG, y este en posición básica en la MD .Dos en la misma mano en empalme Downs y dos sostenidas en la punta de los dedos índice, mayor y pulgar en posición vertical. Figura 1-

2- se muestra una moneda de frente(dos como una (Figura 2) En esta posición las empalmadas quedan cubiertas y el SG no se advierte por la posición de sostener. Al mismo tiempo se muestra al descuido la MI vacía

3- Se traspasan estas dos monedas como una a similar posición en la MI, y la mano ligeramente palma hacia arriba,Se deja caer una al empalme de los dedos. Ahora se deja car la moneda visible en la palma cuidando que no choque con la oculta. Se cierra la mano y al abrirla se verá que se ha duplicado.

4-Se acerca la MD para tomarla pero en realidad se hace lo siguiente: En el momento en que el pulgar e índice derecho las toman , se cierra el pulgar por arriba y el índice por abajo , tomando las del empalme Downs y deslizándolas por entre los dedos que la retenían en dicho empalme y dejándolas en la punta e los mismos, abriéndolas en abanico.

En apariencia la MD tomó las monedas de la MI pero estas quedan en el empalme de dedos

5- Se depositan las monedas a la vista en la palma de la MI , ,que dejándola en posición natural no se ven las empalmadas. Se cierra y vuelve a abrir la mano mostrando que ahora hay cuatro.

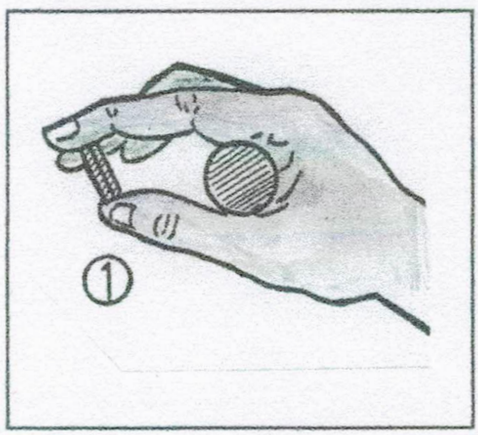
6- se muestran dos en cada mano en la punta de los dedos, mostrando indirectamente la s palmas vacías, Se tomas las cuatro en abanico en la punta de los dedos de la MD.En esta posición la articulación del pulgar de la MD queda lista para abrir el SG.

7-Se lleva la MD hacia la MI y al mismo tiempo se dejan caer las monedas en esta. Se abre el SG dejando caer las monedas que contiene. Es imposible distinguir la diferencia del sonido entre las aparente cuatro que caen y las ocho reales.

Se cierra la mano y abre dejando caer a la mesa las ocho!...

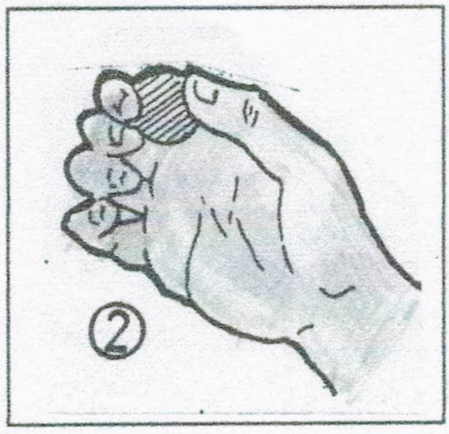
Para mayor dramatismo se pueden dejar caer de una en una , aumentando paulatinamente el énfasis al contarlas

Por sus características , esta rutina es claramente para iniciar una actuación. Es interesante para hacerla en una presentación con fichas de juego y hablar sobre la duplicación en las apuestas



← Vista de arriba

Vista del espectador →



Vista del espectador

SANADA-APARICION DE UN PAÑUELO

Por algún extraño designio, la aparición de un pañuelo, parece ser la habilidad obligada de un ilusionista. Tan es así , que en la" Enciclopedia de los pañuelos" de Rice figuran setenta y seis métodos manuales. Veinticinco de ellos a manos limpias ó usando un pequeño aditamento, como hilo ó elástico, y cincuenta y uno con ayuda de pequeños cargadores o gimmicks.

Muchos de ellos son prácticos y otros simplemente curiosos. Pero ninguno cumple con estos cuatro requisitos simultáneamente:

1-Que el pañuelo este en la mano, es decir, sin carga externa.

2_Que la mano pueda mostrarse con movimiento natural por ambos lados.

3- Que la aparición pueda realizarse con una sola mano, sin ayuda de la otra.

4-Que el pañuelo se des pliegue instantáneamente.

La sencilla aplicación del SG que presentaremos cumple con los puntos anteriormente señalados. Y de esta manera, espero que el lector solucione sus problemas existenciales.

Lo que más se acerca al cumplimiento de estas condiciones, es el uso de un sexto dedo ó de un dedil, pero la apertura del pañuelo no es rápida. Y los métodos instantáneos requieren carga externa.

Si se es amante de la naturaleza esta forma puede realizarse en un campo de nudistas. Más , imposible!

Antes de seguir, un homenaje a Francis Martineau, por el tremendo trabajo de hacer no solo los dibujos de la "Enciclopedia de los pañuelos" sino también la tipografía a pluma, es decir a mano. Los tres tomos están hechos

desde el primero al último trazo a mano. Eso es magia!

Efecto: El comentado.

Material: Un pañuelo de 45 cms cortado en diagonal. La razón de cortario así es que un pañuelo entero y uno cortado de esta manera tienen el mismo aspecto cuando se sostienen de una de sus puntas . La diagonal en el caso del cortado. Se fijará en la parte interna del gimmick por el extremo diagonal,

Acción:

1-Se prepara el pañuelo enrollándolo con un lapicero de sección hexagonal, para que no resbale al girar. Este rollito quedará dentro del SG con su eje atravesado respecto al largo de los dedos, y de tal forma que al abrirlo desenrolle como una alfombra en el piso.

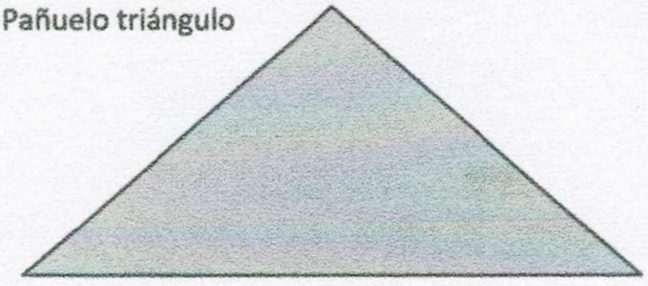
2- Si se hace de entrada se coloca en posición en la mano. También es posible colocarlo en un soporte y tomarlo durante el acto. Personalmente uso un elástico en la parte interna del recipiente o galera.

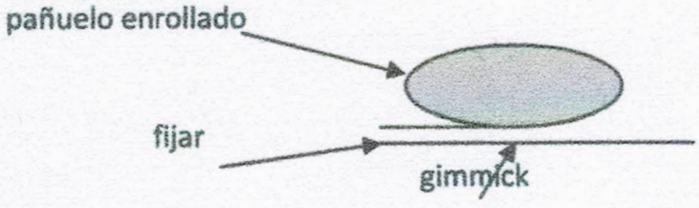
3-Y queda poco por decir (pero mucho por hacer).Se hace el gesto de tomar del aire, viéndose de esta manera las manos vacías. Aquí es donde se ve al artista. Nada de gestos extraños para demostrar que "no nada en las manos". Sobriedad es el secreto. Ver el pañuelo. Ir a buscarlo. Materializarlo.

Para esto último se apuntará con los dedos hacia el suelo para cubrir la apertura de SG que realiza el pulgar.

Y el pañuelo se desenrollará apareciendo. Lo uso en mi acto de aparición de campanitas, debutado en 1980 y presenciado en esa ocasión por Arturo de Ascanio, Slidini y Fantasio.

Pañuelo triángulo





Esquema de preparación

SANADA PAÑUELO EN VASO

Una interesante variante en la aparición de un objeto, en este caso un pañuelo , es hacerlo dentro de un vaso.

Qué le agrega este elemento? Mayor misterio, porque el efecto se produce en un ámbito aislado, y si bien una aparición es interesante, lo es más aún si aumente la dificultad. Mayor concentración en lo que va a suceder, porque indudablemente que será en el vaso. Se centra la atención en el elemento.

Un vaso, y más aún una copa, agrega un toque de distinción. En otra parte de este trabajo, describo la aparición de una bola de esponja grande, que ocupa totalmente el espacio de la copa. Forma parte de una extensa rutina, pero ese es uno de los momentos culminantes en que es notoria la aprobación del público.

Hacer la aparición de un pañuelo en un vaso no es nada nuevo, Se ha logrado con hilo, con elástico, con deposito eyector en la base(Flash Glasse), y con vaso espejado (Mirror Glasse)

Lo interesante del método aquí presentado es su simplicidad en preparación y manejo.

Material: Un vaso preferiblemente alto para que el pañuelo despliegue y luzca más. Un pañuelo de color llamativo legado en zigzag para haga efecto de resorte y se despliegue en el vaso.

Acción:

1-Se coloca el pañuelo en el SG y todo en la mano en posición básica en le MD

2-Se toma el vaso con la misma mano que tiene el SG adosando la palma a un costado. El SG se verá a través del vidrio , pero será imposible detectar su presencia de cualquier ángulo.

Además la presión del vaso lo asegura perfectamente .

3-Con ayuda de la otra mano se invierte el vaso boca abajo encima del SG presionando sobre el mismo para que la apertura no se produzca prematuramente. Se apoyará en la parte delantera

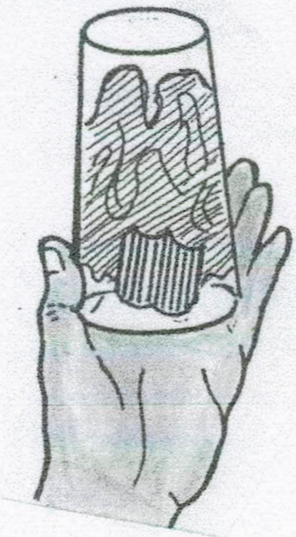
4-Solo hay que aflojar la presión delantera , deslizando ligeramente el vaso hacia esa parte, con lo cual el SG saltará liberando el pañuelo que aparecerá . El SG quedará atrás cubierto por el pañuelo que llenará el recipiente.Si por hacerlo mal el SG queda adelante, el asombro será mayor pues pensarán que la mano atravesó el vaso!

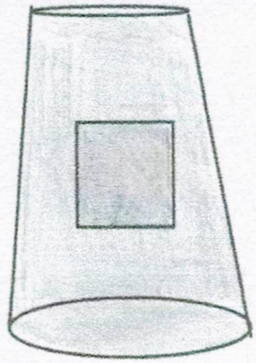
No solo puede presentarse en escena , sino también improvisado. En una fiesta ó en el bar la sorpresa es grande por usar el vaso en que se agoto la bebida . Y por estar los contertulios a centímetros.

Variante I El efecto y la causa son exactamente iguales al descripto, solo que el vaso se sostiene por base.La causa? Un vaso sin fondo! Por supuesto que esta versión requiere cierta distancia , por lo que es más adecuada para salón.

Variante II Otra posibilidad es tener el vaso boca arriba y tener la mano con el SG encima sosteniendo.Como antes se abre el SG y el pañuelo cae por gravedad. Pero debe evitarse la caída del SG por lo cual es conveniente adosarle una cinta adhesiva que hará de bisagra, estando parte unida a él y parte a la mano.

Variante III- Esta vez no es por arriba, ni por abajo...sino por el costado! El SG va como en la anterior varianteabisagrado con cinta y el vaso tiene una abertura lateral ligeramente mayor que el SG. ,disimulada por el diseño. Cuando coinciden ambos elementos la apertura es automática.





SANADA CARTA QUE ACHICA

El de las cartas disminuyentes es uno de los más hermosos efectos. A través del tiempo se han inventado muchos sistemas, como los de Al Baker, Alma, Londono, Grant, Haskell, Jim Hooper, Tomy Wonder, Ton Onosaka y sigue la lista.

Pido disculpas por los que olvido citar. Por tratar de ser justos con unos, se es injusto con otros.

Todas las formas nombradas tienen la particularidad de presentar las cartas en abanico. La aquí presentada es de una sola carta, pero tiene la ventaja de no necesitar las consabidas descargas y ser de manejo muy sencillo.

Efecto: Una carta tenida en el extremo de los dedos se reduce a la mitad, luego a una cuarta parte y finalmente a un octavo de su tamaño original. Y puede entregarse como recuerdo!

Material. Una carta preparada según los esquemas 1 y 2- Es decir: su dorso lleva pegada una carta de la mitad del tamaño de la normal, otra de un cuarto y un pequeño sobre para contener la de un octavo. Con un cortante se marcarán los pliegues y reforzarán con cinta adhesiva. Tanto la normal como la media se plegarán hacia la cara Es conveniente usar una figura para disimular los dobleces. Es conveniente armar la carta con fotocopia de color.Además de solucionar el problema de tamaño, tiene menos espesor.

Acción

1-Con el SG en posición en la MD se presenta la carta cara al público en la misma mano. Vista de atrás por el operador estará como en el esquema 2 .- Es decir con la media carta abajo

2-Se pasa a la MI en posición similar, teniendo en cuenta que el pulgar queda más arriba de la mitad de su dorso.

Los dedos horizontales sostienen la carta vertical. Se lleva la punta de los dedos hacia arriba, al tiempo que con ayuda del meñique se pliega la carta para que la media quede para adelante vertical. Se baja la mano nuevamente a posición horizontal pero manteniendo la carta vertical. Para esto deberá pivotar en su centro y la carta estará en su primera disminución.

3-Se pasa la carta a la MD mientras con un gesto se muestra a MI vacia.Se devuelve a la MI e posición similar a la anterior.

4-Con el tamaño siguiente hacia abajo se repite el anterior movimiento y se produce otra disminución.

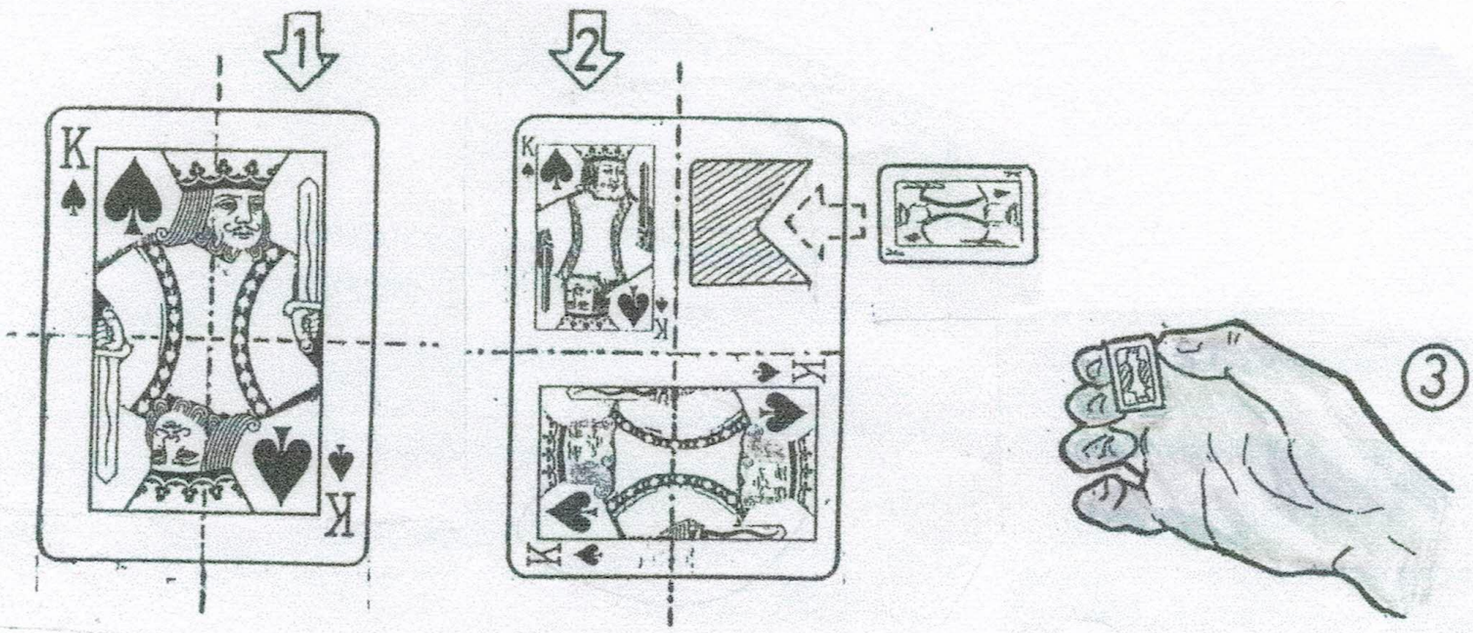
5-Como antes se pasa a a la MD ,pero antes se roba con el pulgar de la MI la última reteniéndola e el empalme de los dedos. Teniendo estos semiflexionados, es decir, en su tonismo natural

, la mano parecerá vacía.

6-Se simula devolver la carta a la MI pero reteniéndola se introduce en el SG .En el mismo momento la MI asoma e la punta de los dedos. el lado largo de la cartita, dando la sensación de verse el lado corto del tamaño anterior.

Co n movimiento similar a los anteriores se gira 90 grados y aparece disminuida a un octavo. Se pasa a la MD tomándola por sus lados(Figura 3)

Se entrega a un espectador, pues obrando con soltura nadie notará que se tiene la causa en la misma mano. La persona focaliza su visión en la cartita y no ve registra la presencia del SG . Además se mantiene la otra mano en actitud sospechosa hasta último momento.



SANADA_CARTA ROTA (Y COMPUESTA)

Existen muchas variantes del efecto de la carta rota y compuesta. En los últimos años ha sido la obsesión de los cartómagos encontrar su propia versión. Diríamos que hay dos grandes divisiones en lo que a presentación se refiere.

Recomponer la carta en una sola acción ó hacerlo en varios pasos, es decir, trozo por trozo. De esta última forma hay maravillas, como la versión "Piece by piece" de David Regal,"The Reformation" de Guy Hollingworth ," The Reparation" de John Lovick y la presentada por David Stone .Otro estilo es el de David Willamson. Y lejos en el tiempo recordamos haber visto a Billy Mac Comb en las reuniones con el mítico Fú Manchu.

La mayoría está basada en antecesores, y la mía no es la excepción . La reconstrucción se realiza instantáneamente, en una sola vez.

Efecto: Una carta elegida es rota en varios trozos. Estos se golpean contra la mesa y por efecto de la mutación molecular (?) el naipe se reestructura , quedando entero. Otro milagro de la bioenergía!

Material: A más del mazo normal ,una carta duplicada de la que se forzará y estará en el lomo. Si se desea, puede usarse un mazo Mene Tekel , que es aquel que tiene las cartas en parejas de igual palo y valor ,siendo la superior de cada una más corta que su compañera. Esto permite dar a cortar y retirar la carta del corte, con lo cual su pareja queda automáticamente en el lomo .

Acción:

1-Se fuerza la carta cuyo duplicado está en el lomo. El SG esta en la mano derecha en su posición clásica.

2-Mientras el espectador mira su carta, se deja el mazo sobre la mesa de manera tal que la carta superior (duplicado) sobresalga un centímetro hacia la derecha. Paradójicamente, se deja el mazo cuidadosamente al descuido.

3- Se hace romper la carta tres veces en dos ó sea en ocho trozos. Cuando el espectador los entrega se toman con la mano derecha en la punta de los dedos. Esta se dirige hacia la izquierda haciendo el ademán de colocarlos en ella. pero en realidad se retienen y abriendo el SG se introducen en él. O sea que se ha hecho un falso depósito y guardado los trozos e el SG – La mano izquierda se cierra como conteniendo la carta rota.

4- Se gira el puño izquierdo hacia la mesa al mismo tiempo que se apoya la mano derecha junto al mazo, La uña del índice derecho cerca del borde anterior sobresaliente, en posición de dar un papirotazo. Qué es un papirotazo? La palabra deriva de papiro y era un golpecito dado con la uña del índice, por acción de resorte al ser liberado del pulgar que lo retenía. Este golpecito, que también podría llamarse" uñetazo" permitía comprobar la resistencia del papel. Para nosotros servirá para impulsar la carta.

5- La mano izquierda con la supuesta carta, baja hasta golpear la mesa a unos diez centímetros delante del mazo Casi al mismo tiempo se dará el papirotazo a la carta sobresaliente , que ira a parar bajo la mano. Inmediatamente se levanta la mano y allí está la carta recompuesta!

Importante: Como la coordinación no es fácil puede suceder que la carta siga de largo ó choque antes en la mano.

L a solución es tocar primero la mesa con la punta de los dedos, formando una jaula que la atrapará, y una fracción de tiempo después bajar la palma. El apoyo de la derecha en la mesa se justifica, pues la otra avanza desequilibrándonos.

Y toda la atención está en la que aparentemente contiene la carta ,y hace un movimiento m{as amplio.

Observación : He visto en muchos colegas que cuando aparentemente tienen algo en su mano, la aprietan como para extraerle líquido. La mano debe de estar floja y semi abierta

Bien lograda la sincronización el efecto es muy fuerte y realmente mágico. Pero el "timming" r equiere mucho ensayo-

-Como sabemos, no hay nada nuevo bajo el sol ,Y no estamos ante la excepción .Este efecto tiene sus antecedentes.

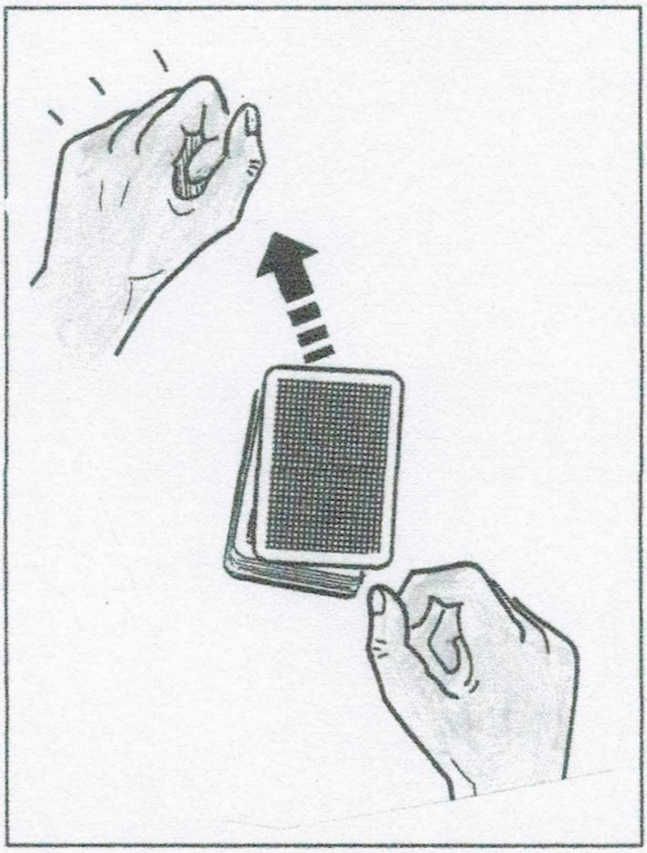
Hideo Kato hacia con la técnica de lanzamiento aquí descripta la aparición de la carta elegida.(Kato's Card Happening)

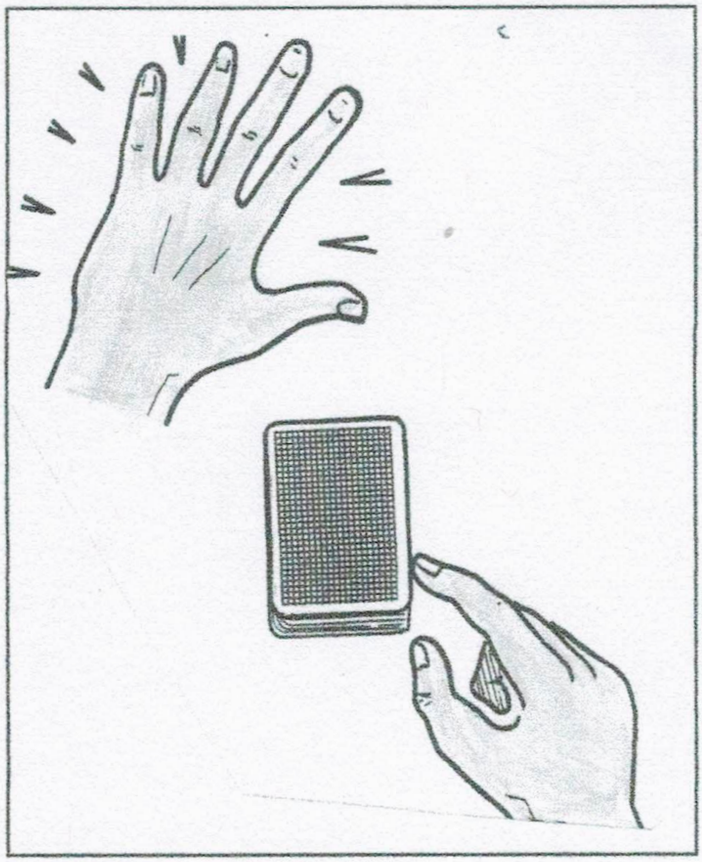
Maka Tendo hizo su versión impulsando con el pulgar(Ohajiki Card Happening)

Rudy Coby le agregó la rotura de la carta , solucionando la desaparición de los pedazos con el Revolve Vanish de Slidini .

Obviamente , esto último requiere que el ejecutante esté sentado. Faltaba un detalle, poder hacerlo de pie.

Y..!Eureka! ...La modalidad descripta lo hace posible. Haberla encontrado es mi contribución a este clásico.





SANADA CAJA DE FOSFOROS

Este efecto es ideal para presentar en forma improvisada. Pero atención que lo improvisado debe planearse con cuidado. El principal ingrediente, es la paciencia. Hay que saber esperar el momento .La impaciencia propia del aficionado novel, lo delata , notándose que está con todas las armas listas. Obviamente que esperar el momento del ataque requiere autodominio. Pero la espera valdrá el sacrificio pues el resultado será mayor.

Si el momento no se produce espontáneamente, se lo provoca indirectamente. Una frase ó un gesto pueden lograr el objetivo. Paradogicamente, improvisar, requiere mucha preparación.

Efecto.

Una caja de fósforos desaparece en las manos. Nada más. Ni nada menos.

Material :

Un fake que simula ser una caja completa ,pero solo tiene la parte superior y delantera .Figura 1

Se abisagra con cinta adhesiva por dentro, en la unión de las partes. La superior se marca con un cortante por fuera y también se abisagra. Figura 2

El lector de Paul Harris reconocerá un parentesco con su Vanishing Deck.

Acción:

1-Se tiene el fake en la mano izquierda estando la parte delantera entre índice y pulgar, El espectador percibirá las únicas dos partes como una caja entera.

Las partes laterales inexistentes están cubiertas por el pulgar hacia la izquierda y por los otros dedos hacia la derecha. Figura 3

2-La mano derecha se acerca por arriba y atrás, al tiempo que abre el gimmick por adelante con su pulgar. Cubre la caja empujando ligeramente hacia adelante para producir el plegado e introducirla en el gimmick

3-Se retira la mano derecha como llevándose la caja , y lo curioso es que realmente es así! (Pero oculta)

Se hace con la misma mano un gesto de pulverizar en la punta de los dedos y desaparece! Por supuesto que la mano queda semiflexionada no percibiendo lo que contiene.

4-La mano izquierda permanece en actitud sospechosa para llevar la atención hacia ella y finalmente se abre

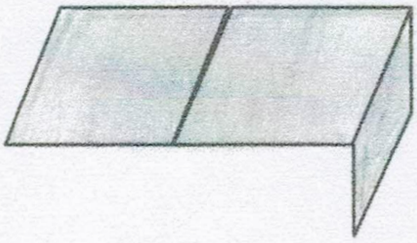


Figura1

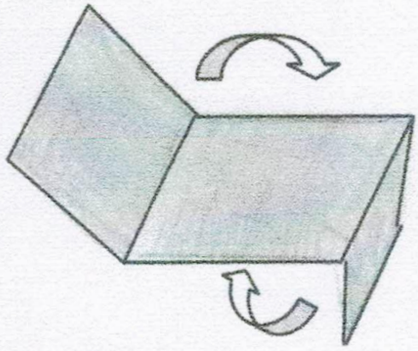


Figura 2

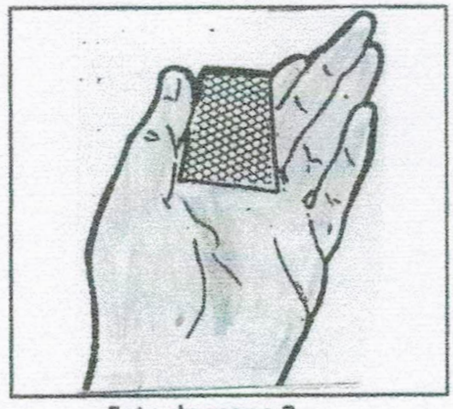


Foto de mano 3

.Detalles:

-Es conveniente hacer algo previamente con una caja normal para condicionar al público. Mejor aún si la sostiene en sus mano, Se encuentra mucho material en Encyclopedia of Impromptu Magic de Gardner,

-Se puede colocar un trocito de raspador en el borde y encender un fósforo para mayor realismo.

-El efecto también puede hacerse con algún otro tipo de caja chica, mazo de cartas miniatura,etc.

-Mucho mejor con un bloque de madera cuya solidez prueba el público Hay excelentes papeles autoadhesivos simil madera que facilitan la construcción e incluyen la bisagra.

Variantes:

Rutina 1: Caja a través de la mesa- Una caja real se coloca en el fake y se descarga en la falda, se hace la desaparición según lo indicado aplastando sobre la mesa . Y se saca la real de abajo.

Rutina 2-Viajes al bolsillo –Con la misma preparación anterior, se lleva la caja al bolsillo, quedando secretamente el fake en la mano ,Se hace la reaparición en la mano(fake),Inmediatamente la desaparición y de l bolsillo se extrae la caja deshaciéndonos del fake

Origami

De varias tarjetas con dibujos ó nombres de animales se elige una. El brujo de turno transformará un papel en un origami de dicho animal. Doble efecto , adivinación y materialización.
No hay mucho que decir, simplemente se trata de un forzaje y un cambio de papeles.
Se necesitan ocho tarjetas tipo naipes con figuras de animales, Una de ellas (por ejemplo la rana) será carta guía y luego de dar a mesclar se llevará al lomo y entregará nuevamente para realizar la cuenta mejicana. Es aquella en que la primera va a la boca del mazo ,la segunda a la mesa y así hasta que quede una ,y que será la rana. O cualquier método de forzar.
Se dará a doblar un papel varias veces y al sernos devuelto se hará el cambio de manos
Al verse la ranita habrá dos preguntas: Como adivino? Como la hizo tan rápi

Ave Fenix

Un billete pedido al público es firmado y registrada su numeración.Se coloca en un sobre y se quema Posteriormente reaparece intacto en otro sobre libremente elegido,Como el ave Fenix,reaparece de sus cenisas.
Se necesita un sobre blanco y varios de distintos colores.
Presentación
1-En el sobre blanco estará el SG en posición tal que cuando entre la mano se lo pueda colocar en posición básica. Se hará firmar y tomar la numeración del billete dado por un participante :Luego se lo hará doblar del tamaño adecuado para entrar en el SG y se lo coloca en el sobre.
Pero no se lo deja sino que se lo cubre con el SG, retirándolo así cubierto.Cuando la mano sale debe presentar la palma al público.Allí está la gracia justamente!
No solo el efecto es más limpio sino que es mayor el goce interno del artista.
2-Se quema el sobre con absoluta paz de conciencia(No tanto por el dueño del billete)
Se elige un sobre entre varios de colore invirtiendo el procedimiento en este reaparece el billete comprobándose su identidsd
Detalles:Pueden usarse sobres blancos pero el color agrega vistosidad y precisión
El SG puede llevarse estar en la mano o en el sobre,seg{un convenga al artista
Se puede dar a quemar colocando un papel adentro para sentir su presencia.

Magia al cubo

Esta es un variante de la desaparición de la caja de fósforos. Se necesita un pequeño cubo sólido de 3 por 3 cms. Y un flap que represente dos caras abisagradas con tela del mismo..
1-se sostiene en la mano izquierda el cubo cubierto con el flap por la parte superior y delantera.
Se puede golpear para demostrar su solidez o bien entregar a revisar, reteniendo el flap.
2-Estando sentado puede descargarse en el lap ,o bien usando el antiguo argumento del viaje visible ó invisible , dejar el macizo en otro lado
3-Solo falta hacer desaparecer el flap con el SG plegando las dos partes e introduciéndolas en el -
Si esta sentado hágalo pasar a través de la mesa;si de pié ,viajar a donde lo descargó.

Sai-Baba

SG con cadenita oculta-Gesticular tomar algo del aire con mano izquierda mientras la derecha se muestra vacía al descuido- La derecha se acerca a la izquierda dejando caer sobre esta la cadenita , pero al mismo tiempo elevando para dar la sensación de salir de la izquierda,facilita esto si se sujeta al SG un extremo con cinta adhesiva.

Abab-ias

O sea,a la inversa del anterior.en otras palabras desaparición de la cadenita
El SG tendrá pegado un pequeño imán plano.Un extremo de la cadena estará en contacto con ély colgará de la mano derecha verticalmente,La izquierda se coloca debajo y bajando la derecha se ira depositando la cadena.En el momento de tomar contacto las dos manos,la cadena quedará adherida al imán y dentro del SG. Se cierra la izquierda como si la contuviera y la derecha (con SG y cadena) se muestra vacía indirectamente al tomar un elemento que haga las veces de varita mágica,Solo falta abrir la mano izquierda y el milagro está hecho!

Sanada-Aparición de billetes

Este es el efecto más directo e impactante que puede lograrse con el SG. La aparición de dinero materializa los deseos del Hommo Ambiciosus. Cuando decimos que somos magos, no nos dicen que hagamos aparecer dinero ? Pués estamos en condiciones de hacerlo! Imaginemos la cara del interlocutor al ver aparecer del aire un billete…dos…tres..y finalmente uno gigante! Los magos del pasado, entre ellos Bosco, Pinetti, Hermann hacían aparecer monedas de oro en lugares públicos a título publicitario . Personalmente tuve la oportunidad de protagonizar una importante experiencia, no solo en lo personal sino también para la Magia. El
EL hecho podría titularse :"Un mago en el juzgado". Debí actuar como perito de fraudes en un juicio por estafa, y para ejemplificar la psicología del engaño, realicé el citado efecto .Al aparecer el último billete, los presentes comenzaron a aplaudir, incluido el defensor del acusado!!! Por lo inusitado, el hecho salió en varios periódicos, revistas ,programas radiales y televisivos A continuación describo el método.

Efecto: el citado. Que no es poco

Material:

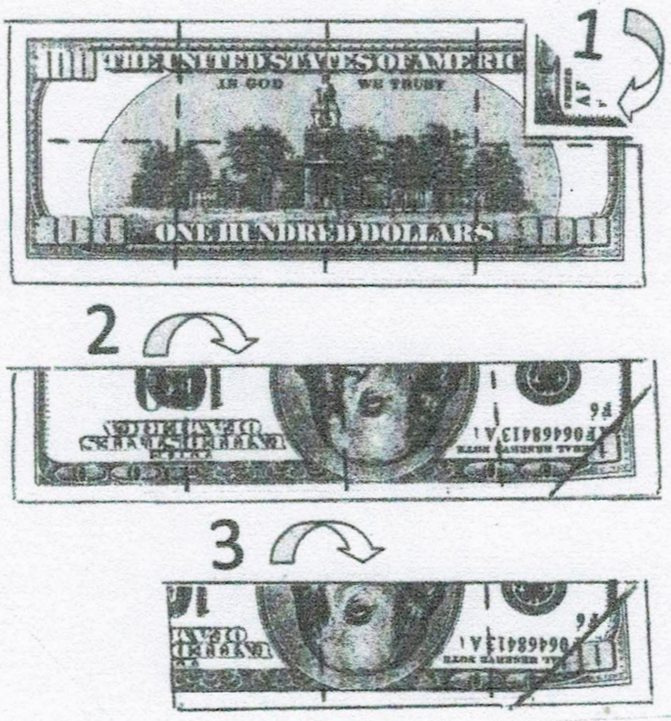
1-A un billete se le marcan los dobleces según las líneas punteadas de la primer figura (mitades) -Colocar el billete sobre la mesa extendido de derecha a izquierda y cara abajo. Doblar la esquina. Queda una solapa que siempre estará a la vista (hacia arrib

2-Doblar por el eje largo .La numeración de las figuras coincide con la explicación.

3-Doblar envolviendo por las líneas punteadas del extremo opuesto a la solapa.

4-Seguir en volviendo hasta que quede un pequeño rectángulo de 4 por 3 cms.5-Se colocan en la mano derecha cuatro billetes así preparados en la posición de empalme de dedos, con la solapa para arriba y la abertura hacia el pulgar. Encima colocar el SG.y todo esta para comenzar. :

Acción: Se hace el gesto de tomar del aire y se acercan las manos ,retirando la izquierda el SG al tiempo que la derecha introduce el pulgar en el billete desplegándolo.La mano derecha sigue desplegando el segundo , tercer y cuarto, mientras el SG permanece en la izquierda El dedo índice actúa como eje .Funciona mejor con billete facsímil,los verdaderos son rígidos y dificultan la acción.



Detalles varios

1-**La posición básica** es con los dedos relajados y semi curvados .Además de ser la posición lógica de la mano, ayuda a sostener el SG en un perfecto empalme de dedos. Aún en el gesto de atrapar algo del aire es natural. Además por la misma cobertura estará en la sombra. Para sostener el SG solo hace falta una ligera presión que puede ser en el sentido lateral o antero-posterior.

2-Justifica más la posición básica el **sostener algo** en la punta de los dedos, como un lápiz,una moneda. El arreglarse los lentes es perfecto para mostrar las manos vacías indirectamente.

3-Sostener **una copa** es excelente Porqué? Primero porque de por si es elegante Una copa es femenina, es delicada y agrega un toque a cualquier efecto. Un Rising Card luce más en una copa. También aisla impidiendo cualquier manejo.Pero además tiene un motivo práctico. Si sostenemos una copa conteniendo un papel ya cambiado,y con la palma rodeándola, el espectador verá el SG, pero, paradogicamente ,no lo verá(¿)

4-Y tampoco verá que ya se cambió un papel po rotro. Porque?Porque ambos son del **mismo color** por fuera. Y esto nos da la ventaja de jugar con el tiempo. Persiste la misma imagen.aunque ya está todo hecho.

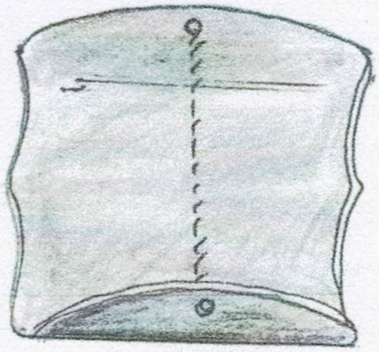
5-El uso de **dos medios** para un mismo fin es otro recurso despistante. Como en el doble cambio de billete(papel a billete otro valor)

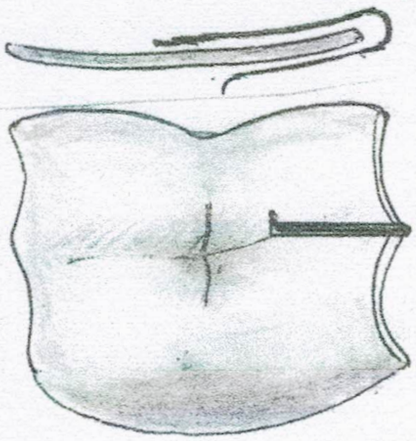
6-También consideremos el uso de **doble principio** :Por ejemplo en la desaparición de una bola de esponja. Primero ocultamiento, Segundo ,reducción de tamaño. Los dos mismos principios se usan en la desaparición de la caja de fósforos

7-**Un elástico** pasado de lado a lado por un par de agujeritos ayuda a sostener, por ejemplo la carga de billetes o similar. Facilita la toma inmediata del bolsillo Ver dibujo de abajo.

8-La misma función cumple **un clip de alambre** en la parte externa en los efectos de cambio No es absolutamente necesario , pero da seguridad de movimientos.Se fija por dentro con cinta adhesiva

9-Al final de la rutina entregue el objeto a un espectador con la **misma mano** que contiene el SG, pues su foco de atensión está en en dicho objeto.y allí focaliza su visión. Mientras derive las sospechas aa otro punto o a la mano inocente que se aparta sospechosamente.





Bolas de esponja

Indudablemente son el elemento ideal para usar con el SG . por ser compresibles, , ligeramente adherentes y venir en vistosos colores. Las super blandas (soft) tienen la primer ventaja en mayor grado. Y un gran secreto que seguramente descubrió el lector al tratar de lavarlas y escurrirlas es que se expanden un 20 por ciento al estar mojadas, sin que ello impida su buen manejo. Una de 4 cms de diámetro pasa a tener 5 cms. Y si se han aplastado al estar guardadas, mojadas recuperarán su redondez.
Paradójicamente este es el punto menos extenso que trataré dado que ya lo está por Sanada .Solo cito algunos detalles que difieren .

Aparición: I -Esta aparición simula tomar del aire una bola. Para ello tenemos en la mano derecha el SG conteniendo una bola. Esta mano se adelanta a la altura de los ojos y con la palma para abajo se" abre la puerta" y aparece la bola. Parece audaz,pero la bola cubre por delante al expandirse,sobre todo si está húmeda

Aparición 2- Es casi lo mismo que lo anterior solo que con la palma hacia arriba.al aflojar la retención , la bola se expande y cubre por delante la presencia del SG Se ve la palma vacía y al instante hay una bola! Puede abrirse la puerta con el pulgar o simplemente soltar el SG, La aparición es instántanea..Por supuesto el tamaño de la bola será mayor que el SG

Aparición 3- puede facilitar la extracción de bola el SG el hacerla rodar contra el brazo otra mano ó tapete.

Desaparición- Con la bola en derecha y el SG abierto ,se acercan las manos con el dorso al público y en la acción del falso depósito el pulgar izquierdo empuja la bola dentro del SG
Aparición de bola grande en una copa :Esta aparición de una bola de 6 cms de diámetro _es de gran efecto visual y cada vez que la hice en mi rutina de cubiletes arrancó una fuerte exclamación, La bola está en el SG y todo en posición básica
El gran detalle es que esta mano sostiene un copa, que lejos de dificultar ayuda a sostener el conjunto.y a través del vidrio se ve la mano: La otra mano toma la copa y la invierte colocándola sobre el SG que al liberarse deja aparecer la bola. El SG quedará tras la bola .
Rutina simple-1-Una bola en bolsillo y otra en la mano derecha en el SG-Derecha atrapa en el aire una bola según el punto 1ó 2-
2-Falso depósito en izquierda y desaparición
3-Izquierda saca de bolsillo la otra
4-Duplicar por rodamienta de la primera en SG
5-Dejar la de izquierda en la mesa y falso depósito de la otra en izquierda, Tomar la otra en derecha
6-Desaparición en izquierda y ambas están en derecha !

Atención -En este trabajo siempre el SG está en posición básica en la mano derecha

KARTIS

NOTAS DE CONFERENCIA

Donado por
la familia
"RAY FRANCAS"

NUESTRO PEQUEÑO AMIGO:EL DEDIL

Aqui bien se puede decir que "a pequeñas causas ,grandes efectos"
Ya conocemos de las variadas aplicaciones del dedil,pero aqui solo describire algunas de mi creación(o combinación).
El primero de los efectos se basa en otro ,la aprición de un imaginario pañuelo en una cajita de fosforos también imaginaria.
Aquí se simplifica la ejecución. y lo llamo justamente....

"IMAGINACION"

"El pensamiento es una fuerza muy poderosa.Si pensamos con intensidad ese pensamiento se materializa"...."Señor,muestre Ud ese pañuelo que tiene en sus manos,agítelo , etc....." El espectador realiza la mímica como si reamente tuviera el pañuelo "Ahora forme con el una bola y láncelo en dirección a mi mano que lo atraparé" Pero antes una persona tomara fuertemente mi muñeca para que no pueda hacer movimiento ,lo que por supuesto dificultara mi tarea"(¿)
El espectador hace el movimiento de lanzar,se sigue el "vuelo" del pañueloy finalmente se cierra la mano como atrapandolo".
"Ya esta en mi mano." Se mantiene cerrada "Pero mas dificil es que desaparezca" Se abre la mano y logicamente esta vacía !!!
El público ríe por supuesto."Aunque rapidamente vuelve"Se cierra otra vez y se retira el pañuelo!El público deja de reir...
TECNICA:Se utilizara un dedil grande y un pañuelo cortado en triángulo .En un extremo se le hara un nudito para localizarlo mas facilmente.
Para la aparición simplemente se introduce el dedil en el puño tomado por el espectador en el mismo momento de retirar el pañuelo
Para que el espectador que tiene el puño no perciba el dedil,dicho puño interceptara la línea de visual es decir que estara entre los ojos del espectador y el dedil.
A pesar de su sencillez este efecto es muy impactante,teniendo ademas la ventaja de poder hacerse rodeado,y tanto para niños como para mayores.

APARICIÓN RELAMPAGO DE UN PAÑUELO:

Efecto:El titulo ya lo dice...
preparación:Igual que en el juego anterior,mas una galera que estara sobre la mesa.
Ejecución:En un momento de la actuación se lleva la mano a unos 30 centimetros sobre la galera.Dicha mano hace un rapído sacudón que desprende el dedil dejándolo caer dentro de la galera.El pañuelo es retenido por el nudo del extremo entre el pulgar y el índice
La rapidez de la caída no deja ver el dedil,el cual debe ser preferiblemente pesado para que se desprenda mas facilmente de la mano y caiga en liñea recta Figura 6
Este método tiene la tremenda ventaja de realizarse con una sola mano,lo que posibilita cualquier acción a la otra(como una carga)
Otra gran ventaja es que la mano queda libre de cargadores.
Y aún otra es que el efecto es relmente mágico!!!!!!!!

Otro detalle a tener en cuenta;dentro de galera debe colocarse un pañuelo para que amortigue el sonido del dedil.

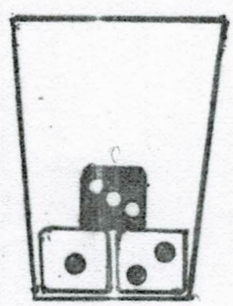
LOS DADOS SOFACLÖSTICOS

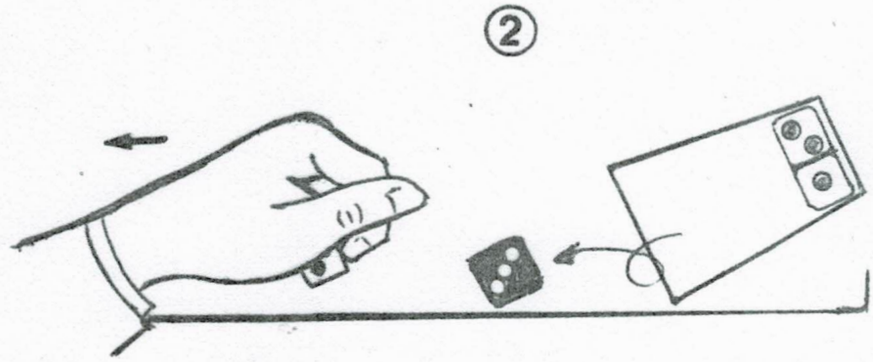
Los efectos con dados son poco frecuentes entre los magos y sin embargo tienen cierta fascinación para el publico por ser objetos de juego al igual que las cattas.Algunos autores como Scarne, Ed Marlo y Audrey Walsh han escrito exelentes trabajos sobre el tema hace mas de veinte años y sin embargo gran parte de los magos desconoce su existencia.Para poner mi granito de arena en la gran montaña de la Magia expongo a la consideración del lector este .. Efecto.;

Se muestran dos dados blancos en la mano y dos blancos y uno rojo en un cubilete,Un pase magico y todos salen del cubilete!
Necesario:ademas de los dados ya dichos,un cubilete en cuyo fondo quepan dos dados casi justos.Figura 1-
Ejecución:

1)Mostrar cuatro dados blancos y uno rojo
2)Echar los dos blancos en el cubilete de manera que queden ambos en el fondo.Echar el rojoFigura1-
3)Tomar los otros dos blancos en la mano izquierda
4)Hacer rodar los dos de la mano izquierdahacia la derecha. Tomarlos nuevamente,pero al hacerlo no encerrarlos totalmente en la mano sino dejarlos en la punta de los dedos,los cuales quedaran hacia abajo,no notando el espectador tal posición.
La mano queda apoyada en la mesa
5)La mano derecha toma el cubilete apretando el fondo con lo cual retiene los dos blancos y no así el rojo que es dejado rodar hacia la izquierda.Simultaneamente la mano izquierda abandona el sitio donde estaba"para dejar lugar" ,pero también deja sus dos dados dando la sensación que son los que salieron del cubilete,Esta sensación es reforzada por la caída del dado rojo Figura 2
6)La mano derecha deja el cubilete y tomando los dados de la mesa los echa dentro del mismo.Aparentemente a colocado los mismos que estaban en él ,pero ya estan los cinco
7)Solo falta el remate.SE abre lentamente la mano izquierda ...Y esta vacia..del cubilete se vuelcan dos cinco dadosiiiii

Este es un efecto muy facil,rapido y sobre todo visual.El movimiento básico que se utiliza es una variante del usado por el maestro de magos,Dai Vernon en la rutina de"los monedas y el anillo"y creado por el mago oriental Han Pin Chien.





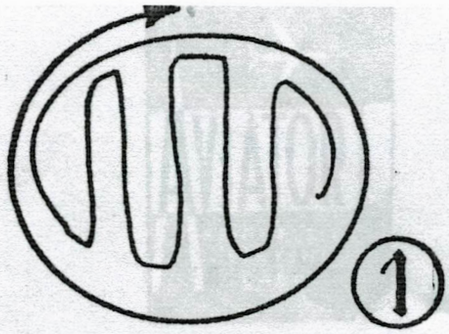
* KARTIS *

ENTIDAD MAGICA ARGENTINA
BIBLIOTECA "FRANZ PORTA"
1280

Donado por
la familia
"RAY FRANCAS"

~ NOTAS DE CONFERENCIA ~

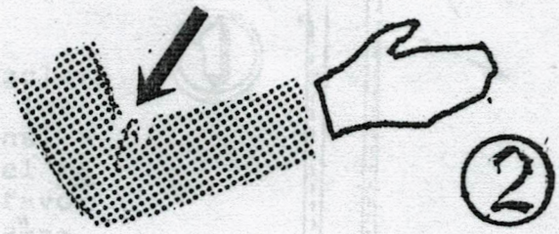
P A Ñ U E L O C A M A L E O N



Un efecto siempre vigente por lo directo y visual es el cambio de color de un objeto.En este caso el cambio es instaneo y muy práctico pues no requiere a--paratos(dedil,tubo,etc) ni complicadas manipulaciones,

Desde el punto de vista técnico,es una desaparición de un pañuelo y la apari--ción de otro.pero para los espectadores es un mismo pañuelo que se transforma.-

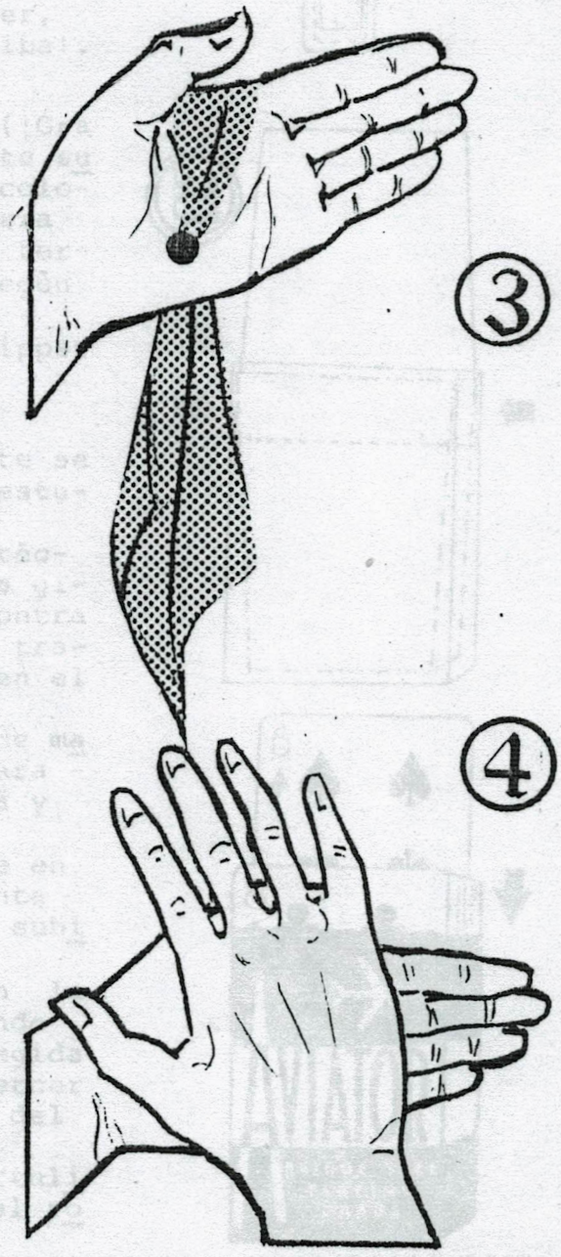
Si es Ud un mago. medianamente informado ,seguramente conocerá las dos técnicas a describir.simplemente he combinado ambas para lograr el efecto.



PPREPARACION;

1-Tome un pañuelo rojo de unos cuarenta y cinco centimetros y plieguelo según el esquema número uno.Es decir,plegando primero en zig-zag y luego asegurando-con un par de vueltas.

2-Hecho esto ubiquelo en el pliegue del brazo,cubriéndolo con la manga del saco (Figura 2)De esta manera,si se extiende el brazo en un gesto hacia adelante el pañuelo saltará dando la sensación de aparición.Milbourne Cristopher ha publi cado esta idea y algunas variantes.



3-Un segundo pañuelo de color amarillo estará en la mano izquierda según muestra la figura 3.-
Dicho pañuelo tendrá en su extremo una bolita de aproximadamente un centímetro de diámetro.Es el extyremo que se ubicará en la palma de la mano.

4-Coloque la mano derecha delante de la izquierda y presionando la bolita rea--lice un movimiento circular.Con esto lo grará que el panuelo se enrosque en torno a ese nucleo.

5-La mano izquierda se cierra y gira aparentando contener el pañuelo,que esre tenido por la derecha.
Esta es una vieja manipulación llamada CARACOL.(Figura 4).-

6-Coloque el brazo izquierdo de manera tal que el codo y la mano queden en línea respecto a la visual del púbico.
De .sta forma,cuando se extienda el brazo y abra la mano,el pañuelo saltará y dará la sensación de salir de esta,
...y asi habremos logrado un rápido y limpio cambio de color!..

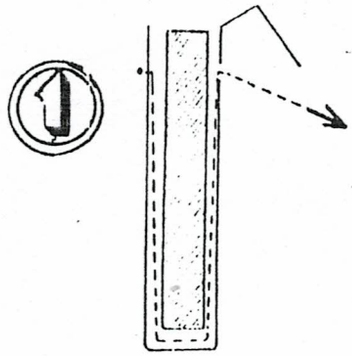
R I S I N G K A R D - T I S

Bien sabemos que el efecto de las cartas que - se elevan produce un gran impacto en el público.Como experiencia personal en mi niñez(no hace mucho) vi al mago Nostradamus(no el original!) Presentaba desde juegos chicos hasta ilusiones.Pero lo que más grabado me quedó fué aquel efecto,desconocido para mi entonces,y que más tarde supe se llamaba **Houlette**.Posteriormente lo llamamos **Rising Card** y olvidamos el nombre francés.

Hay muchos métodos:con hilo,con alambre,electrónico,etc. En ellos sube una carta ,dos o tres.Más hete aquí que los númenes nos iluminaron y encontramos una presentación distinta (Eso creemos). Si así no fuere Dios y la Patria nos lo demanden.

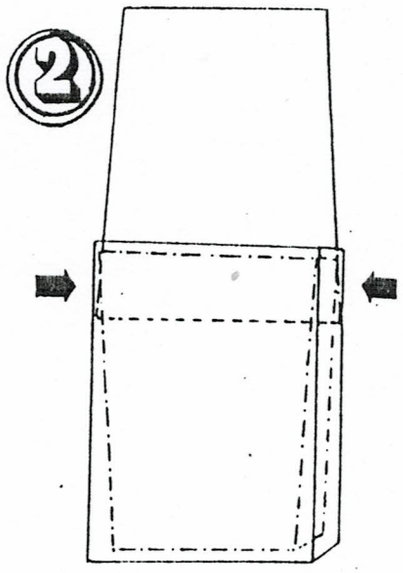
E F E C T O

El clásico de carta elegida,devuelta y mezclada.Luego colocada en su estuche.Se pide a los espectadores que piensen en ella con intensidad,por efecto de tal fuerza mental sube el mazo entero!..--"Han pensado muy fuerte,por favor disminuyan la intensidad de ondas mentales"--- Inmediatamente el mazo comienza a descender, excepto la carta elegidaque permanece arriba!.



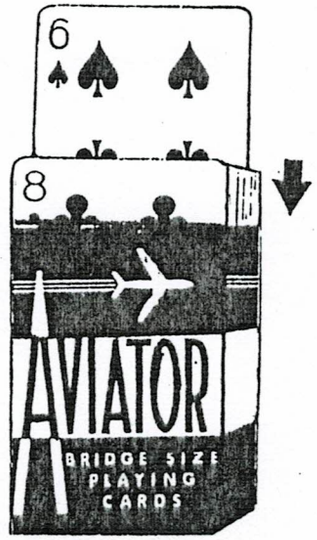
M O D U S O P E R A N D I

Esta basado en la combinación inteligente(¡Gracias!) de dos viejos principios.Uno permite subir a todo el mazo y se trata de un hilo colocado con un punto fijo en la parte delantera del estuche,lo atraviesa y sale por atrás terminando en un punto fijo en el operador,según muestra el esquema 1.-
El segundo principio:Cartas biseladas(Stripper Deck).-



E J E C U C I O N

1-Se toma el estuche del bolsillo y de este se sacan las cartas.Se guarda nuevamente el estuche.
2-Se hace elegir una carta,realizando la técnica propia de Stripper,es decir dar media giro al mazo para que la devuelta quede a contra pelo y así controlarla.Se mezcla y corta tratando que la seleccionada quede más bien en el centro.-
3-Se toma el estuche y se guarda el mazo de manera tal que la parte más angosta quede para - abajo,según el esquema dos.-El hilo cederá y bajará(esquema 1).-
4-Se dice--"Por favor piensen intensamente en la carta elegida"--Al tiempo que se adelanta imperceptiblemente el paquete,con lo cual subirá el mazo entero.
5-Sorprendido se dice--"¡No,no!..Disminuyan la intensidad del pensamiento.(?)"---Y acercando al cuerpo el mazo desciende excepto la elegida
ATENCION-Para que esto suceda se debe ejercer presión enlos laterales superiores(flechas del diagrama 2).-
Se pueden adicionar pequeños trozos de cartulina en los puntos de presión para graduar el rozamiento y facilitar la maniobra.-



****

TECNICAS DEL BASTON DE APARICION

El bastón de aparición es un hermoso y práctico efecto;por ser de fácil manejo,por ser realmente mágico y sobre todo por poder realizarse en pista,condición muy importante para un profesional.
Pero tiene un gran defecto:su sonido característico.
en mi técnica de aparición el sonido desaparece y posibilita in--teresantes variantes.-

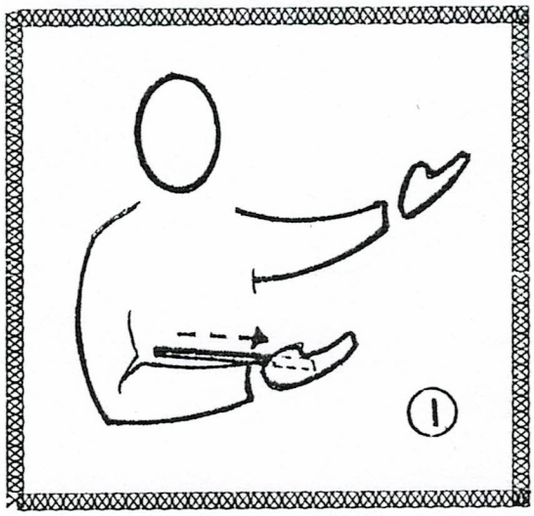
TECNICA BASICA

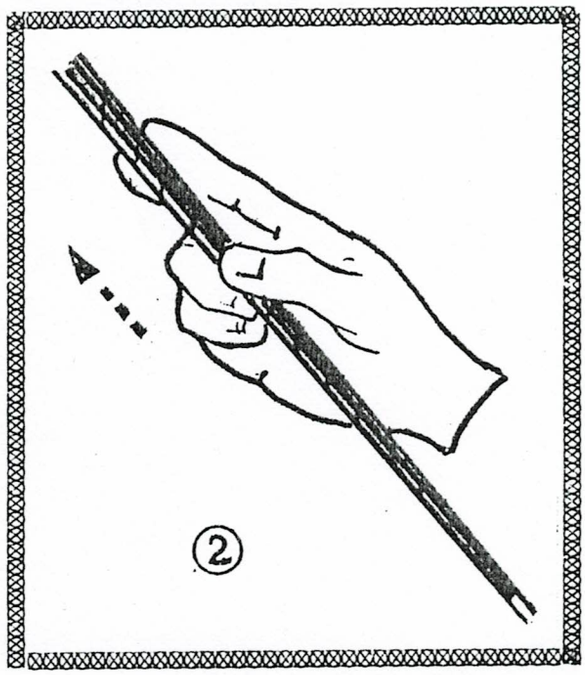
1-El baston se tiene en la mano derecha con la traba hacia arriba (pulgar),estando el antebrazo y las manos paralelos al suelo. El cuerpo Estará girado a la izquierda.El pulgar destraba el bastón y se sueta de forma que choque lentamente y frene contra el cuerpo(torax).Ver la figura número uno.-
2-La mano derecha se aleja del cuerpo y el bastón se va extendien do hata unos treinta centímetros.por supuesto que deberá cuidarse el ángulo.-
3-Se unen el pulgar y anular de la mano derecha formando un aro que rodea al bastón,de tal forma que al extender el índice y mayor complete su aparición con suavidad.Figura número dos.-
4-Simultaneamente con la aparición del bastón el brazo se extiende y aleja hacia adelante y a la derecha.Para los espectadores la aparición se produjo lejos del cuerpo,como en el método clásico, pero sin el molesto sonido!...

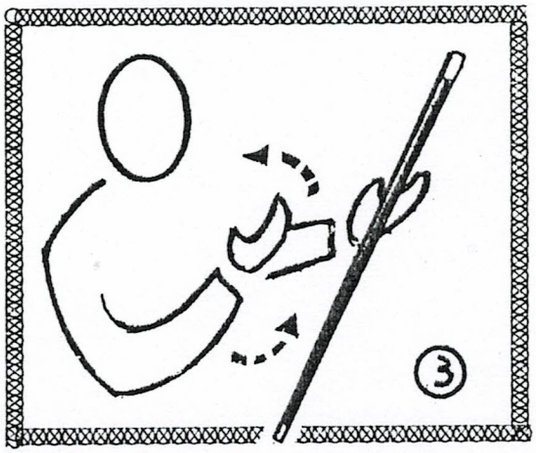
Esta técnica puede parecer extraña al principio,pero puedo asegurar que es absolutamente efectiva,por haberlo comprobado personal mente y por la opinión de varios colegas que la han adoptado para sus actuaciones.-

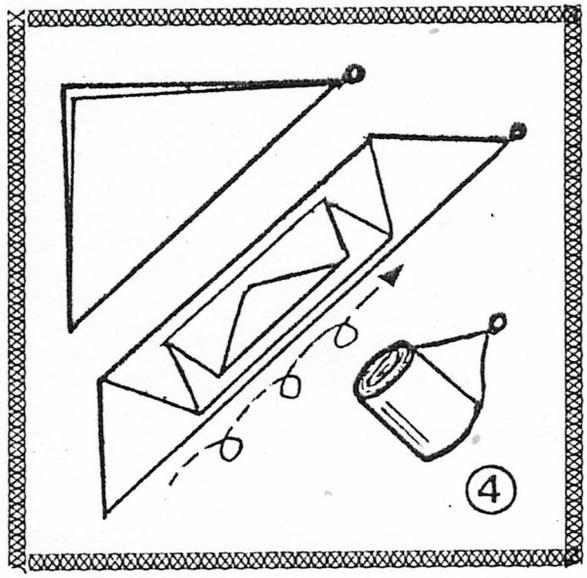
VARIANTES DE LA TECNICA BASICA

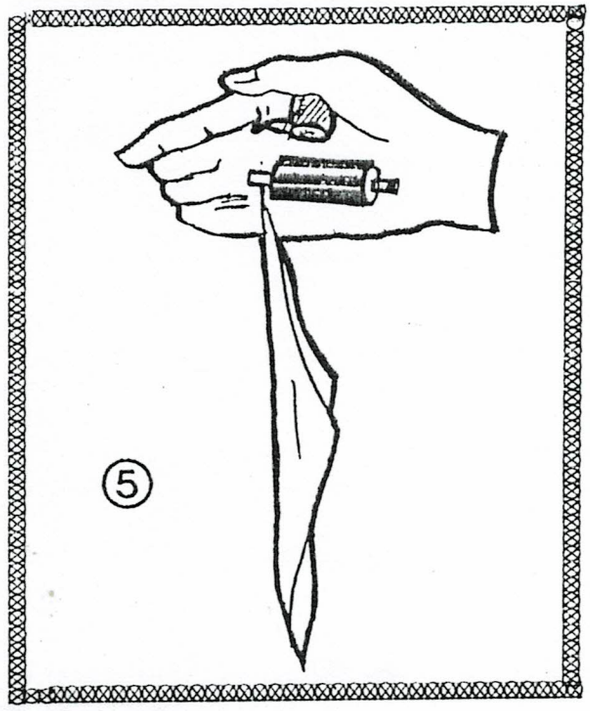
Primer variante;Se enseña la mano derecha por ambos lados y aparece un bastón!..
Técnica;se realiza exactamente de acuerdo a la descripta anteriormente pero en el momento dela aparición se acerca la mano derecha a la izquierda haciendo un movimiento circular,primero hacia arriba y luego hacia el cuerpo,como realizando un **pase mágico** sobre lamano izquierda trás el cual aparece el bastón, que es soltado y dejado en la otra mano.Figura tres,-
Segunda variante;Un abanico de cartas se transforma en un bastón!
Técnica:La mano izquierda hace una producción de cartas,rematando con un abanico.Se endorsa este abanico nuevamente y el bastón que está en la mano derecha se lleva a la mano izquierda como en la variante anterior.
La aparición de cartas tiene la ventaja de distraer mientras se prepara el bastón.-
tercer variante:Agitando un verde pañuelo cambia a rojo al tiempo que aparece un bastón!..--Es un doble efecto(y al precio de uno)
Preparación;Un pañuelo verde es atado a la traba del bastón. Otro pañuelo de color rojo es doblado según la figura cuatro y se lo oculta en la mano ,reteniendo en el nacimiento del índice y mayor la bolita que para tal fin se ha colocado en un extremo. Figura cinco.-Se toma el bastón ,tambien ocultandolo junto al pañuelo .-
El público solo verá el pañuelo verde.
Técnica;Se realiza la misma aparició de las variantes anteriores. De tal manera que el pañuelo verde es tragado pßor el bastón y desaparece por supuesto.Al mismo tiempo se libera el rojo,lo que da la sensación de cambio de color.El efecto logrado es doble!...

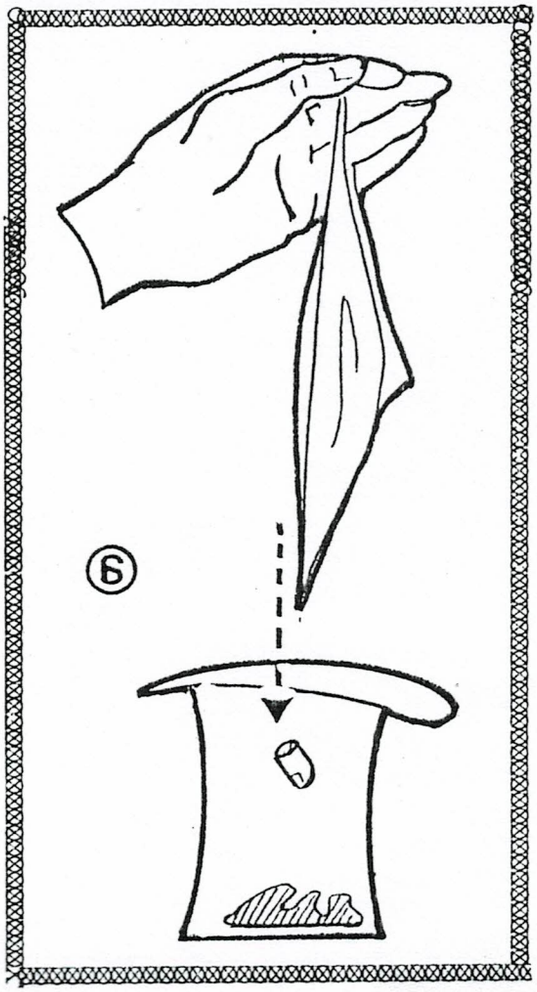

①


②


③


④


⑤


⑥

A P A R I C I O N D E U N P A Ñ U E L O

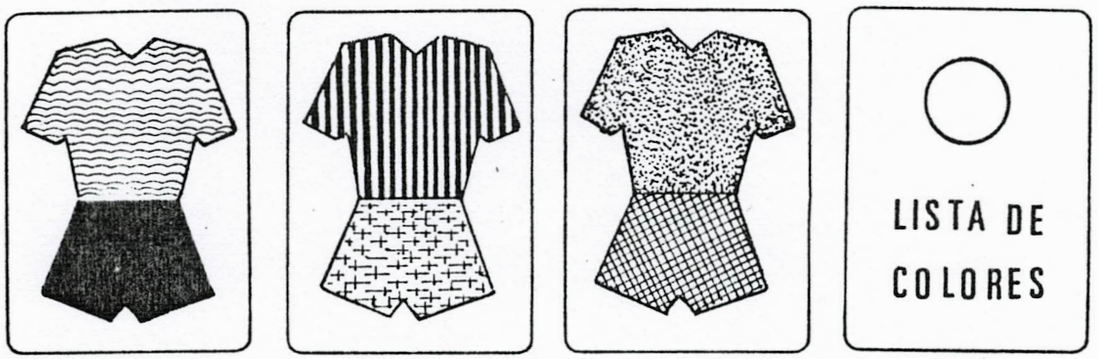
Efecto;E l título ya lo dice.-Solo que se hace a una mano,no viéndose nada en ella ni antes ni después.
Secreto:uestro viejo amigo el dedil(thumb-tip para los exquisitos) Deberá tener cierto peso.La forma de lograrlo puede ser colocando una epqueña pieza metálica en su interior fija con cemento epoxi.-Recuerdo haber visto una pieza de museo,un dedil de bronce que sería ideal.
En su interior se coloca un pañuelo cortado en diagonal pues produce casi la misma imagen que uno entero.se har un nudito en el extremo saliente.Dicho nudo quedará en contacto con la bola del pulgarpara que al retirar el dedil quede pinzado entre pulgar e índice.Se necesita además una galera que estará sobre la mesa.

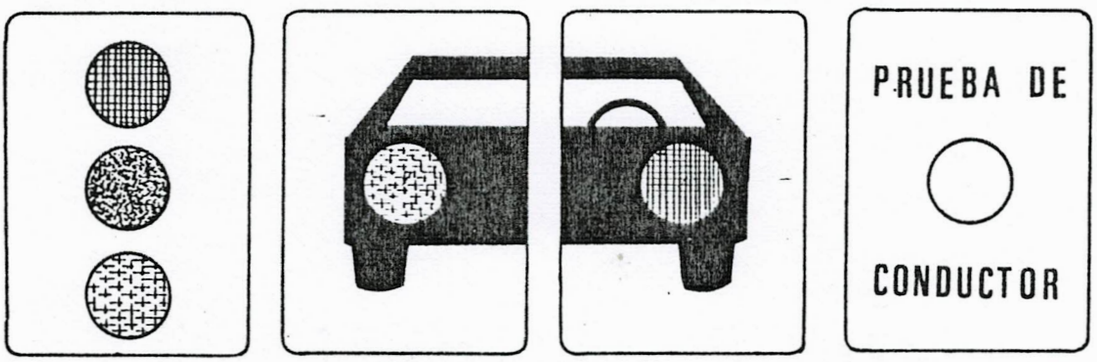
Ejecución;En un momento de la actuación se lleva la mano a unos 30 centímetros sobre la galera.Dicha mano hace un rápido sacudón que desprende el dedil dejándolo caer dentro de la galera. El pañuelo es retenido por los dedos.La rapidez de la caída no permite ver el dedil . Es conveniente colocar dentro de la galera un par de pañuelos o cualquier elemento blando que atenúe el sonido.Aunque si se realiza en escenario y más con música esta precaución está de más.

Este sistema tiene la tremenda ventaja de realizarse con una sola mano,lo que posibilita cualquier acción a la otra,como una carga.-Otra gran ventaja es que quedamos libre del cargador.
Y aún otra es que el efecto es realmente mágico!...

Los conocedores saben que existe un viejo efecto de una bola transformada en pañuelo.Justamente en el me inspire,porque se trata de lo mismo,solamente que en lugar del dedil se usa una bola hueca.
El procedimiento es exactamente igual.
Una variante que utilizo en manipulación de escena es el cambio de vela encendida a pañuelo.
Sigue siendo lo mismo.La vela que uso es un tubo metálico de 3 cms de diámetro por 12 cms de alto.Tiene un pequeño deposito y encendido en su parte superior,siendo hueca en sus tres cuartas partes.
Allí es donde se aloja el pañuelo.

****





Elefecto de los objetos viajeros es un clásico.Desde aquella versión de Sam Horowitz sobre un juego de Max Malini,pasando por el Matrix de Al Schneider y las variantes de Roth ó Paviatto muchas son las variantes.- Simplemente creo aportar una más.-

AL TRABAJO!

1-Coloca cuatro monedas según la figura uno

2-Toma cuatro cartas en abanico con la MD.-

3-Deja la primer carta sobre la moneda uno robándola.Para ello es conveniente apoyar - la parte delantera del abanico y deslizar - la carta presionando con el índice izquierdo,mientras el mayor y anular de la MD pinzan. la moneda.-

4-Al dejar la segunda carta sobre la moneda dos se descarga la anteriormente robada.-

5-Al tapar la moneda tres se roba de la antedicha manera y se la retiene empalma.-

6-Se cubre la moneda cuatro.- La figura dos muestra la posición en este momento.-

7-La MD toma la carta que tapa la moneda -- cuatro y usándola a modo de pala levanta dicha moneda.Aparentemente la deja caer en la MI pero la retiene en el dorso de la carta con el pulgar.De allí pásala al empalme de-dedos.La MD tiene ahora dos monedas;una en empalme clásico y otra en empalme de dedos.

8-Abanica con esta carta y la moneda desaparece.Abandona la carta y con la MI levanta en forma de bisagra y se verán dos monedas!

9-ATENCION-Ahora viene la técnica básica.- La MD se acerca para tomar y mostrar la moneda recién aparecida,mientras la MI tiene la carta que cubría dicha moneda.Importante Esta carta se levantó en forma de bisagra pero permanece con su canto largo pegado a la mesa.Dicho canto se separa ligera e im-- perceptiblemente para permitir el paso de la moneda cuando sea **pateada** por la MD que aparentemente la toma,pero en realidad muestra la que tenía empalmada.
La moneda pateada queda así oculta tras la carta que se deja caer sobre la misma.
A diferencia de otras rutinas las monedas aparecidas quedan descubiertas.
--Situación actual en la figura tres.-

10-Ahora todo es presentación ,dado que estamos dos pasos adelante!..
La MD levanta la carta que tapa la moneda tres (que no está desde el principio)yla MI simula tomarla haciéndola desaparecer.

11-Se repite la técnica básica y estamos en la Figura cuatro.

12-Solo resta levantar ambas para el final! Para lograr un dramatico efecto esto último puede hacerlo un espectador.Y el milagro se producirá **estando alejado y sin tocar!!!...**

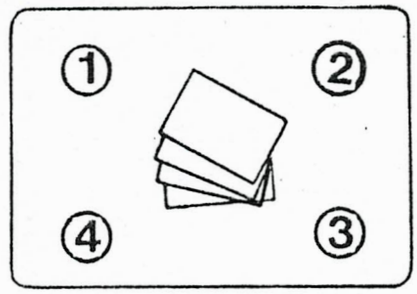


FIGURA UNO -POSICION INICIAL
LAS CUATRO CARTAS ESTAN EN LA MANO DERECHA

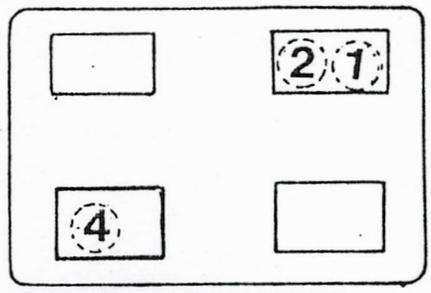


FIGURA DOS -POSICION DESPUES DE CUBRIR LAS MONEDAS.-

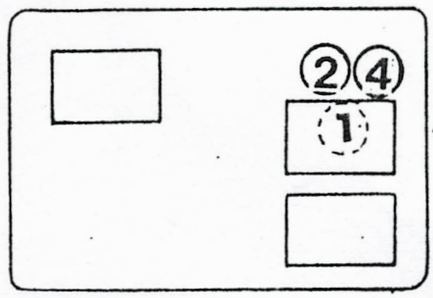


FIGURA TRES

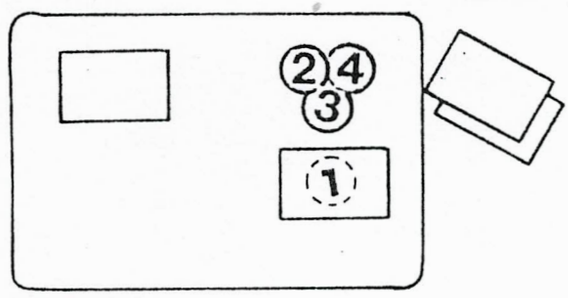


FIGURA CUATRO

TECNICA BASICA

F I C H A S D E C O L O R

Este efcto me fué mostrado por FU_MANCHU,quién a su vez lo leyó en una revista inglesa.Creo que Lewis Ganson lo publica en**Routined Manipulation.**Tambien Jerry Metzer en su **Close-Up Cavalcade** escribe un juego de este estilo.

Efecto:Cuatro fichas de distinto color se reunen bajo una carta.-

MaterialUna ficha blanca de ambos lados,Una roja (dorso amarillo), unaamarilla(azul)y una azul(rojo).Además unpar de cartas,

PRESENTACION

1-Distribuye en cuadrado en el citado orden comenzando por la blanca.(Figura 1).-

2Toma las cartas diciendo--Podemos cubrir en línea recta ó en diagonal---Siguiendo las palabras,la MI tapa la ficha 2 y luego la 3.-Al tiempo la MD tapa la 3 y la roba pinzando entre os dedos,con medio giro,y tapa la 1(Figura 2).-Por supuesto que la MI debe llegar a su posición (en 3) antes de retirar la MD para cubrir el vacio.-

3-Posición en el momento:Una carta tapa en 3(nada abajo) y otra tapa en 1 donde está la blanca y la amarilla(azul).-

4-Toma ahora en tu MD la amarilla(roja)haciendo notar su color.Realiza un falso depósito en tu MI,reteniendo en MD(Figura 3).-

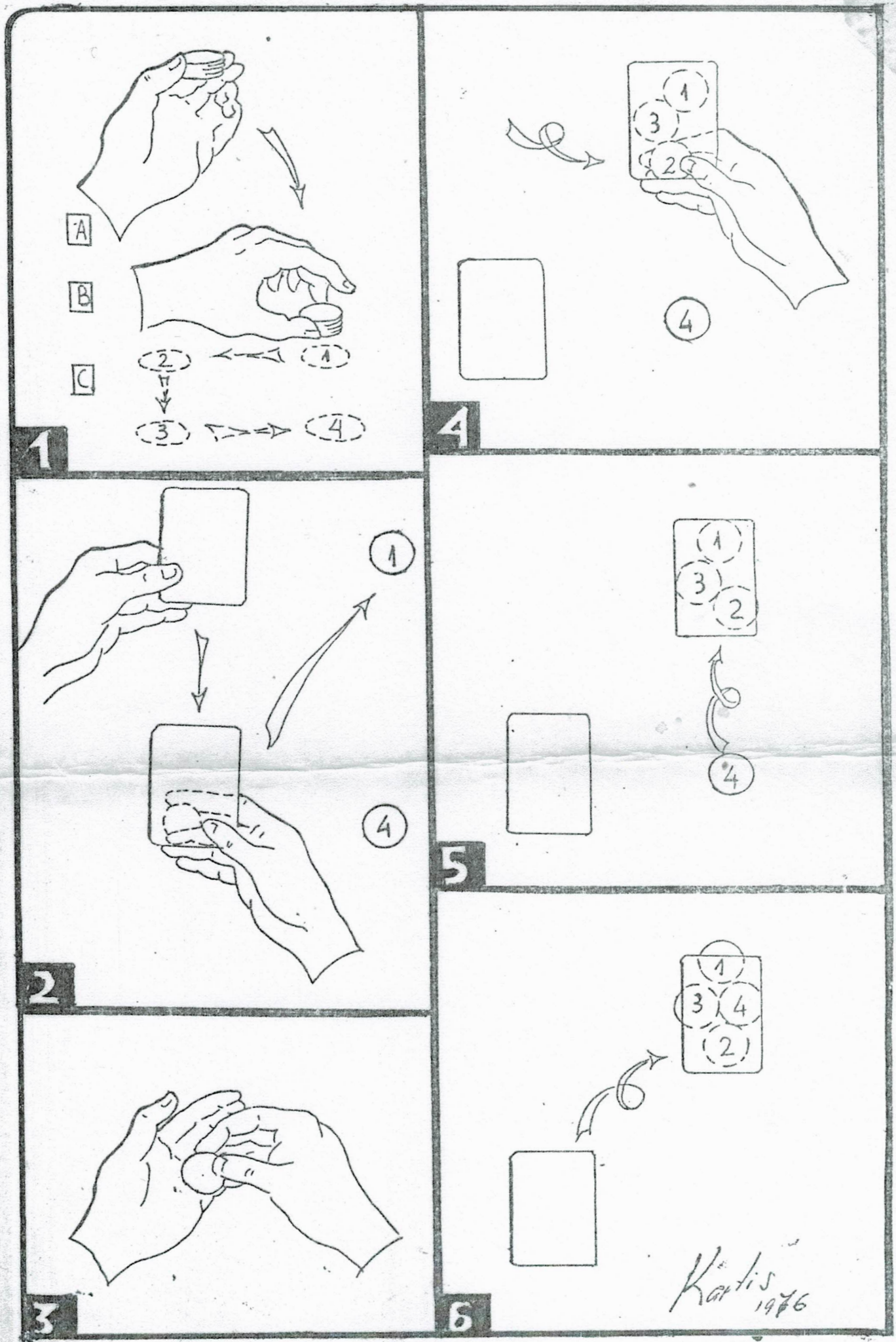
5-Lleva la MI bajo la mesa y golpea con los dedos como si tratases de hacer pasar la ficha a traves de la tabla.Levanta a continuación con la MI la carta que cubre la posición 1,y transládala a la MD en forma normal,mostrando con el índice izquierdo que,tras atravesar a la mesa,la ficha amarilla a aparecido junto a la blanca.Al pasar la carta a tu MD,y mientras haces el movimiento descripto,ve acomodando la ficha amarilla(roja).que tienes oculta en la carta,controlandoque sea el color rojo el que quede contra el mismo.así al tapar tapar a continuación la posición1,dejas deslizar bajo la misma la tercera ficha,con el color rojo visible cuando vuelvas a destapar.-(Figura 3).-

6-Importante:Cuando tapas las fichas amarilla y blanca,no tiene importancia que sea visible parte de ellas.Unicamente debe quedar totalmente tapada la que deposites en ese momento.

7-Repasemos:Una carta está sobre la posición 3,donde no hay ficha alguna,aunque los espectadores suponen que está la azul.bajo la otra carta estan,la ficha blanca,la amarilla(azul),y dede ahora la roja (amarilla). Permanece en su lugar desde el comienzo la roja (azul).-

8-Siguiendo idénticas técnicas indicadas en el cuarto y quinto paso actúa con la ficha roja(azul)Para concluir este paso,levanta la carta de la posición 1, y muestra que ya son tres las fichas allí aparecidas:blanca,amarilla y roja.
Vuelve a tapar,aprovechando para dejar ahora la ficha roja(azul)que estaba oculta en la mano,controlandoque al depositarla quede el color azul a la vista de los espectadores cuando vuelvas a destapar.-

9-Ve ahora con tu MD a la posición 3,y dirigiéndote a algún espectador,dile---Por favor,usted mismo levante las cartas----Y sin que el Mago toque nada(?) se realiza el milagroso viaje!,,,,


A
B
C
1
2
3
4
1
3
2
4
1
3
2
4
1
3
4
2
Kartis 1976
1
2
3
4
5
6

1
A
B
C
2
1
3
4

4
1
3
2
4

2
1
4

5
1
3
2
5
4

3

6
1
3
4
2

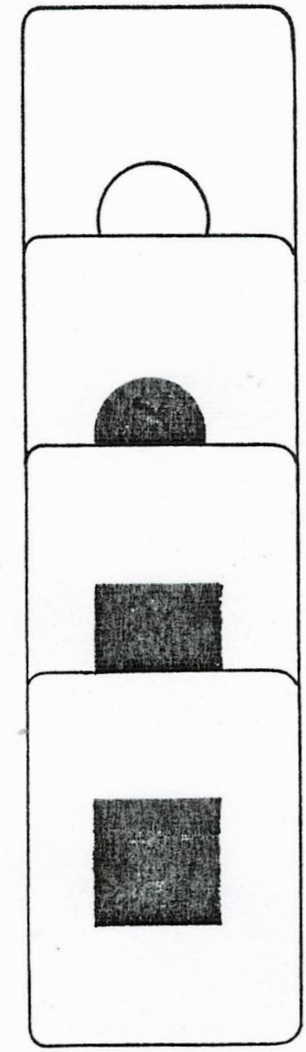
M O S Q U E T A G E O M E T R I C A

EFECTO

Se muestran dos cartas con un cuadrado y una tercera con un círculo.El espectador nunca localiza el círculo. y con sorpresa final!

MATERIAL

Además de las citadas hay una cuarta cartacon un agujero de diámetro ligeramente menor al círculo.



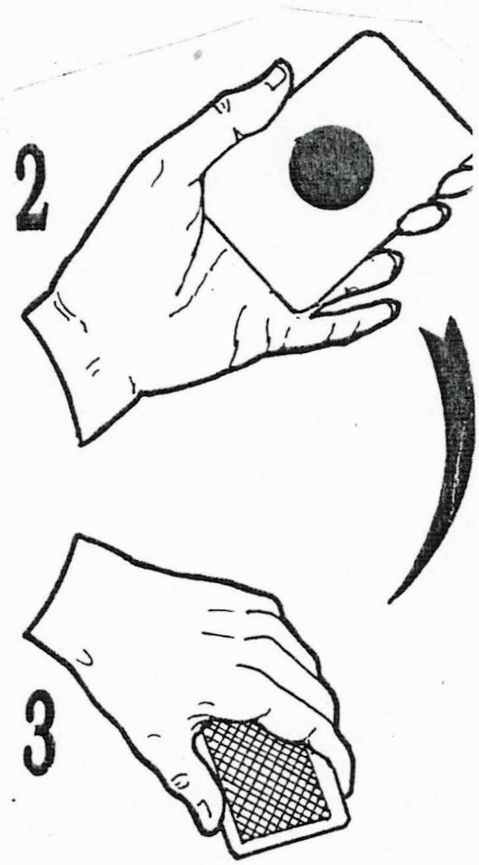
1

POSICION INICIAL

Según la Fig.1.-Es decir:en boca cuadrado,el otro cuadrado,círculo y en el lomo la agujereada.-

RUTINA

1-Mostrar las tres cartas y volver a la pos.inicial,
2-Toma la de lomo y colocar en boca diciendo--Siga el trayecto del circulo--(en realidad agujero).
3-Mostrar en posición de Fig.2.-Se ve el circulo(realmente cuadrado a través del agujero).Girar la mano como Fig,3 y a través del agujero retirar la segunda(cuadrado)dejándola en la mesa boca abajo.
4-Se prgunta--¿Dónde está el circulo?-Error!..Mostrar un cuadrado en mesa y colocar en lomo.Mostrar el circulo. Figura 2.
5-Repetir 3 y 4.-
6-Explicar que realmente se toma la segunda--(Es la verdad,pero sin decir como !?)-La tercera vez sale el círculo que se deja en mesa igual que antes. Inmediatamente se muestra el círculo en la mano(Fig.2).-Esto,unido al condicionamiento anterior no deja dudas de que en la mesa hay un cuadrado.Allí se deja.-
7-Se dice--Para facilitar seguiré con dos--Se procede igual que antes, solo que la retirada queda en la otra mano. Devolver en el lomo.-
8-repetir el paso 7.-
9-Repetir pero dejar en la boca.-
10-Retirar la del lomo(cuadrado)--¿Que carta queda?--Cuadrado!..¿y en la otra mano?--También!!..
11---¿Y en la mesa?-¡Está el círculo!!



2

3

---

* KARTIS *

~ NOTAS DE CONFERENCIA ~

PIANOLA

EFECTO

Una carta es seleccionada insertando un comodín en el mazo. Dicho comodín es guardado en un estuche.Finalmente en el estuche está la carta elegida y el comodín invertido en medio del mazo!

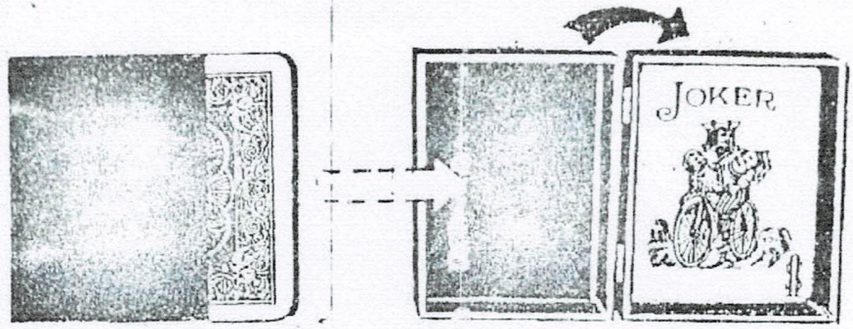
ELEMENTOS NECESARIOS

A-Una caja de cambio de cartas(Card Box)Preferiblemente magnética
B-Una carta para forzar.La misma es un comodín al que se pega en el dorso una parte de la carta a forzar(rey de diamantes en este caso)Es preferible una figura pués presente bastante de su dibujo en la pequeña porción visible.Esta idea se debe a Lubor Fiedler de acuerdo al Tarbell 7.-

PREPARACION

De acuerdo a la figura 1,en la parte no magnética de la caja se coloca un rey de diamantes boca abajo y encima el flap metálico.Para cerrarla sin que el imán atrape el flap,es conveniente guardar algún objeto en ella,que puede ser usado en este efecto ó en uno anterior,Esto facilita el manejo y justifica su presencia.
En el segundo lugar del lomo del mazo se coloca un comodín girado. El comodín forzador en la boca del mazo y está todo para comenzar.

1



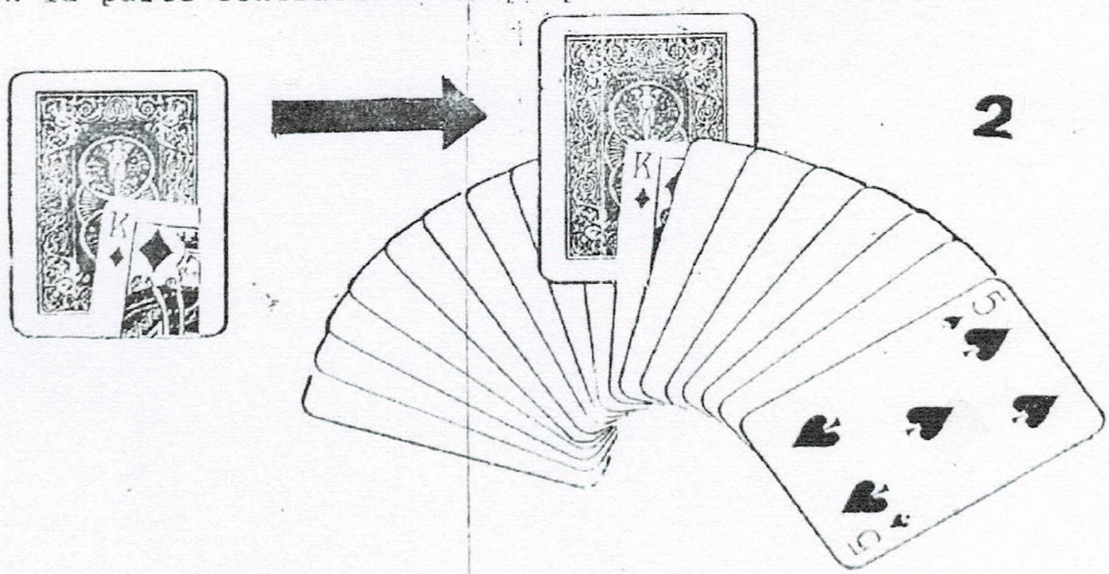
ACCION

1-se separa el comodín forzador evitando que se vea su dorso.

2-Se abre el mazo en abanico con los dorsos para los espectadores en la M,I,-En esta acción se cuidará de no revelar el comodín segundo de lomo.

3-El comodín forzador sostenido por la M;D.se mueve a la largo del abanico,solicitando a un espectador que lo detenga cuando quiera. La carta se inserta en el lugar.

4-Se gira mostrando al público la carta elegida ,ó sea la que está junta al comodín.Ver el dibujo 2.-
5-Se retira el comodin forzador y se lo coloca cara arriba en la caja,en la parte contraria a la preparación anterior,es decir, en



2

la imantada.Se cierra la misma como muestra la flecha de figura 1

6-Al abrirla nuevamente en lugar del comodín está la carta elegida Y al extender el mazo esta el comodín!

(Perdón,omití decir que el mazo se corta para centrar la posición del comodín)..Idea:Sería más natural retirar una tarjeta personal (forzadora) de la caja -tarjetero y al final de la rutina entregar la misma como recuerdo! Porque PIANOLA? Se toca solo!!!

EL CASTILLO DEL REY

Efecto:Una carta es seleccionada y devuelta al mazo,que es mezclado por el espectador.El mago retira cuatro cartas diciendo que conoce el valor pero no el palo de la carta y muestra los cuatro reyes;pero el espectador niega que su carta sea un rey.
Ante el fracaso el mago hara un juego con estas cartas para salvar el mal momento.
Este consiste en colocar dos cara arriba y dos cara abajo y magicamente volverlas en el mismo sentido.Repite tal milagro por tres veces!..
Continúa:---Pero uds no estan conformes y quieren saber algo de la carta elegida.Bien,el rey del palo de tal carta aparecera de dorso---Y efectivamente,se extienden y el rey de corazones esta de dorso!
Se cierra el abanico y con el paquetito se toca el estuche que esta sobre la mesa y del mismo se extráe el rey de corazón que viajó al mismo!
Pero...um momento(?) Al extender nuevamente los reyes se sigue viendo una de dorso...que resulta ser la carta seleccionada!!!

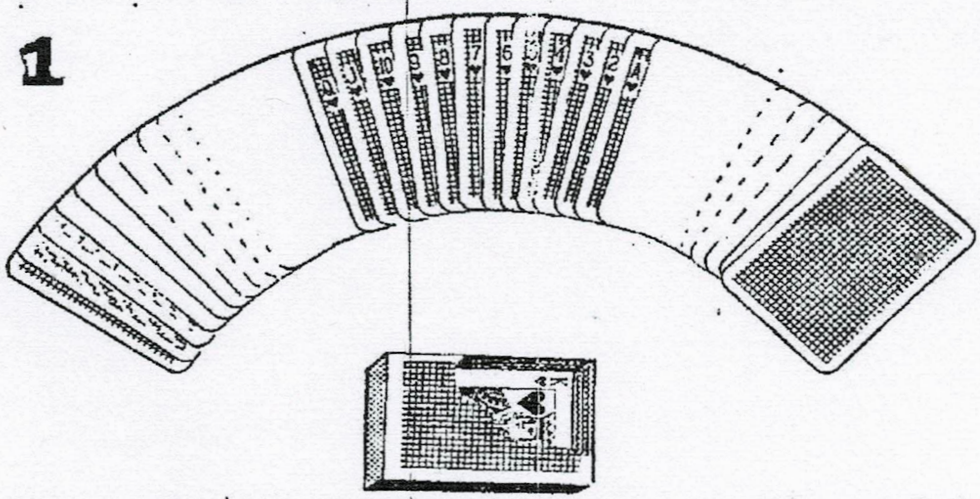
Preparación:

De acuerdo a la figura 1,se ordenará del as a la dama de corazones y se ubicarán en medio del mazo.Tanto el as como la dama tendrán una marca para reconocer su posición.El rey del mismo palo se pone en el dorso y todo en el estuche.

Acción

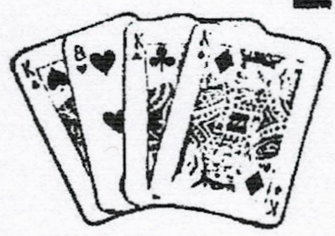
1-se retiran las cartas del estuche dejando el rey dentro del mismo.
2-Se extienden las cartas sobre la mesa ó en las manos forzando al espectador a tomar uno de los corazones.teniendo marcados el as y la dama nos aseguramos de no perder la zona.

1



3 Mientras mira su carta,retenemos una separación en el lugar de la selección y enterándonos de la siguiente de la serie sabremos la elegida.Hay varias formas;cortar por el lugar y mirar la boca del mazo;contar a partir de una de las marcadas;sidejog y visteo.
Como se ve,el ordenamiento tiene un doble propósito,forzar una carta de corazones y localizarla,
4-El espectador devuelve su carta y mezcla
5-Se retiran del mazo los tres reyes y la carta elegida de corazones.ordenándolas según la figura 2 ,es decir;en la boca el rey de diamantes,el de trébol, la carta elegida y el de piques.

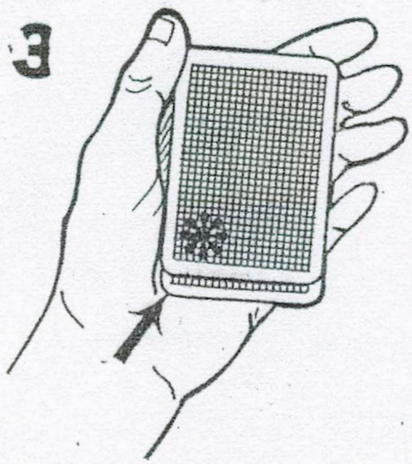
2



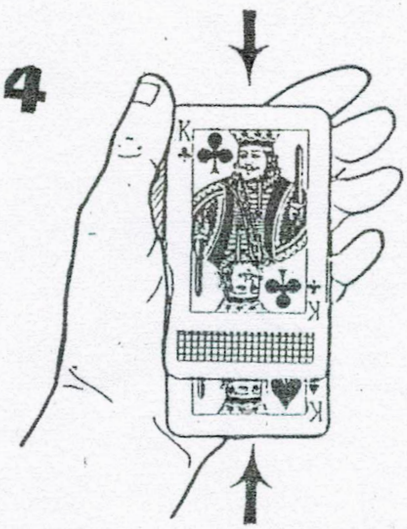
6-Se realiza la cuenta Elmsley y se verán cuatro reyes.
7-Se giran dorso arriba en la M.I.en posición de dar y se cuentan invirtiendo el orden y dejando la tercera contada (ó sea segunda de lomo)en salida interna (in jog) Ver figura 3
8-Se toman las dos del lomo como una (doble lift),justamente

para realizar esto es que se dejó la segunda de lomo en salida interna.La acción indicada se facilita apoyando el índice de M.D.en el lugar indicado por el asteriscoen le figura 3 y empujando con el pulgar de dicha mano en dirección que indica la flecha,
Ambas cartas (como una) se giran cara arriba y se colocan debajo del paquete sobresaliendo hacia atrás,como se ve en la figura 4, Luego se gira la superior cara arriba y sobresaliendo hacia adelante,La figura 4 muestra la posición en este momento

3



4



Cerrar las cartas presionando como indican las flechas de la misma figura.
9-Girar todo el paquete (se ve un dorso)-Realizar la cuenta Elmsley y se verán todas de dorso!
10-sin cambiar de posición,se repiten los pasos 7 y 8 ,pero si doble lift y se produce el mismo efecto anterior!!
-En este paso también es conveniente dejar en salida interna la segunda de lomo para facilitar el proximo
11-Girar las dos de lomo cara arriba(doble lift)dejándola en su mismo lugar(lomo) Se hace la cuenta Elmsley y todas estarán cara arriba!!!
12-Recordando que había una carta elegida se dice que girará el rey del palo de tal carta y y abriendo el paquete se verifica que el rey de corazones está boca abajo!!!
12- Se cierra el paquete y tocando con el mismo el estuche(ó haciendo un gesto de lanzamiento) se retira de su interior el rey de corazones que regresó a su castillo!!!!
13-Pero...Al extender los reyes para demostrar que solo quedan tres,se sigue viendo una cuarta carta de dorso y aparentemente algo falló.Pero resulta ser el naipe selecto!!!!!!

K A R T I S I n f o r m e s a l 4 9 5 1 - 9 2 6 8

IMPRENTA

Presentación

Esta efecto es parte de una rutina más extensa premiada con el Primer Premio de Cartomagia en la competencia 1º CADI. desarrollada en Buenos Aires, Argentina, en el año .....1974. -

Al comenzar la rutina, se presentaba una dificultad. las cartas tenían dorso de ambos lados.

Para tratar de solucionar este problema, se tomaba un lote de cartas y se comentaba que si fueran siete, por tratarse de un número cabalístico, sería más fácil la solución. Y, contándolas, ¡eran siete!

De una en una, se van imprimiendo las siete cartas con sus respectivos valores. Primero se imprime el As, luego el dos y así hasta la séptima y última carta. Y como remate, se extiende el mazo, apareciendo todas con sus respectivas caras.

Preparación

Se toman del uno al siete de piques y se ordenan, a partir del lomo, siete, cinco, tres y uno (boca abajo) y a continuación (boca arriba) dos, cuatro y seis. Dejar estas siete cartas sobre el lomo del mazo y en la boca del mismo, una carta cualquiera, boca arriba. La figura 1 muestra la posición de las cartas.

Ejecución

El mago comenta que acaba de comprar un mazo de naipes pero advierte que (muestra extendiendo entre sus dedos) de un lado son todos dorsos, cosa muy lógica, pero del otro lado, también son todos dorsos, cosa no tan lógica.

La técnica para esta muestra es la siguiente:

1. Se realiza una ligera extensión entre ambas manos, cuidando de no mostrar las invertidas (dos, cuatro y seis) y la carta de boca.

   1.1. Se recompone el mazo sobre la mano izquierda (MI) y se harán a continuación dos giros del mazo: uno sobre el eje longitudinal y otro sobre el eje transversal, que se confunden en uno solo. Para el público se hizo un giro que permitirá mostrar el otro lado de las cartas.

   1.2. Estos giros se efectúan de la siguiente manera; al recomponer el mazo sobre la MI la misma introduce el pulgar debajo del mazo empujando y elevando el mazo a fin de que se produzca el medio giro longitudinal del mismo.

   1.3. Este movimiento se oculta tras la pantalla de la MD, la que inmediatamente toma el mazo por su parte delantera (extremos cortos), colocando los 4 dedos hacia abajo y el pulgar hacia arriba, dando un giro desde abajo hacia arriba y desde adelante hacia atrás, quedando el mazo apoyado nuevamente sobre MI. El público habrá visto únicamente el segundo giro y tendrá la sensación de que el mazo ha sido dado vuelta.

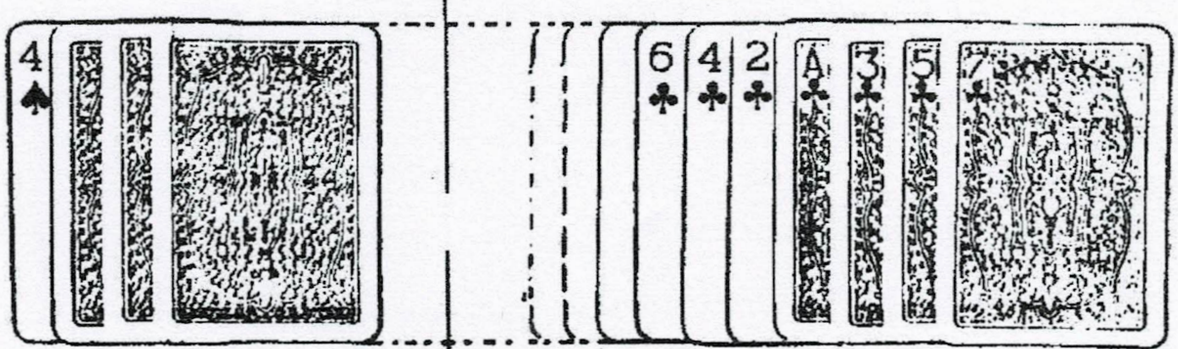
2. Se muestra, como se hizo antes, con una extensión, el otro lado del mazo (aparentemente, porque en realidad se muestra nuevamente el mismo lado).

3. Comentando que algo se puede hacer para arreglar el mazo, se toma un pequeño grupo de cartas del lomo (en realidad las siete primeras, ayudado por el arqueo natural de las cartas invertidas) mientras se deja el resto del mazo, invirtiendo el mismo de manera tal que todas las cartas quedarán cara arriba, excepto la del lomo que presenta un dorso.

4. Se comenta que si las cartas tomadas fueran siete (número cabalístico), algo mágico se podría hacer.

5. Se realiza una cuenta Hammond [illegible] de la siguiente manera:

   5.1. Teniendo las cartas en MI, en posición de dar, se toma el paquete por arriba, con MD (dedos hacia delante y pulgar hacia atrás).



5.2. MI retira con el pulgar, por deslizamiento, la carta superior, dejándola caer en su palma.

5.3. Se repite el movimiento con la segunda, cayendo sobre la anterior.

5.4. Lo mismo con la tercera.

5.5. Al contar la cuarta, se realiza el cambio de todo el paquete, dejando todas las cartas de la MD sobre la MI, al tiempo que se roba el paquete de las anteriormente contadas.

5.6. Siguiendo la acción, se cuenta, de la misma manera que las anteriores, la quinta, sexta y séptima cartas. Aparentemente, se han visto siete cartas de dorso, cuando en realidad hay cuatro de dorso y tres de cara.

6. Se comenta que, efectivamente, son siete cartas y este número cabalístico nos ayudará a realizar la impresión de las caras.

7. Comenzamos a imprimir las cartas.

7.1. Se invierte todo el paquete (queda el se:. en el lomo, boca abajo) y se comienza la antedicha cuenta.

7.2. Se cuentan las tres primeras, de a una, como se describió antes, y luego se hace el cambio de paquete de MD a MI, al contar "cuatro", siendo ésta la primera carta impresa, el As de Piques.

7.3. Se siguen contando la quinta, sexta y séptima cartas, dejándolas un par de centímetros más atrás, de forma que se vea parte del As.

7.4. Se apoya el pulgar derecho sobre el borde trasero del paquete y, al mismo tiempo, el índice o mayor sobre la parte expuesta del As, empujando hacia delante, de manera que avance el As simultáneamente con las tres cartas superiores, logrando que el As sobresalga del paquete emparejado.

7.5. Esta maniobra permite retirar el As sin exponer las caras visibles de las otras cartas. Se retira, entonces, el As.

7.6.- Se gira nuevamente el paquete.

7.7. Se cuentan las tres primeras, de a una, como se describió antes, y luego se hace el cambio de paquete de MD a MI, al contar "cuatro", siendo ésta la segunda carta impresa, el Dos de Piques.

7.8. Se siguen contando la quinta y a la cuenta de seis, se dejan dos como una, todas, igual que antes, un par de centímetros atrás y realizando la extracción del Dos como se hizo con el As.

7.9. Se gira nuevamente el paquete.

7.10. Se cuentan las dos primeras, de a una, como se describió antes, y luego se hace el cambio de paquete de MD a MI, al contar "tres", siendo ésta la tercera carta impresa, el Tres de Piques.

7.11. Contar encima "cuarta" y "quinta" de la misma manera como se hizo antes, y se retira el Tres.

7.12. Se gira nuevamente el paquete.

7.13. Se cuentan las dos primeras, de a una, como se describió antes, y luego se hace el cambio de paquete de MD a MI, al contar "tres", siendo ésta la cuarta carta impresa, el Cuatro de Piques.

7.14. Se abandonan dos como una sobre MI, contando "cuatro" y se procede como anteriormente, retirando el Cuatro.

7.15. Se gira nuevamente el paquete.

7.16. Contar "una"; cambio, contando "dos" aparece el Cinco de Piques y contando "tres" se deja la última carta, un par de centímetros atrás. Se retira el Cinco.

7.17. Se gira nuevamente el paquete.

7.18. Se cuentan normalmente dos cartas y aparece el Seis. Se retira.

7.19. Con la última carta se realiza el conocido "movimiento de Dai Vernon" (Push Off) de la siguiente manera:

7.19.1. Colocar la carta, boca abajo, entre MI, palma arriba, entre el nacimiento y la punta de los dedos.

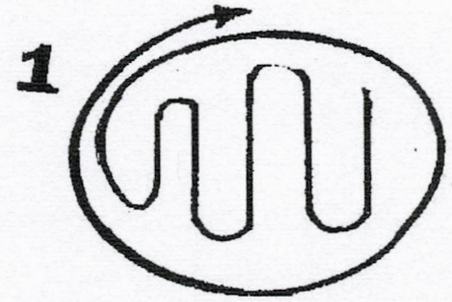
7.19.2. Se cierra la MI con un giro simultáneo de muñeca, de forma que la carta siempre permanece boca abajo y, con el pulgar, se la empuja, saliendo por el lado opuesto. Nada ha sucedido,

7.19.3. Se repite lo mismo, pero esta vez con la carta sobre la palma. La carta saldrá con la impresión de la última cara necesaria, que es el Siete de Piques.

8. Como remate, se colocan las cartas, boca arriba, sobre el mazo y, extendiendo el mismo (cuidando de no mostrar la única carta de dorso que queda en este momento) se muestra que todo el mazo ha sido impreso con las caras.

PAÑUELO MUTANTE

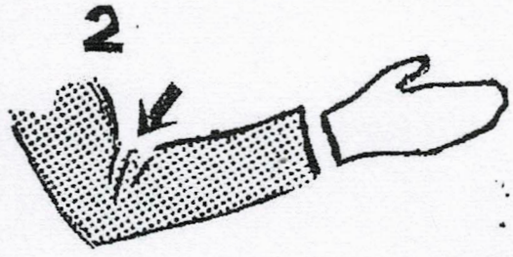
Un efecto siempre vigente por lo directo y visual es el cambio de color de un objeto.En este caso el cambio es instántaneo y práctico pués no requiere aparatos(tubo,dedil,etc) Ni complicadas manipula--ciones.
Desde el punto de vista técnico,es una desaparición de un pañuelo y la aparición de otro,pero para los espectadores es uno mismo que se transforma ó cambia su color.
Si Ud es mago medianamente informado, seguramente conocerá las dos técnicas a describir.Simplemente he combinado ambas para lograr el efecto.



PREPARACION

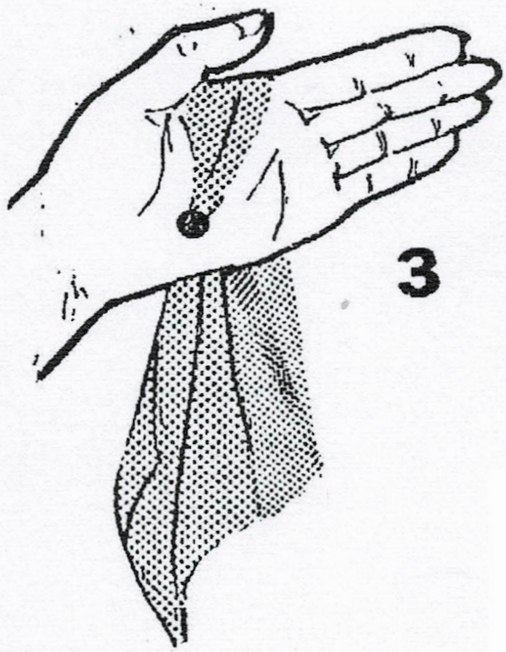
1-Tome un panuelo rojo de unos 45 centímetros ypliéguelo según el esquema 1,- Es decir,plegando primero en zig-zag y luego asegurando con un par de vueltas,

2-Hecho esto,ubíquelo en el pliegue del brazo,cubriédolo con la manga del saco, (Figura 2)De esta manera ,si se extiende el brazo en un gesto hacia adelante el pañuelo saltará dando la sensación de aparición.3



3-Un segundo pañuelo,de color amarillo estará en la mano izquierda como muestra la figura 3,- Dicho pañuelo tendrá en su extremouna bolita de aproximadamente un centimetro de diametro.E s el extremo que se ubica en la palma de la mano.

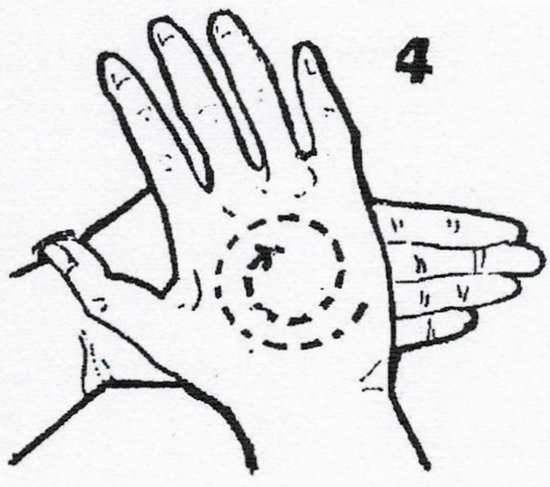
4-Cologue la mano derecha delante de la izquierda y presionando la bolita realice un movimiento circular. con esto logrará gue el ppañuelo se enrosque en torno a ese núcleo.



La mano izquierda se cierra y gira aparentando contener el pañuelo,que es retenido por la derecha.Esta es una antigua manipulación llamada caracol ó espiral(Figura 4)

6-Cologue el brazo izquierdo de manera yal que el codo y la mano queden en línea respecto a la visual del público. De esta forma,cuando se extienda el brazo y abra la mano,el pañuelo saltará y dará la sensación de salir de esta.
...y así habremos logrado un rápido y limpio cambio de color!..

La idea de la aparición del brazo fué descripta por Milbourne Christopher el Hugard's Magic Monthly en 1948 con el nombre de POPPER.-
A su vez este autor lo leyó en el número 95 del Phoenix escrito por Bruce Elliott,quién se lo vió realizar a Lou Tannen.Y este último ignoraba su origen
Otras ideas pueden ser:blendo con pañuelos chicos:aparición de ramo de flores de papel;papel roto a flores.
Christopher da la idea de estar fumando, lo cual justifica la posición flexionada del brazo y además es muy mágico que la aparición se produzca en el humo!
Igualmente se puede quemar con el cigarrillo un papel flash lo cual potencia aún más el efecto!!



FICHAS DE COLOR

Este efcto me fué mostrado por FU_MANCHU,quién a su vez lo leyó en una revista inglesa.Creo que Lewis Ganson lo publica enRoutined Manipulation.Tambien Jerry Metzer en su Close-Up Cavalcade escribe un juego de este estilo.

Efecto:Cuatro fichas de distinto color se reunen bajo una carta.

MaterialUna ficha blanca de ambos lados,Una roja (dorso verde), unaamarilla(azul)y una azul(rojo).Además unpar de cartas,

PRESENTACION

1-Distribuye en cuadrado en el citado orden comenzando por la blanca.(Figura 1).-

2Toma las cartas diciendo--Podemos cubrir en línea recta ó en diagonal---Siguiendo las palabras,la MI tapa la ficha 2 y luego la 3.-Al tiempo la MD tapa la 3 y la roba pinzando entre os dedos,con medio giro,y tapa la 1(Figura 2).-Por supuesto que la MI debe llegar a su posición (en 3) antes de retirar la MD para cubrir el vació.-

3-Posición en el momento:Una carta tapa en 3(nada abajo) y otra tapa en 1 donde está la blanca y la amarilla(azul).-

4-Toma ahora en tu MD la amarilla(roja)haciendo notar su color.Realiza un falso depósito en tu MI,receniendo en MD(Figura 3).-

5-Lleva la MI bajo la mesa y golpea con los dedos como si tratases de hacer pasar la ficha a traves de la tabla.Levanta a continuación con la MI la carta que cubre la posición 1,y transládala a la MD en forma normal,mostrando con el índice izquierdo que,tras atravesar a la mesa,la ficha amarilla a aparecido junto a la blanca.Al pasar la carta a tu MD,y mientras haces el movimiento descripto,ve acomodando la ficha amarilla(roja).que tienes oculta en la carta,controlandoque sea el color rojo el que quede contra el mismo.así al tapar tapar a continuación la posición1,dejas deslizar bajo la misma la tercera ficha,con el color rojo visible cuando vuelvas a destapar.-(Figura 3).-

6-Importante:Cuando tapas las fichas amarilla y blanca,no tiene importancia que sea visible parte de ellas.Unicamente debe quedar totalmente tapada la que deposites en ese momento.

7-Repasemos:Una carta está sobre la posición 3,donde no hay ficha alguna,aunque los espectadores suponen que está la azul.bajo la otra carta estan,la ficha blanca,la amarilla(azul),y dede ahora la roja (amarilla). Permanece en su lugar desde el comienzo la roja (azul).-

8-Siguiendo idénticas técnicas indicadas en el cuarto y quinto paso actúa con la ficha roja(azul)Para concluir este paso,levanta la carta de la posición 1, y muestra que ya son tres las fichas allí aparecidas:blanca,amarilla y roja.
Vuelve a tapar,aprovechando para dejar ahora la ficha roja(azul)que estaba oculta en la mano,controlandoque al depositarla quede el color azul a la vista de los espectadores cuando vuelvas a destapar.-

9-Ve ahora con tu MD a la posición 3,y dirigiéndote a algún espectador,dile---Por favor,usted mismo levante las cartas----Y sin que el Mago toque nada(?) se realiza el milagroso viaje!....

KARTIS-Informes al 4951-9268

1
A
R
C
2
1
3
4
4
1
3
2
4
2
1
4
3
5
1
3
2
4
6
1
3
4
2

ENRIQUE CARPINETTI - KARTIS

1962	Congreso Mágico Argentino	*Primer Premio Manipulación*
1967	Convención Nacional Mágica de PADPEI (Peña Argentina de Prestidigitación e Ilusionismo)	*Segundo Premio*
1968	Primer Festival Mágico Internacional de Brasil	*Gran Premio*
1969	Segundo Festival Mágico Internacional de Brasil	• *Gran Premio Manipulación - Galera de Oro* • *Segundo Premio Magia General Galera de Plata* • *Premio Especial al Acto más Original - Trofeo Varone*
1969	Congreso Sudamericano de Ilusionismo de Mar del Plata - Argentina	• *Primer Premio Cartomagia* • *Trofeo del Círculo Mágico Platense al Acto más Original*
1969	Círculo Mágico Argentino – Filial Salta	• *Distinción de Honor – Varita de Plata*
1974	Congreso Internacional de Ilusionismo de E. M. A. (Entidad Mágica Argentina)	• *Primer Premio Cartomagia* • *Primer Premio Close - Up* • *Primer Premio Manipulación*
1980	Concurso ATC de Ilusionismo	• *Gran Premio* • *Primer Premio Manipulación* • *Trofeo Especial Fantasio*

1972 Presidente de PADPEI (Peña Argentina de Prestidigitación e Ilusionismo)

1986 Presidente de E. M. A. (Entidad Mágica Argentina)

1988 Director Artístico de E. M. A. (Entidad Mágica Argentina)

1987 Organizador del Primer Congreso Internacional de FLASOMA (Federación Latinoamericana de Sociedades Mágicas)

1973 en adelante
- Conferencista [illegible] en distintos países de Sudamérica y Europa sobre los más variados tópicos de la Magia —Cartomagia, Close-Up, Magia de Salón, Mentalismo, Historia de la Magia, Manipulación, Magia de Escena— tanto desde el punto de vista teórico como práctico.
- Invitado Especial a diversos Congresos Internacionales en calidad de , Juez Internacional, Conferencista y Actuante, tanto en Magia Escénica como Close – Up (Magia de Cerca)
- Director del Estudio de Arte Mágico
- Asesor Técnico del CAIRP (Centro Argentino de Investigación y Refutación de las Pseudociencias)

1991 Primer mago argentino que recibe el reconocimiento de sus pares con el Trofeo Master Jubileo (posteriormente fue otorgado a René Lavand y a Tihany).

1993
- Perito Judicial en el primer y único caso de asesoramiento a un Juzgado.

EXTRACTO DEL ESCRITO:
"LA CARTOMAGIA ARGENTINA"

PABLO ZANATTA - Escorial 2004

THE KARTISSEMBLY (la Reunion de Ases de Kartis)

A continuación tratare de explicar lo mejor que puedo esta reunion de ases que en manos de mi maestro Enrique Carpinetti es una joya.
Con los ases fuera de la baraja boca arriba (de cara D/T/C/P)y habiendo cortado el 3D como superior en la baraja se esta en posición de comenzar la rutina.
Antes de comenzar imaginaremos un cuadrilatero en el tapete y nombraremos la esquina superior izquierda como 1 . Siguiendo en sentido horario las demas esquinas seran 2,3y 4. Esto nos quedara como puntos de referencia en las instrucciones que siguen.
Se obtiene una separación de las SUP 2 de la baraja y robándolas se hace la adicion de Braue, poniendo el 3D y una carta indiferente sobre tres de los ases. Queda el as de picas boca arriba en la mano derecha inmediatamente después de la adicion que sin solucion de continuidad es llevado en toma de Biddle a la posición 2 del tapete y dejado alli boca arriba. La descarga de las 2 cartas debajo del AP sobre la baraja se hace conjuntamente con esta accion.
Se adelanta por el extremo superior de la baraja la primera carta (3D) y cubriendo el indice y el punto de arriba con los dedos de la mano derecha, mostrando esta carta como el AD, se deja el 3D en la posición 1 y boca abajo. Esto es hecho en un gesto continuo con las dos manos adelantándose al unisono hacia el tapete.
En este momento se 'advierte' que el AP esta boca arriba y mientras se lo vuelve boca abajo el meñique izquierdo prepara una separación debajo de las SUP3. Tomando el triple de manera similar al AD se muestra el AT y, de esta manera con el triple tomado del extremo superior y su extremo inferior totalmente apoyado sobre la parte de arriba de la baraja como en una accion de bisagra se muestra totalmente la carta. En la accion de ambas manos de ir hacia la posición 3 se deposita el triple cuadrado sobre la baraja y se da la carta boca abajo sobre la mesa.
Se muestra el AC de manera mas amplia pero de alguna manera simulando las otras dos mostradas y se deja boca abajo en la posición 4.
Aparentemente se han dejado en la mesa formando un cuadrado el AD en 1, el AP en 2, el AT en 3 y el AC en 4. L a verdadera situación es 3D en 1, AP en 2, indiferente en 3 y AC en 4.
Ahora se pondran aparentemente tres cartas sobre cada as. Se toman tres cartas ligeramente extendidas en posición Biddle y se muestran sus caras brevemente al publico cubriendo los indices de las dos superiores (ases) con el meñique derecho. Se cuadran brevemente sobre la baraja , soltando la carta indiferente, y se llevan (dos cartas) sobre el AP (2) dejándolas boca abajo sobre el mismo. Se toman otras tres cartas se muestran sus caras sin ocultar nada y se dejan las tres boca abajo sobre AD (1). Otra vez se toman y muestran tres cartas y se dejan boca abajo sobre AT (3), al mismo tiempo se obtiene una separación debajo de las SUP 2.
Se toman entonces aparentemente las ultimas tres cartas de la siguiente manera, un doble y dos simples y se muestran como tres de manera similar a las anteriores. Sin dejar las cartas sobre 4, se deja la baraja boca abajo y aparte pues ya no sera usada. Se toma el AC de 4 en la mano izquierda y se muestra su cara al mismo tiempo que se muestran las otras tres cartas indiferentes (en realidad cuatro) en la mano derecha.

Las acciones que se haran a continuación seran de alguna manera hechas a ' un solo tiempo', muy fluidamente.

Se agrega el AC boca abajo y debajo de las cartas de la mano derecha, cuadrando todo pero manteniendo una separación encima del AC con el pulgar derecho. Se lleva entonces el paquete en posición Biddle sobre el paquete en la posición 2 sobre la mesa, descargando el AC sobre el mismo y extendiéndolo a la vez en la mesa hacia la derecha. Al mismo tiempo la mano izquierda extiende el paquete 1 hacia la izquierda.
Inmediatamente se deja el paquete de la mano dercha boca abajo en 4 extendiendolo, y al mismo tiempo la mano derecha extiende el paquete 3 hacia la izquierda.
Repito entonces la idea de que toda esta accion se hace de una manera muy fluida y simula simplemente extender los cuatro paquetes sobre la mesa.
El trabajo esta prácticamente hecho y solo resta juntar los paquetes 4 sobre 3, estos dos sobre 1 y al cuadrar los paquetes con las dos manos sobre la mesa se muestra como sin querer el punto del medio del 3D como si fuera el AD y todo este paquete se inserta en la baraja. Se hace algun gesto mágico y todos los ases quedan reunidos en 2.
La magia ya se ha hecho.

Me resta decir que en la fria descripción sobre el papel, hay movimientos que quizas parezcan y sean realmente antinaturales. Siento que en las manos de Enrique las cartas bailan de una manera particular y estos movimientos tienen un cierto toque caracteristico de la escena que le dan una vida magica de gran belleza y elegancia. Tambien se puede ver si estudiamos la rutina que estos movimientos se refuerzan y se anulan unos con otros logrando asi una coherencia interna y externa fundamental.
Agrego tambien que quizas se pueda cambiar la disposición de los paquetes sobre la mesa, variando la estetica , por ejemplo en forma de diamante, o en hilera forzando el paquete lider, etc.

APARICION DE ASES CON LANZAMIENTO (KARTIS)

· EFECTO:
Enrique muestra los ases uno a uno, deja el as de picas en la mesa, claramente es una sola carta, mezcla y corta la baraja con los otros ases dentro, hace gestos de arrojar los ases de manera invisible sobre el as de picas y al girar esta carta aparecen de la nada los otros tres! Los cuatro ases sobre la mesa!

Esta es una aplicación de Enrique a un lanzamiento publicado por primera vez en Cardworks (1981- Richard Kaufman pg.26/27) y atribuido a Meir Yedid. Otras aplicaciones de Yedid aparecen en su libro Increible Close Up Magic (Camirand Academy of Magic Inc. 1982). El nombre de esta técnica es ' Sling-Shot Snap Out.

Comienza con la baraja boca arriba en la mano izquierda y los cuatro ases boca abajo encima, el AP es el SUP 1. Con la mano derecha toma el primer as y lo muestra cara al publico, toma el segundo debajo del primero y en extensión hacia la izquierda y lo muestra, asi tambien con el tercero y el cuarto. Al mismo tiempo que va mostrando los ases, la mano izquierda va levantándose y al llegar al ultimo ya esta dorso al publico de manera que la cara de la carta que sigue no llega a verse (obviamente hay que tener cuidado de no dejar ver el dorso de la carta de debajo de la baraja). Vuelve a poner los ases uno a uno sobre la baraja boca abajo y al mismo tiempo baja la mano izquierda a posición de dar.
Pregunta si se recuerda cual era el primer as mostrado, ante la duda del publico adelanta la SUP 1 (AP) con el pulgar izquierdo hacia la derecha. Gira la mano soltando el AP boca arriba sobre el tapete y al mismo tiempo apoya la baraja (ahora verdaderamente boca abajo y con tres ases boca arriba en INF 1/2/3) sobre la mesa y detrás del AP.
Esta inversión aprovecha la zona de ' sombra 'producida por la misdirection al mostrar el AP sobre la mesa.
Sin levantar la baraja de la mesa corta y mezcla sin cambiar las INF 1/2/3 de su posición. Toma la baraja en la mano izquierda y con la excusa de buscar los ases cuenta dejando escapar tres cartas de abajo y consigue una separación sobre ellas. Gersticula dos veces con la mano derecha haciendo de cuenta que toma y lanza sobre el AP dos cartas. Pasa la baraja a la mano derecha que la toma en posición de Biddle y mantiene la separación con el pulgar derecho , al mismo tiempo combando las cartas hacia abajo en preparación para el Sling – Shot Snap Out. Gesticula una vez mas con la mano izquierda y al estar la baraja casi tocando el brazo izquierdo (posición que tapa el Sling-Shot Snap Out de su punto vulnerable a la izquierda) se lanzan los tres ases sobre el dorso del AP. Al mismo tiempo que los ases vuelan sobre el AP la mano izquierda lo esta volteando boca arriba con su extremo interior como punto de apoyo en la mesa, con lo que tapa el vuelo desde el frente. La accion termina con la inmediata extensión de los cuatro ases sobre la mesa.
Se debe apuntar que el lanzamiento no se hace a una distancia mucho mayor a un palmo del AP, por lo tanto el vuelo es muy corto y rapido, de ahí la increible visualidad de este efecto. Al estar girando y extendiendo los ases sobre la mesa en la ultima accion del lanzamiento el cuerpo y por sobre todo la mano derecha con la baraja se alejan naturalmente de los ases y

la mesa. La sensación es de haber estado lejos del AP en todo momento, combinando los gestos de lanzamiento para adelantarse insospechadamente sobre la carta y luego,al terminar el efecto, la relajación natural del cuerpo para quedar lejos de la accion al final.

Adjunto copias del Sling-Shot Snap Out para mayor claridad del lanzamiento, pero brevemente , la baraja es sostenida en posición Biddle con una separación sobre las cartas a lanzar y extendiendo el pulgar hacia abajo esta separación se agranda y los ases se comban haciendo presion contra los dedos derechos al frente de la baraja, al levantar levemente estos las cartas salen disparadas hacia delante a gran velocidad.

En las manos de Enrique este efecto es una maravilla !!!!

CARDWORKS (KAUFMAN 1981)

Slingshot Snapout

Meir Yedid

This is a simple thing—a single card revelation. It's spectacular, mysterious, and all the other good things that a move like this should be. Meir has various uses for it, but I'll mention those only briefly. You can use the move in two routines described in this book—Impromptu Blankwave and Ethereal Blackjack.

Your right hand holds a face-down deck from above, thumb at inner end, fingers at outer end. Your first finger can be curled lightly on top if you like. Your left hand moves beneath the deck so that your right thumb can obtain a break above the bottom card. While it's there, your left hand pushes the deck's inner end upward so that it's resting almost in your right thumb crotch (fig. 27). It's important that the thumb joint is just below the bottom of the deck, between it and the separated card.

27

The inner end of the bottom card rests against the tip of your thumb, which presses lightly forward curling the card upward (fig. 28). Note also that the very tips of your fingers protrude beneath the front end of the deck to hold the cards in place.

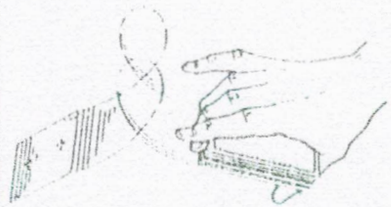
To cause the bottom card to shoot out, and it can go as far as three feet, simply curl your thumb. It will increase the pressure against the bottom card until its outer end slips past (under) your fingertips (fig. 29).

28

It's as simple as it sounds. The vital bit of "work" is keeping the inner end of the deck high against your thumb. If it's too low you won't be able to put enough pressure on the card to make it fly forward.

29

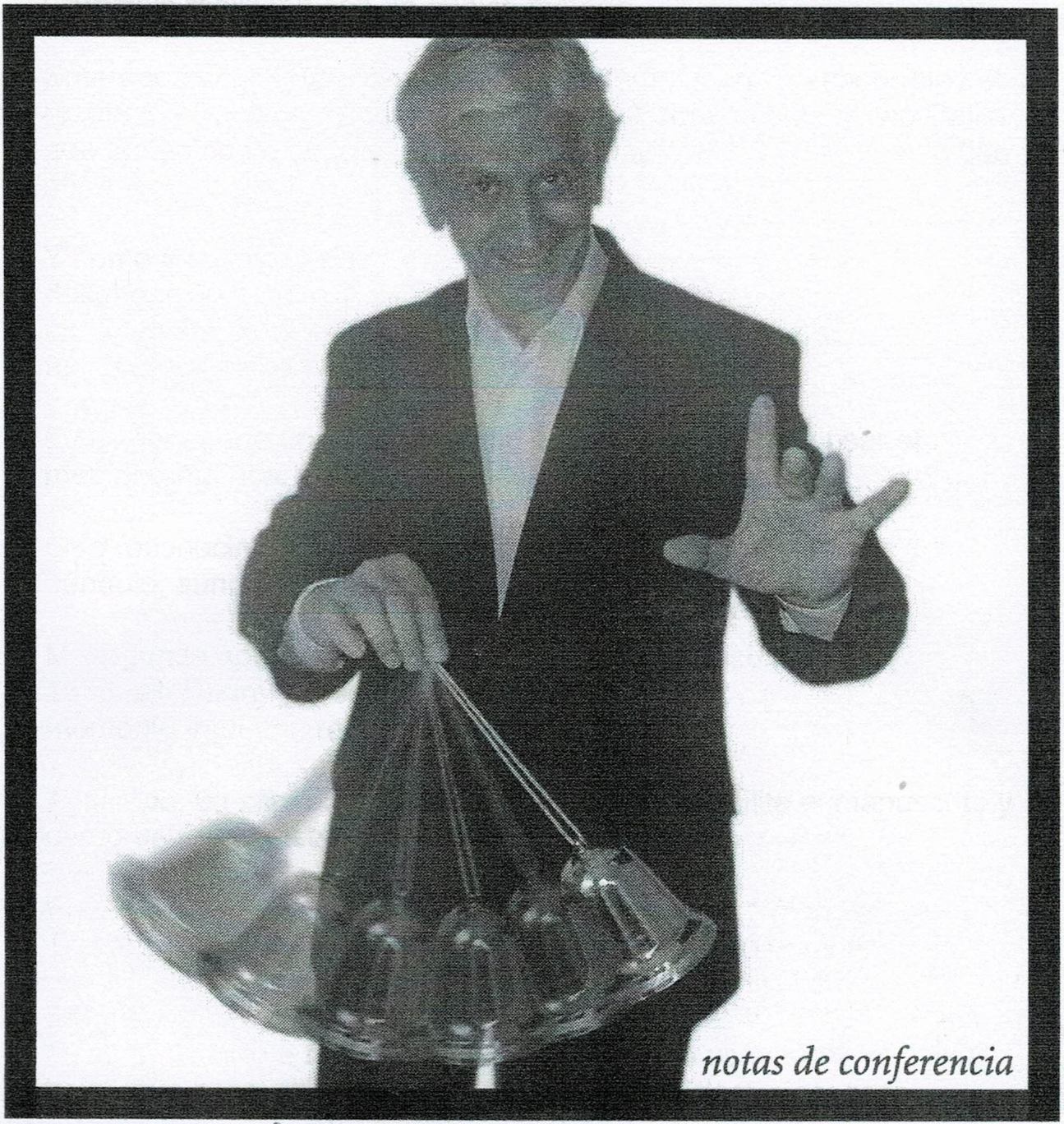
There are two ways to make the card land face up. (Three, really, but it's too obvious to say that you can reverse the bottom card prior to the move.) If you tilt the outer end of the deck upward just before you shoot the card it will do a somersault after it flies out and land face up (fig. 30). Or, you can aim the outer end of the deck downward at the table and, when you shoot the card, it'll bounce off the table and flip face up. The latter method is more difficult.



30

Foto gentileza de Pablo Zanatta

El principio del péndulo 2006



KARTIS

Al amigo Mecanico en oficio. Kartis

¿QUE TIENE QUE VER GALILEO?

La primera noticia que tuve del principio del péndulo (en adelante **PP**) fue hace años . Se trataba de la desaparición de una bola que John Cornelius realizaba con un atípico método.

Enterados del modus operandí, lo registramos pero sin hacer algo al respecto. Procedimos como los científicos anteriores a Galileo Galilei, que tenían como dogma lo escrito por Aristóteles , sin verificar lo que afirmaba.

Y como escrito estaba que la técnica empleada era para la desaparición de una bola ,nos quedamos en este punto, sin experimentar sus posibilidades y aplicaciones .Tal vez su simplicidad fue la causa del olvido.

Pero, por suerte un día ,emulando a Galileo ,decidimos usar el método empírico, y el resultado es el presente trabajo.

Otro reconocimiento al sabio Italiano va por ser un estudioso del péndulo, aunque como físico. ¡y no como mago!

Mi segunda aproximación al **PP** fue al leer un aviso a en Genii de 1978. allí Danny Korem publicitaba el "Upside Down Topit ", y en ese momento intuí una relación directa con el **PP**.

Al tiempo, un aficionado de las Paz Bolivia me facilita el manuscrito y compruebo que estaba acertado.

En 1996 salen los excelentes Libros "The Books of Wonder" de Tommy Wonder , donde trata el tema escueta pero originalmente.

Encontramos otro antecedente por la década del 40. Fred Paterson hacia el cuchillo a través del saco , y para ello usaba una segunda hoja , que aseguraba a un hilo que pendulaza dentro del saco.

Aparte de los citados datos , la poca difusión del tema es otro de ¡Los misterios de la Magia!

ARBOL GENEALOGICO

Encontramos algunos ancestros aunque difieren en uso y diseño. No se trata del péndulo como desaparición sino como sistema de carga.

"Comment on deviene Sorcier" (Como hacerse Brujo) –Obra de Robert Houdin (1805-1871) – es considerado el primer libro metódico de nuestro Arte. En el se explica el efecto llamado "El nacimiento de las flores ", que consiste en la aparición de un canastillo de flores bajo un pañuelo . Este es plegable y esta oculto en la espalda , pendiente de un cordón e impedido de moverse por una traba. Al quitar esta ultima pendula hacia delante cortinado por un pañuelo bajo el cual aparece.

El profesor Hoffmann (Angelo Lewis) también lo describe en versión mas simplificada en "Modern Magic"(1878).

En "La prestidigitation sans bagajes" ,el Dr. Jules Dhote enseña una carga en un periódico, también en péndulo saliente. En este caso la cargase retiene con la presión del brazo. Al aflojar éste, la carga pendula hacia el frente apareciendo en una hoja de diario. La carga son pañuelos y el cargador se hace con el mismo diario .

El mismo método es explicado por Eric Lewis en "More studies in Mistery" (1941).

En estos casos el mecanismo actúa hacia afuera para aparición (péndulo out) y no para desaparición (péndulo in) como lo usaremos habitualmente.

Algunos accesorios son familiares por los efectos a lograr .tal vez el mas cercano sea el topit, por la ubicación de las manos al frente , y por tamañote los objetos.

También es muy parecido al viejo traje con elástico, no de manga , sino dentro del saco .Mas lejos en la familia están: el Vest Servsant, el enmangue y el hold Out.

¿QUE ES EL PENDULO?

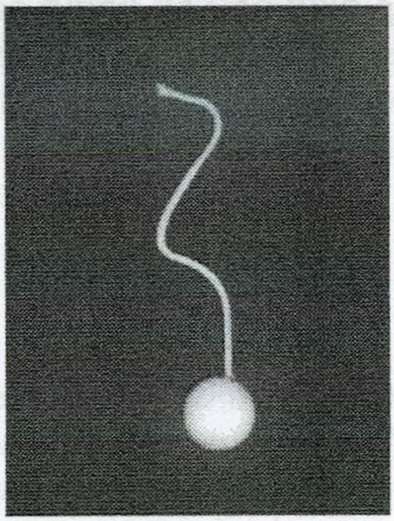
Es un dispositivo muy simple que permite la desaparición, aparición y cambio de objetos de tal tamaño que quepan en las manos, y a veces mayores también.
Es similar en sus funciones al topit , Hold Out, Vest Servant y tiraje pero con características propias que le dan ciertas ventajas sobre aquellos. Aunque obviamente cada uno tiene su pro y su contra.

CARACTERISTICAS FAVORABLES

1. Es fácil de usar –(Pero ensaye mucho frente al espejo)
2. Es fácil de colocar .(no tanto encontrar la ubicación)
3. Es fácil de cambiar de uno a otro saco (si los tiene)
4. Permite movimientos suaves.
5. Se puede trabajar arremangado.
6. Los efectos son muy directos y visuales.
7. Puede usarse tanto en escena como en magia de cerca.

ANATOMIA DEL PENDULO

Es un aparato tan simple , que hasta tal denominación resulta ampulosa.



1. Un elemento de sujeción que llamaremos punto fijo , y es un sencillo alfiler de gancho . Mas adelante veremos que hay otras formas de fijación .
2. Un elemento de unión, o hilo de aproximadamente 30 cm..Y será de Color negro para ocultarlo mejor .
3. Un elemento pendular, que en principio será una bola . Por supuesto que luego serán otros objetos adecuados al efecto a lograr.

UBICACIÓN DEL PENDULO

Se coloca el punto fijo (alfiler)a la altura de la axila y a unos 10 cm. Hacia adentro de la solapa del saco. Esta ubicación no es absoluta , dado que varia de acuerdo a los distintos efectos a conseguir.**(foto 1)**

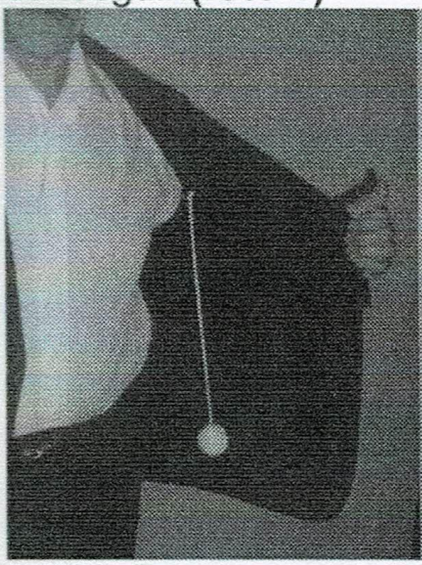


Foto 1

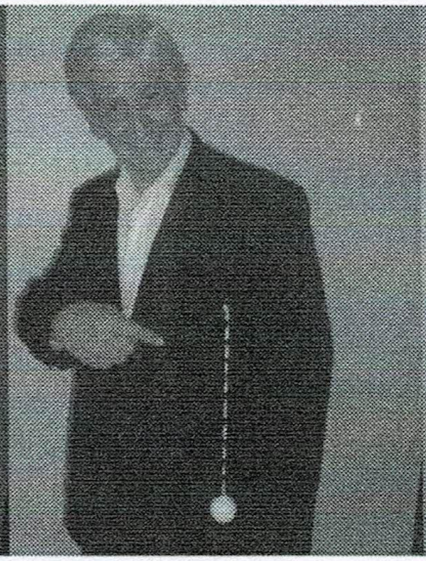


Foto 2

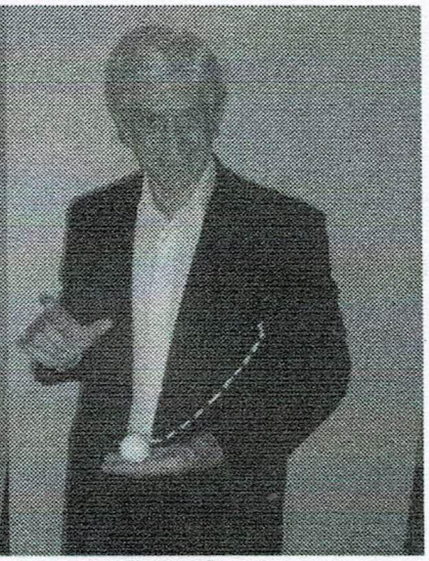


Foto 3

El largo del hilo será tal que el péndulo quede a la altura del brazo semiflexionado frente al abdomen .Otro parámetro es el espacio entre los dos botones inferiores el saco.**(Foto 2, 3)**
Por ejemplo, si hacemos la rutina de una bola que desaparece y reaparece ,la ubicación será como indicamos, es decir a 10cm. De la solapa, distancia necesaria para pendular hacia fuera (Pendulo Out) . Pero para una desaparición total el punto fijo estará mas cerca de la axila , para evitar una inesperada aparición.

FUNCIONAMIENTO

Basta con sostener la bola frente al cuerpo (hilo extendido)y simplemente soltarla para ver su funcionamiento . Se suelta .¡Y va sola dentro del saco! ¡Así de sencillo!.
Obviamente , que la otra mano cubrirá la acción con un pañuelo.
Pero, ¡Cuidado!.Cuando el lector comience su practica vera que es tan fácil . que puede abusar del efecto. Pero esta tendencia es inhibida porque el elemento es fijo , a diferencia del Topit , por ejemplo, que invita a tirar en el cuanto objeto se nos cruce. Lo mismo puede suceder con el enmangue.

¿Y QUE TIENE QUE VER NEWTON?

Si no fuera por Sir. Isaac Newton no sabríamos porque funciona el péndulo. La fuerza de gravedad es la que nos hace sentir el planeta que pisamos. La misma fuerza que nos recuerda que tenemos unos kilos de mas.

Todos los entrenamientos deportivos son para vencerla: las carreras, los saltos, los lanzamientos, la acrobacia, el baile y los malabares son todas formas de superar la fuerza gravedad.

¡Pero estamos de suerte! ¿Por qué?...Porque esta vez obra a nuestro favor, pues por ella funciona el péndulo.

Efectivamente, la característica principal del péndulo es que no necesita esfuerzo de nuestra parte, como por ejemplo para topit que necesita un lanzamiento; o las desapariciones al faldón en que sucede lo mismo.

Aquí, por el contrario, es el **NO** esfuerzo lo que lo hace funcionar. El esfuerzo esta en sostener el péndulo, y funciona cuando se lo suelta (**NO esfuerzo**). Es entonces cuando la fuerza de gravedad obra a nuestro favor haciendo el resto. ¡Gracias Sir Isaac!

PRECAUCIONES

Es fundamental que el péndulo se deslice con facilidad. Para ello no debe encontrar obstáculos. Cuidado con los botones de la camisa, es preferible que sean cubiertos.

Si la camisa tiene bolsillos, su reborde detendrá el péndulo. Hasta nuestra morfología puede variar su eficiencia. Los vistosos pectorales obtenidos en el gimnasio o la *ptosis* gástrica (panza para los no leídos). Pude variar el trayecto.

Solo con el método de prueba se puede conocer las limitaciones.

Es obvio que el hilo no debe verse. Para ello tendremos en cuenta cuatro (4) factores: **textura, manejo, fondo y distancia.**

En lo primero debe ser fino y resistente, el requisito que cumple el monofilamento. El hilo de poliéster es mas opaco y resiste mas los sacudones, aunque es mas grueso.
En el manejo se trata de interponer el objeto (bola) entre el hilo y el espectador, además es una pequeña porción la que asoma, estando el resto bajo el saco.

El fondo de una vestimenta negra disimulara el negro del hilo. Y esta claro que **a mayor distancia, menor visibilidad.**

SIMPLEMENTE UNA BOLA

Una simple bola es el elemento mas indicado para iniciar la practica y estudio del PP.
Su **tamaño, forma y peso** permiten todos los manejos.
Por su forma, cuando entra en el saco, abre el camino, a diferencia de un objeto anguloso que encontraría resistencia. Además, para fijar el hilo, cualquier punto da lo mismo, mientras que en otros péndulos debemos estudiar el mas adecuado.
El peso (siendo de madera) le da la velocidad adecuada y también contribuye a abrir el camino. Esta propiedad también ayuda en el pendular hacia fuera. (**Péndulo Out**)
Y si su tamaño es el habitual en la manipulación, es decir 5 cm. De diámetro, estaremos en la medida ideal.
Posteriormente podremos usar objetos mas grandes, pues es uno de los meritos del PP el poder usarlo con tamaños imposibles para otros métodos.

TECNICA BÁSICAS CON UNA BOLA

Todos los pases que se describirán pueden realizarse con objetos de características similares. Personalmente los hago en las conferencias a modo de rutina con una bola, con la única intención de mostrar variedad de movimientos, pero de ninguna manera recomiendo hacerlo en una actuación, pues la reiteración del mismo mecanismo es arriesgada.
Otra de las ventajas del PP es que tiene tres formas de uso:

1. **Péndulo In**: Uso principal para desapariciones.
2. **Péndulo Out**: Para apariciones.
3. **Polea**: sostener oculto pendiendo de un hilo.

Importante: Todas las explicaciones se harán considerando que el péndulo esta ubicado en el lado izquierdo, luego el ejecútate elegirá su comodidad.

PENDULO IN

1. **PASE DIRECTO:** La MD se acerca a la MI y aparentemente deposita la bola, pero esta en realidad sigue camino adentro del saco. La mano derecha cortina la acción. (**fotos 4, 5 y 6**)

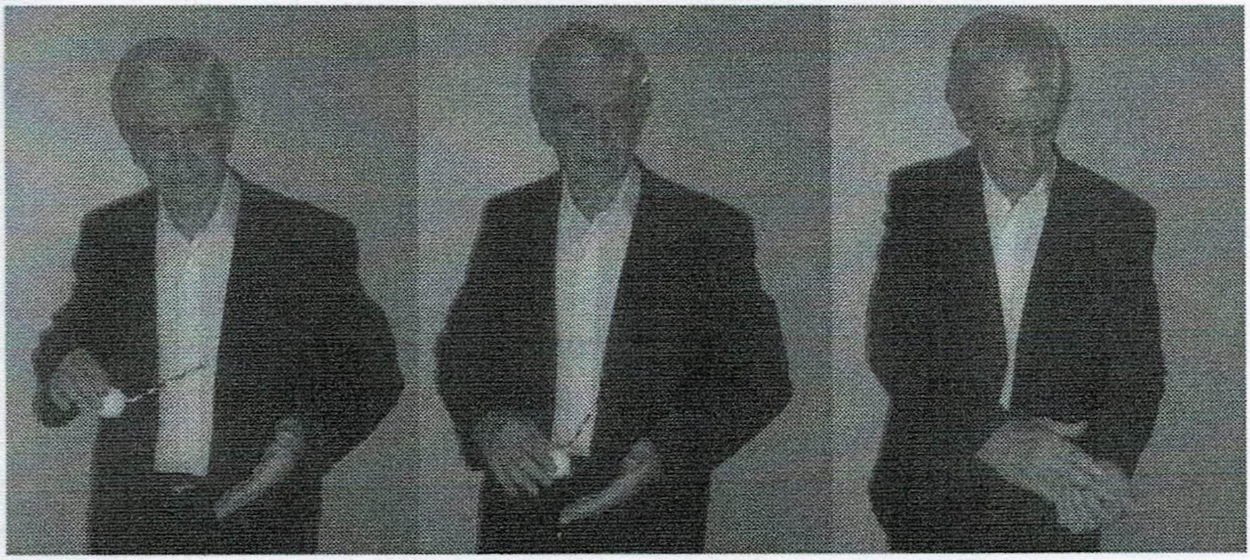


Foto 4 Foto 5 Foto 6

Atención: Debe recordarse que el péndulo tiene un recorrido a mas de horizontal descendente y en el mismo la mano debe acompañar describiendo un arco.

2. **PASE IDA Y VUELTA:** La bola esta en la MI y se un faso deposito en la MD. Mientras l aMD se eleva para llevar la atención, la MI pegada al saco suelta la bola que se introduce de ese lado (izquierdo). (**Fotos 7 y 8**)

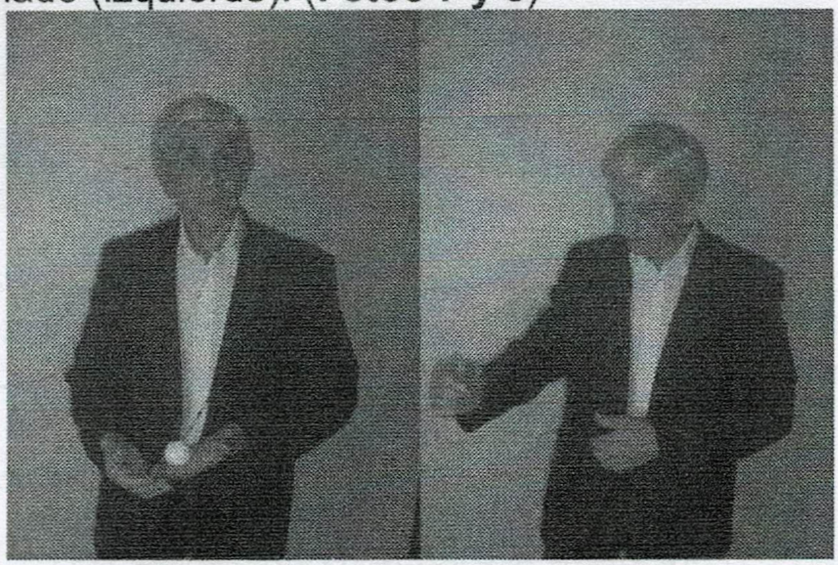


Foto 7 Foto 8

3. **PASE ANTICIPADO**: Seria lo contrario del anterior pues las descarga se hace primero, manteniendo la mano como si estuviese la bola. Se elevan ambas manos realizando un falso deposito de … ¡Nada! (**Fotos 9 y 10**)

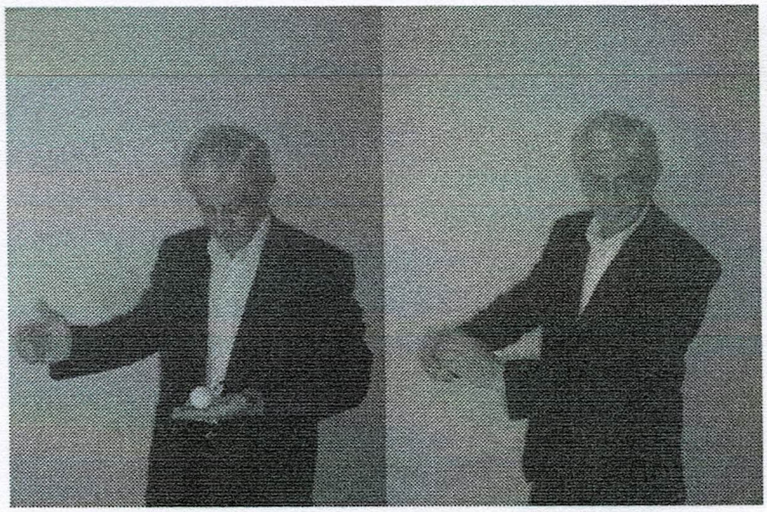


Foto 9 Foto 10

4. **PASE DISCRETISIMO:** La MI con el dorso hacia el publico sostiene la bola entre índice y pulgar, gira para mostrar la palma y la bola …¡Ha desaparecido!

¿Por que?...Porque en el giro se la suelta y va directamente a su escondite. Debe hacerse pegado l cuerpo. Es un movimiento similar al Imp-pass de slydini para monedas, pero …¡hecho de pie! (**fotos 11 a 13**)

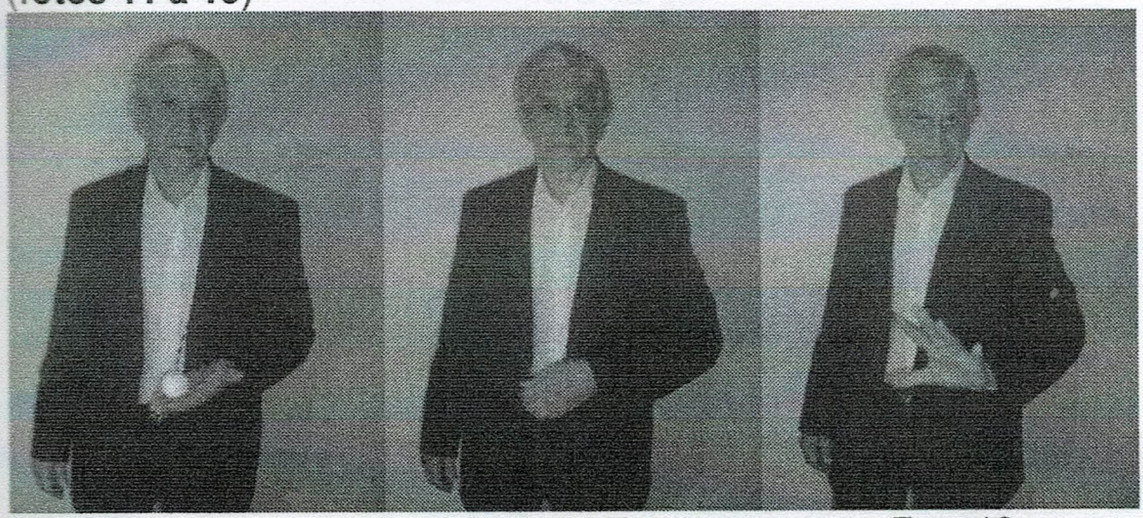


Foto 11 Foto 12 Foto 13

5. **PASES VARIOS**: También es posible ejecutar otras conocidas técnicas, sin que el hilo obstaculice las acciones como el "interlocked" de Clement de Lion o "La Caída" de Warren Kean.

PENDULO OUT

El péndulo en salida se lo usa para la aparición o recuperación de la bola. En este caso es necesario que este cerca del borde del saco, para que con una ligera inclinación, la bola se asome.

1 – AL TOMAR DE LA PIERNA: es clásico sacar una bola de detrás del la pierna. Al hacerlo con una segunda bola en la MD, el cuerpo se inclina, y el péndulo sale y es tomado secretamente por la MI que esta esperando. (**fotos 14 y 15**)

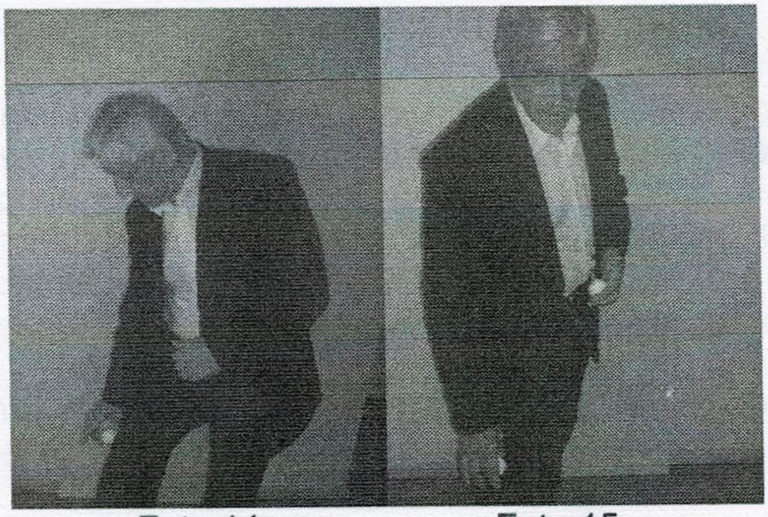


Foto 14 Foto 15

2 – TOMA DIRECTAS: ¿Cuántas veces sacamos el objeto el objeto desaparecido de nuestra ropa?... Entonces …¡hagámoslo como una reaparición!

3 – CON ESPECTADOR: al entregarle o pedirle algo aprovechamos la inclinación para cargar. (**foto 14**)

4 – CON MESA: Igual que en el anterior, pero al tomar algo aprovechamos la inclinación para cargar.

5 – AUDACIA Y COORDINACIÓN: Aunque requiere bastante ensayo, es posible tomar la bola a vuelo entre las manos tapando su salida por atrás.

6 – AL TOMAR DEL AIRE: Al hacer aparecer otra bola del aire o simplemente hacer la mimica con la MD, el cuerpo se inclina y la MI recibe la carga. (**Foto 14**)

7 – A TRAVÉS DE LA TELA DEL SACO: Dependiendo de la textura de la tela del saco podemos empujar la bola (la forma facilita la tarea) con el meñique como muestran las **fotos 15 a 17**

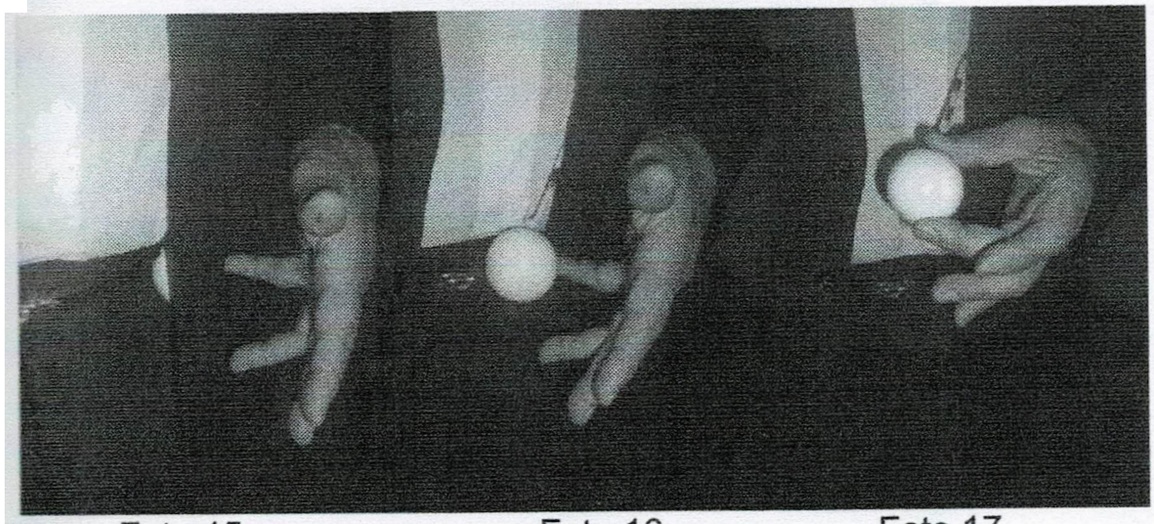


Foto 15 Foto 16 Foto 17

IMPORTANTE: Repetimos que las explicaciones están dadas considerando el péndulo ubicado en el lado izquierdo

IMPORTANTE II : Recuerde que el péndulo tiene una trayecto horizontal y descendente que la mano debe acompañar.

POLEA

La tercera ventaja del péndulo es poder usar el hilo como polea. Esto permite varios manejos, entre otros el hacer innecesario el empalme, lo que no es poco.
Remito al lector a algunas obras, que si bien no tratan del PP, tienen ideas con hilo que pueden adecuarse.
En el omnipresente Tarbell VI, se encuentra la rutina llamada "Balls from air" que va perfectamente.
El libro de Anverdi, da varios manejos de bola con hilo. Y porque no ensayar con el cono y la bola de Vernon.

1 – APARICION DE MANGA: Se tiene la bola en la manga izquierda y se levanta dicha mano presentando la palma. La mano derecha se acerca tomando el hilo en la base del pulgar, que al elevarse levanta ocultamente la bola a la mano izquierda. (Foto 18 a 21)

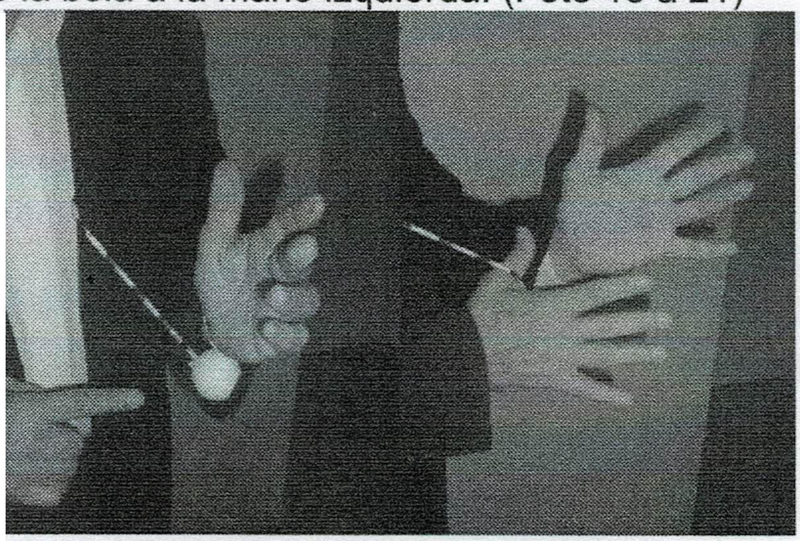


Foto 18

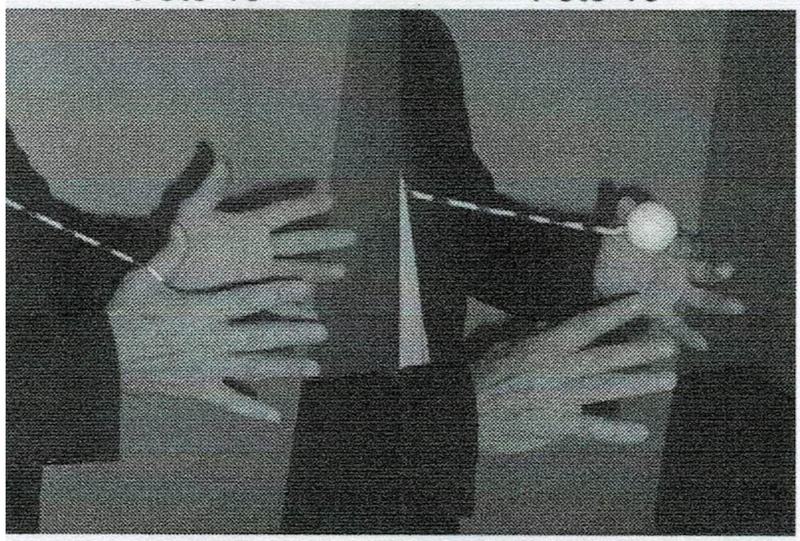


Foto 19

Foto 20

Foto 21

2 – DESAPARICION Y REAPARICION TRAS EL BRAZO: Se hace un falso deposito de la mano derecha a la MI y al subir la manga izquierda, la MD descarga atrás del codo izquierdo. La bola queda así colgada y oculta tras el brazo. Con maniobra inversa se la hace reaparecer. (**Fotos 22 a 29**)

Foto 22 Foto 23 Foto 24

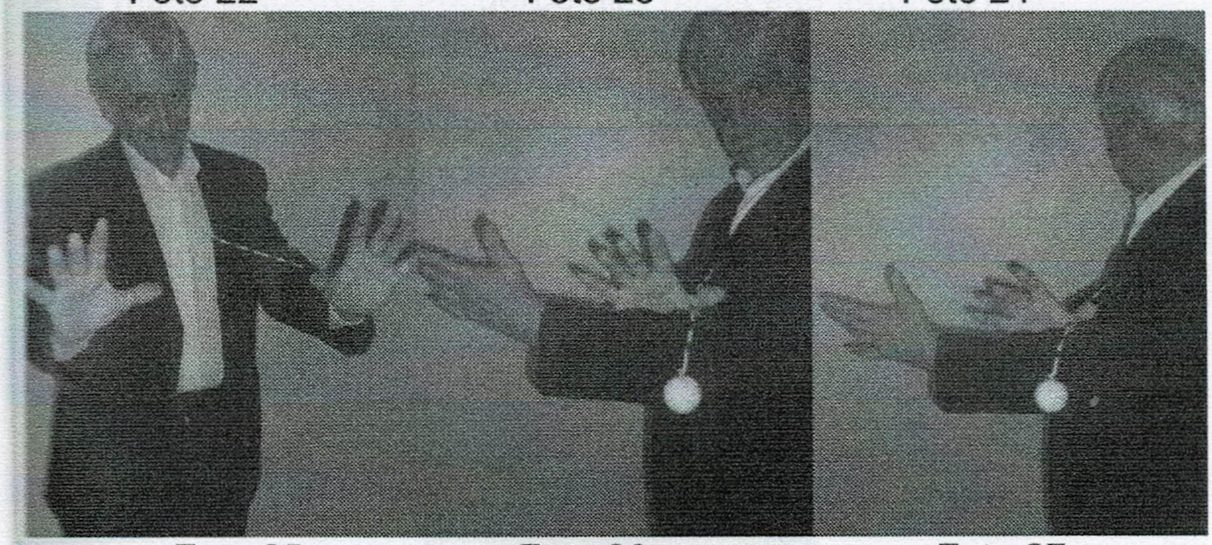


Foto 25 Foto 26 Foto 27

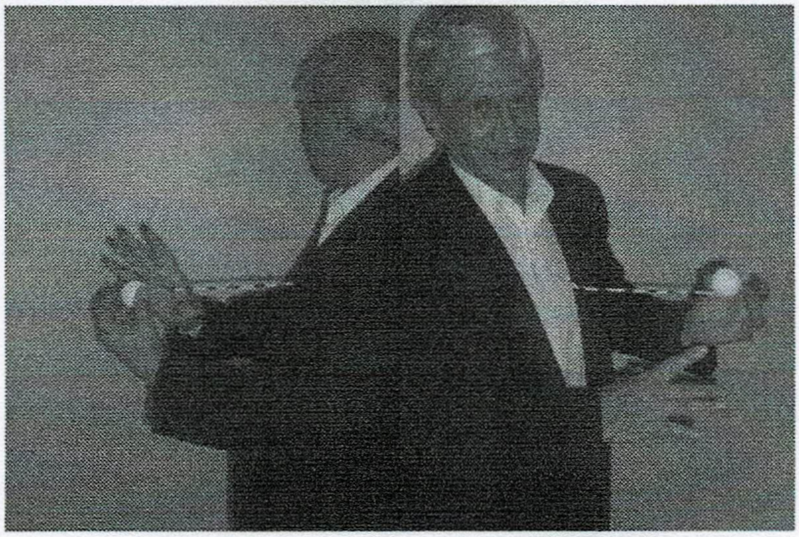


Foto 28 Foto 29

3 – MANOS ALTERNADAS: Esto se hacia con un bucle o lazada y Slydini tiene una rutina consiste en la muestra alternada de las palmas gracias a que la bola pende del pulgar. (**Fotos 30 y 31**)

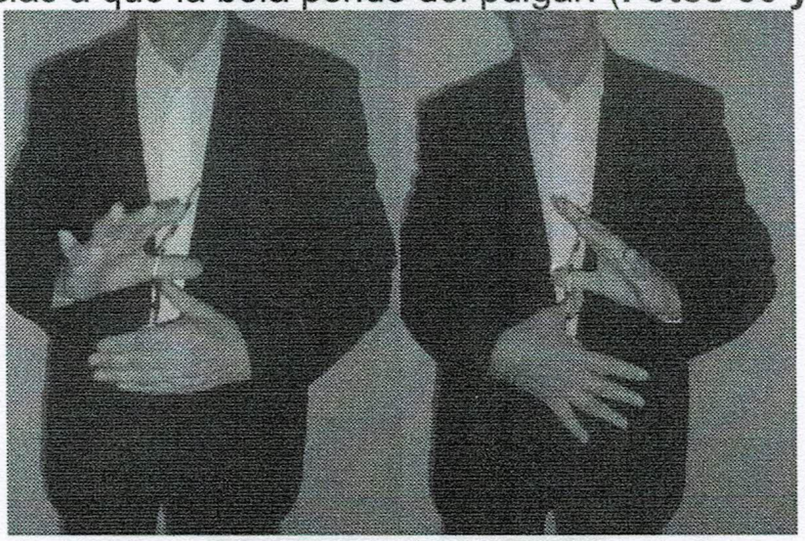


Foto 30 Foto 31

4 – DESAPARICION FLASH: La bola esta en la punta de los dedos de la mano izquierda y el cuerpo gira hacia ese lado. La mano derecha toma el hilo en la base del pulgar. Extendiendo los dedos en un gesto mágico, ambas manos se adelantan, y al traccionar el hilo, lleva rápidamente la balo a la mano derecha. Bien logrado es sorprendente. Mal logrado…Bueh. (**Foto 32**)

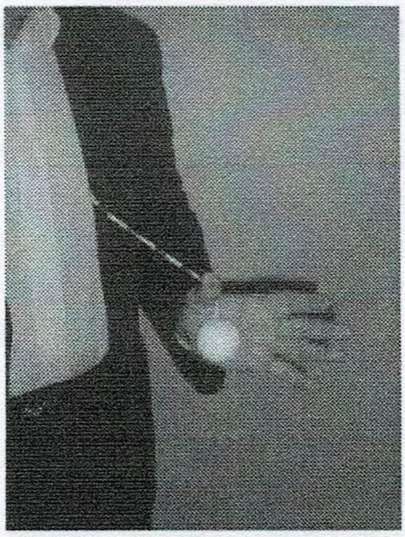


Foto 32

5 – EMAPALME: Con este método los empalmes son casi innecesarios, pues la bola permanece oculta, suspendida, pudiendo mover los dedos con libertad. (**Foto 33**)

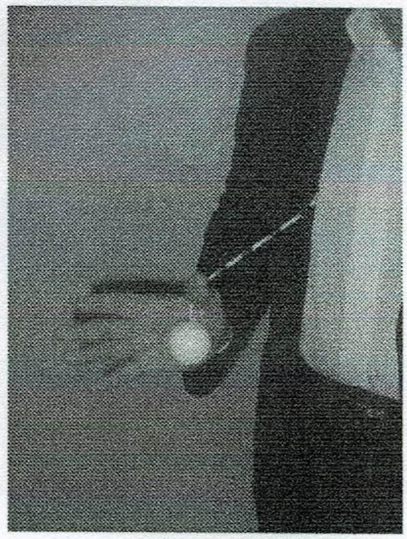


Foto 33

BOLA Y PAÑUELO

Si bien con el péndulo se imita la mas perfecta manipulación a manos limpias la cobertura de un pañuelo facilita mucho mas, pues oculta la salida (o entrada) de la bola. Colocar una bola en un pañuelo y lanzar este ultimo al aire con la desaparición de la primera, da colorido y eteriza (?) el efecto.

1 – FALSO DEPOSITO SIMPLE: El pañuelo esta extendido sobre la mano izquierda y la mano derecha aparentemente deposita la bola en el empalme de dedos (Finger Palm). La mano izquierda lanza el pañuelo al aire mientras la mano derecha suelta la bola que pendula hacia adentro. (**Foto 34**)

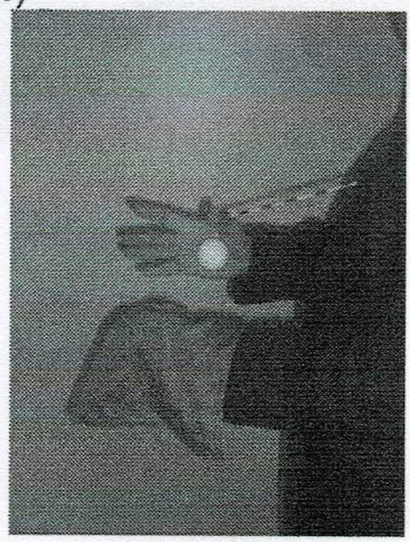


Foto 34

2 – **DEPOSITO REAL:** La bola se deja realmente sobre el pañuelo y cuando se gira la MI de palma arriba a palma hacia abajo, se suelta la bola que se ira por detrás del pañuelo (Fotos 35 a 37)

Foto 35 Foto 36 Foto 37

3 – **DESAPARICIN DIRECTA:** La MI sostiene la bola entre índice y pulgar y la mano derecha pasa el pañuelo por delante (sacudón). Simultáneamente se suelta la bola. Si bien requiere mayor precisión es mas espectacular. (**Fotos 38 a 40**)

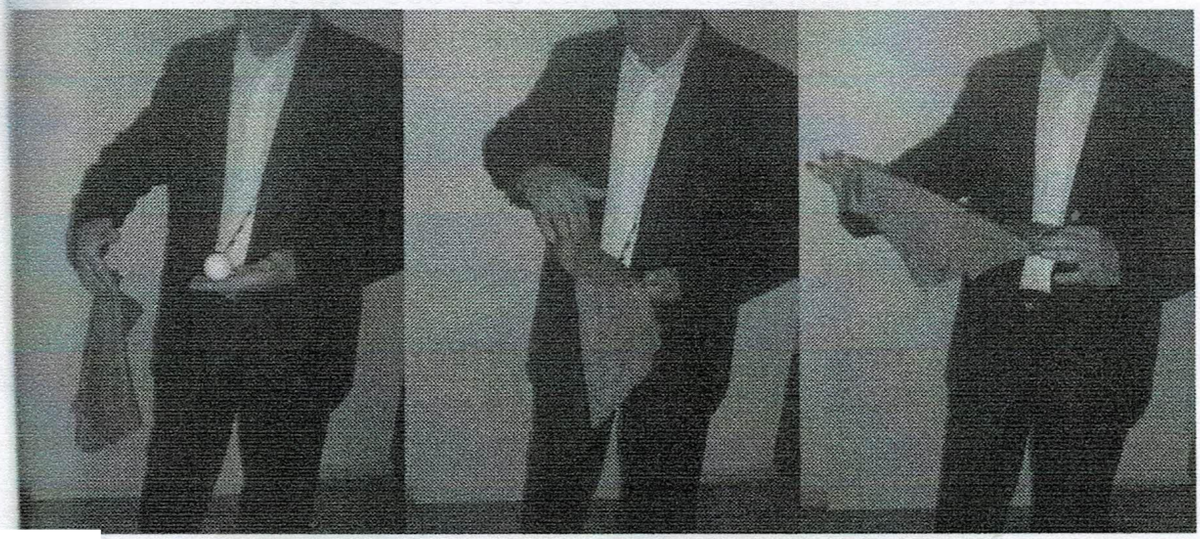


Foto 38 Foto 39 Foto 40

4 – CAMBIOS DE COLOR: Con la técnica anterior se logra el cambio de color. Para ello se tiene una segunda bola en la MI, que del empalme clásico se lleva a la punta de los dedos con el adecuado manejo este mismo cambio se puede hacer sin pañuelo, cubriendo directamente con la mano. (**Fotos 40 y 41)**

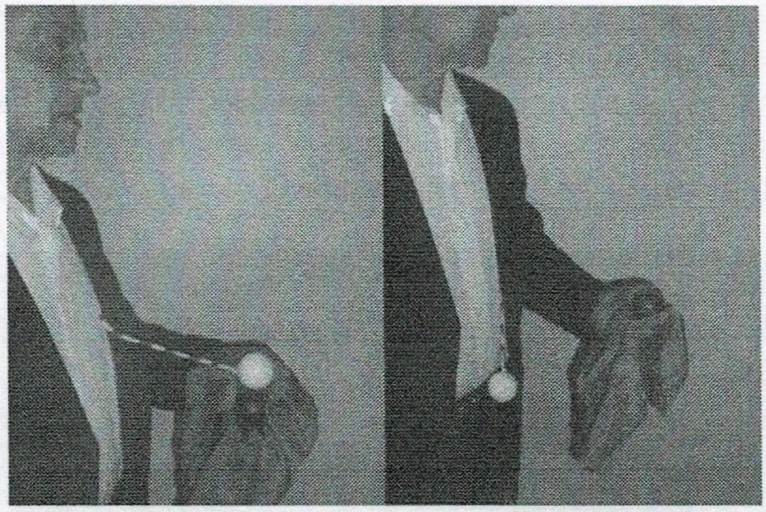


Foto 40 Foto 41

4 – CAMBIO DE BOLA A PAÑUELO: Se tiene un pañuelo plegado y trabado en el bolsillo que se toma al simular dejar una bola en el bolsillo, la bola reaparece y se deposita en la mano con el pañuelo oculto. Se suelta el pañuelo en la punta de los dedos, y simultáneamente se suelta la bola que pendula adentro. (**Foto 42 y 43**)

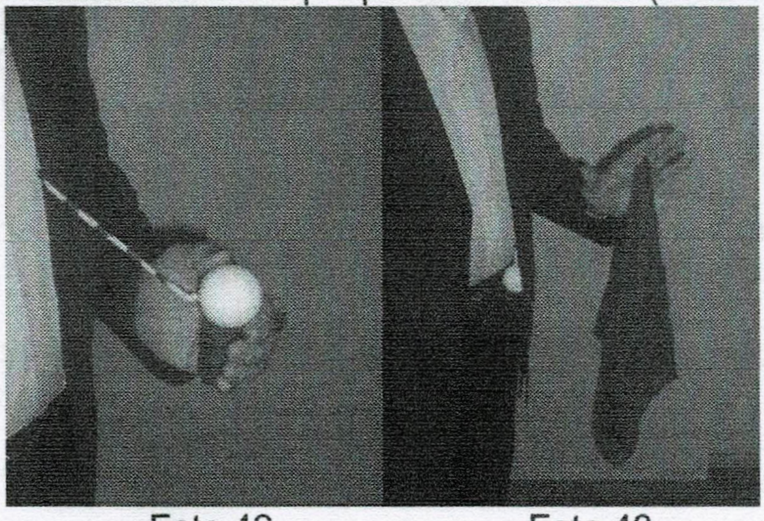


Foto 42 Foto 43

VARIANTES

1- **LANZAMIENTO:** tipo paloma al faldón.
2- **DIRECTO A UNA MANO:** soltar simultáneamente.
3- **CON FALSO DEPOSITO:** Cambio de mano.

En todos estos casos se puede mostrar la bola teniendo el pañuelo en empalme de dedos (Finger Palm) y mostrar girando la mano.

OTROS EFECTOS CON BOLAS

Las técnicas explicadas pueden aplicarse a otros efectos. Sin duda que el lector encontrara los suyos. Dada la ductilidad del PP.

BALLS FROM AIR: Este visual efecto se encuentra en el Tarbell VI, y se trata de bolas que son tomadas del aire y depositadas en un cucurucho o cornucopia (elija el menos peor de los nombres). Se usa la técnica de polea y la bola dentro del cucurucho sube al empalme, para ampliar datos consultar la citada obra, como así también "Magia de Cerca" de Lewis Ganson, Pagina 137 (The Homing Ball). (**Fotos 44 a 46**)

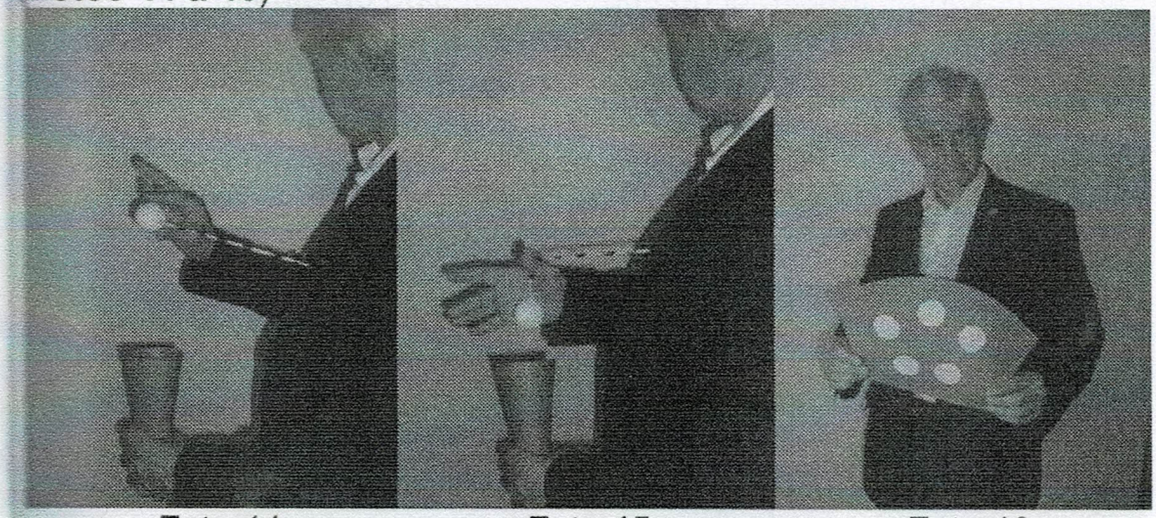


Foto 44 Foto 45 Foto 46

CONO Y BOLA: Es un clásico de Dai Vernon que se encuentra en la serie Star of Magic. Y su técnica puede combinarse con el PP.

ROSARIO: Habitualmente se remata una manipulación de bolas con la aparición de 4 mas en la otra mana, estas están unidas (rosario) y se extraen del saco en un giro del cuerpo. No hay problema en que estén unidas a un hilo, y posteriormente se hace su desaparición cubriéndolo con un pañuelo.

CAJA TRASPARENTE: La bola depositada en una caita desaparece. ¡es un efecto muy visual! La caja debe ser cúbica, de forma tal que la tapa pueda aplicarse a cualquiera de sus lados como el viejo "cubo telepático" ósea que estará abierta por detrás y la bola saldrá fácilmente.

DESAPARICION EN MESA: la bola es dejada sobre la mesa y cubierta con un pañuelo, al quitar este desaparece.
En el momento de cubrir la bola pendula y es sustituida por u dedil que se deja parado bajo el pañuelo. Tomando un platito de metal se golpea la bola (dedil) y el sonido es perfecto. Además se pone la mano sobre el pañuelo y apoyándola se hace un movimiento circular que da la idea de redondez (¡) vasta con calcarse el dedil al levantar el pañuelo y la desaparición es total. Esta idea es tomado del Fantasmita que se hace con un tubito de plástico.

ENCENDEDOR POLICROMO

Un encendedor cambia de color 3 veces entregándose al final como recuerdo al espectador. Se usa un encendedor péndulo, mitad color 1 y mitad color 2 (en el sentido longitudinal), y un segundo encendedor normal color 3.

Atención: Repetimos que todas las explicaciones se harán considerando que el PP esta en el lado izquierdo. La MD toma del bolsillo interior del saco el encendedor bicolor y lanzará dentro de la manga el otro (normal). Mantendrá ese brazo flexionado para evitar que caiga. La mano derecha muestra un color de ambos lados con el clásico movimiento de paletitas. Luego con la misma técnica mostrará el color dos, mientras la mano izquierda baja para recibir el normal (color 3) de la manga. Se aplica este ultimo sobre la mano derecha, y con esta cortina se suelta el bicolor que pendula hacia adentro del saco apareciendo el color 3. (**Fotos 47 a 49**)

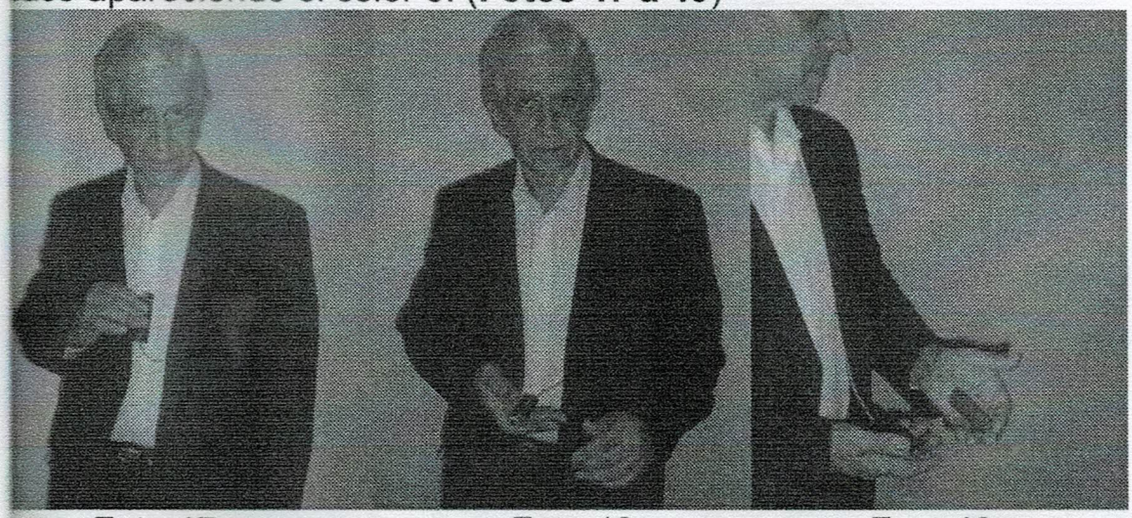
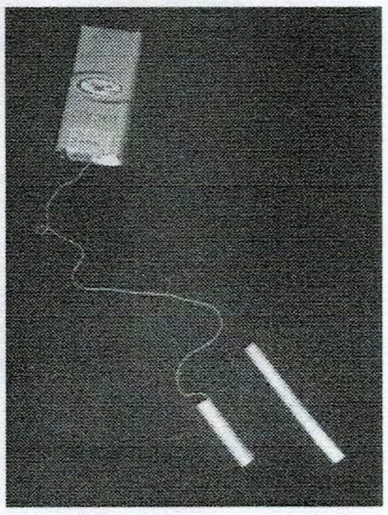


Foto 47 Foto 48 Foto 49

CIGARRILLO ROTO (Y COMPUESTO)

En este caso el péndulo es un tubito que imita medio cigarrillo y tiene un diámetro ligeramente mas grande que este, de manera que permita su introducción ajustada. Estará forrada de papel blanco. En el momento de tomar un cigarrillo de la cajetilla, se aprovecha la inclinación para tomar el péndulo. Se simula cortar el cigarrillo en dos, y se muestra una mitad en cada mano (en realidad el cigarrillo en una mano y el tubito-péndulo en la otra), luego se inserta el cigarrillo el en tubo y se muestra como una unidad, cubriendo la unión, dándola sensación de que esta entero. Se repite la rotura, pero ahora se muestra la mitad-tubo elevándolo, para luego bajarlo soltándolo.



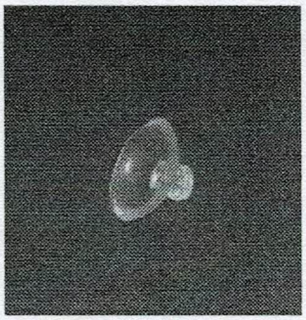
En el momento que sube la otra mano con su mitad (cigarrillo entero, se unen las manos en el gesto de recomponerlo, y se entrega al espectador.

OTRAS IDEAS

Desaparición de un CD: El agarre del CD se realiza con un loop o lazada que pasa por el centro del disco. (**Fotos 50 a 52**)

Foto 50 Foto 51 Foto 52

ACCESORIO VENTOSA



Lamparita Vaso Bola

CONTINUARA....

LA CAJA O.K.

Por P. Martos

Este maravilloso juego de magia es una creación de Kartis quien aglutino lo mejor de casi todas las cajas Okito que se conocen, y nos presenta sin duda alguna la mejor.

Con la seguridad, de que esta rutina también creada por Kartis, es de una calidad excepcional, no tenemos dudas de que te entregamos una verdadera joya mágica. Disfrútala.

Efecto: a voluntad del prestidigitador, varias monedas aparecen dentro de la caja, antes vacía, y mágicamente, sin que se abra, la atraviesan al igual que a las manos del ejecutante, apareciendo de a una, sobre el tapete.

Material: una caja O.K, de bronce y cuatro monedas.

Importante: para un claro entendimiento, en adelante llamaremos de la siguiente manera a las tres partes que nos interesan de la caja: CAJA a la parte inferior de la misma; FAKE, al espacio inferior de la caja por su parte externa, el que permite la inclusión de una moneda en forma inadvertida para el público, y por ultimo TAPA, a la parte superior que cierra la caja. Si bien no es imprescindible, entendemos que debes usar un tapete.

Preparación: la caja debe estar preparada dentro de la bolsa (o en un bolsillo) de la siguiente manera: en su interior tres monedas, y bajo el fake, la cuarta.

Presentación: Puedes hacerla en base a una música de fondo con criteriosa elección, o bien con una charla adecuada. Nosotros, para facilitar la explicación, te facilitamos una charla, pero entendemos que a poco que aprendas todos los movimientos, y el espejo (no dejes de practicar frente a él) te dé su visto bueno, crearas una charla acorde con tu personalidad, que por otra parte es lo correcto. No te preocupes por la extensión de estas instrucciones, las que pudimos sintetizar enormemente, pero Kartis no desea que suceda como con la mayoría adjunto a juegos mágicos, imposible de entender por aficionados. Empecemos esta fascinante creación.

"aquí les presento esta caja de bronce", y mientras dices esto:

1er paso: retiras de la bolsa o del bolsillo, la caja con tres monedas en su interior y una bajo el fake. La debes retirar con la tapa hacia abajo, sostenida la misma por el pulgar, mientras que la parte superior, es decir ahora la superficie de la moneda, quedara oculta

al público por tus dedos índice, mayor y medio, todo ello con la mano izquierda (fig. 1) (el corte aclara la posición de las monedas)

2do paso: tu mano derecha va hacia la caja, y toma la tapa por abajo con el dedo medio, y por el costado del público con el índice (fig. 2)

3er paso: ahora ATENCION: vas a producir el primer movimiento de trascendencia para la buena presentación de la rutina. Separas en movimiento conjunto, con la mano izquierda la caja (accidentalmente tapa en esta posición) y das vuelta la mano palma arriba, donde quedara sobre las primeras y segundas falanges en su posición natural de caja, y con la moneda inadvertida para el público en el fake sobre tu piel (fig. 3)

Mientras tu mano izquierda produce este movimiento, tu mano derecha, simultáneamente debe actuar así: presionando la tapa con el pulgar (que sujeta las tres monedas en su interior) sobre el medio, y ayudándote con el índice, produces un medio giro de la misma, la que quedara a la vista del público como te lo indica la misma figura, sostenida en su parte superior por los dedos índice y medio, y en la inferior, apretando fuertemente las monedas para que no se produzca ruido alguno, el pulgar. Te insistimos en que este movimiento, debe imprescindiblemente ser simultáneo con ambas manos.

4to paso: la caja continúa en tu izquierda, inclinada la mano para que el público vea claramente su interior. Dices entonces: "dentro de esta caja pueden aparecer cosas inverosímiles, pero por ahora solo procederé a taparla", y mientras vas diciendo ello, actúa así: acerca tu derecha con la tapa hacia la caja. Cuando se toquen ambos bordes, dejas deslizar la tapa sobre el borde de la caja, como puedes ver en la figura 3 b, hasta que se cierre sola. Observaras que las monedas que lleva en su interior no te causan inconveniente alguno, ni que tampoco nota su presencia el público, ya que el pequeño ruido que hacen al penetrar la caja, se confunde con el cierre de la misma, dada su especial construcción. Para saber si no has cometido ningún error en la interpretación de lo que antecede , fíjate que al terminar este movimiento debes tener en tu izquierda todo el equipo, es decir la caja completa cerrada, conteniendo las tres monedas, y bajo el fake, la cuarta. Muestra la caja apoyada sobre tus dedos medio y anular izquierdo, con la palma bien abierta, y di: "unos pases mágicos sobre esta caja, y en su interior ya percibo que hay 4 monedas que de inmediato se materializare ante ustedes"

5to paso: coincidente con la charla, ten con los dedos pulgar e índice derechos la caja completa, apresándola en su parte inferior y levantándola, encorvando un poco tus dedos izquierdos para que el público no advierta la moneda que está ubicada en el fake, y que al levantar la caja, quedara empalmada sobre tus dedos.

6to paso: La caja tapada, con las tres monedas en su interior, la dejas sostenida desde su base, entre las yemas de tu dedo pulgar, índice y medio izquierdo, mientras que con la mano derecha retiras la tapa, que dejaras sobre el tapete (fig. 4). Mientras vas haciendo este pase, di: "he aquí las cuatro monedas" (claro que en realidad son tres, y así lo vera el público, por lo que tú también te harás el sorprendido, como si el juego hubiera fallado, y continuaras diciendo) "bueno, a veces se falla. Aquí hay solamente tres monedas".

7mo paso: deja la caja sobre el tapete. Con tu izquierda (donde continuas empalmando la cuarta moneda), tomas una por una las tres monedas dejadas sobre el tapete, dejándolas caer dentro de la caja en bloque, aprovechando para deslizar junto a ellas la empalmada, y que así penetren las cuatro juntas. Este paso lo efectuaras cubriendo con los dedos índice, medio, anular y meñique izquierdos frente al público de la caja, a fin de que no se percaten que aumento el nivel interior de la misma por la lógica incorporación de la cuarta moneda. Mientras lo haces, con tu derecha toma la tapa y cierra la caja.

8vo paso: Muestra tu derecha vacía (claro que sin decirlo, nada más que como por si costumbre la mostraras), y con ella destapa la caja dejando la tapa sobre el tapete. Con tu izquierda levanta la caja, y luego de mostrar la derecha vacía (siempre como al descuido), dejas caer sobre la palma, inclinada para que se vea en su totalidad, las cuatro monedas, teniendo especial cuidado de que la pila caiga sobre la tercera falange del anular (según fig. 5), lo que te permitirá que la moneda que toque tu piel, no se deslice, razón por la cual podrás retenerla con facilidad, ayudándote de esa falange y el comienzo de la palma (fig. 5). Mientras dejas la caja sobre el tapete, deslizas las monedas en tu palma, mostrando a los espectadores que efectivamente son cuatro monedas, y dices "esto no debe sorprender, es propio de la magia".

9no paso: mientras dejas en el lugar de empalme la moneda que adicionaste, vuelcas las otras tres en la mano izquierda (fig. 5), como si en realidad volcaras las cuatro, cosa que así entenderá el público, y de inmediato colocas en conjunto o bloque las tres monedas dentro de la caja, tapando como te indicara en el 7mo paso, para que no se advierta la baja de nivel, y diciendo luego: "Ya tenemos en su caja las cuatro monedas" (en realidad solo tres).

10mo paso: Toma con los dedo derechos índice y pulgar la caja, y la vas llevando hacia la mano izquierda (fig6 a). Atención. Viene un pase imprescindible y difícil de explicar, pero estamos seguro lo entenderás guiado por las figuras. Al acercar ambas manos, comienza a girar la izquierda, que al final debe quedar cerrada palma abajo. Antes, al encontrarse ambas manos la derecha mantendrá siempre su posición, pero la izquierda esta semi-cerrada, con un hueco formado por la palma y los dedos. Al pasar la derecha sobre ese hueco, en su trayecto de acercamiento, deja caer en el momento preciso,

inadvertidamente, la moneda empalmada (fig. 6 b), sin detenerte desde que iniciaste el movimiento ni después que la dejes caer, y continuas terminando de girar tu izquierda (que ya empalmo la cuarta moneda), hasta que el dorso sobre el que estará depositada la caja, quede horizontal al piso (fig. 6 c). Luego dirás: "Haremos una experiencia entre mágica y física. Atravesaremos un sólido entre otros sólidos", y mientras dices estas palabras.

11ro paso: Golpea con tus dedos derechos muy suavemente sobre la caja. En el momento de producirse el golpe, extiende tus dedos ligeramente, y libre la moneda, caerá sobre el tapete. Di entonces "Y aquí tenemos una moneda".

12do paso: Destapa con la derecha la caja, dejando sobre el tapete la tapa, volcando el contenido de aquella junto a la moneda allí ubicada, diciendo "Y ahora, nuevamente, tenemos las cuatro monedas. Pero permítanme proceder a otra notable experiencia".

13er paso: Sostiene la caja entre índice y pulgar izquierdo, adelanta la mano y muestra la caja (esta operación debes repetirla cada vez que introduces una moneda de este pase iniciado), mientras que con la punta de los dedos medio y pulgar derechos tomas la primer moneda de las tres que acabas de volcar (ya la primera no volverás a tocarla), y aproximas la mano hacia la caja. La moneda debe "ir" horizontal a la caja para introducirla, al tiempo que adelantas el índice derecho cubriendo la moneda, y dejándola entrar como con cierta dificultad en la caja.

14to paso: Toma la segunda moneda y repite exactamente lo anterior.

15to paso: Debes prestar gran atención a este pase, también difícil de explicar. Toma la tercer moneda en igual forma que las anteriores, mientras adelantas la izquierda mostrando la caja, y en el momento de introducirla, no lo haces, sino que golpeas el borde más cercano al público (el mismo por donde introdujiste las monedas anteriores). Este golpe es para imitar el ruido que hace la moneda cuando en realidad cae dentro de la caja (fig. 7).

Simultáneamente extiende flojamente el índice, el que cubrirá la moneda que permanece pinzada entre los mismos dedos con que se tomó. Muestra confiadamente la caja como si allí estuvieran las tres monedas, cuando en realidad hay dos monedas y la tercera la tienes empalmada. Dirás: "Tenemos las tres monedas nuevamente en su caja, la que procederás a tapar".

15to paso: depositas la caja sobre la primer falange de los dedos medio y anular izquierdo, y tomas la tapa sosteniéndola con la punta de los dedos medio e índice derechos.
Atención: ahora continuaras con un movimiento clásico, dejando la izquierda inmóvil,

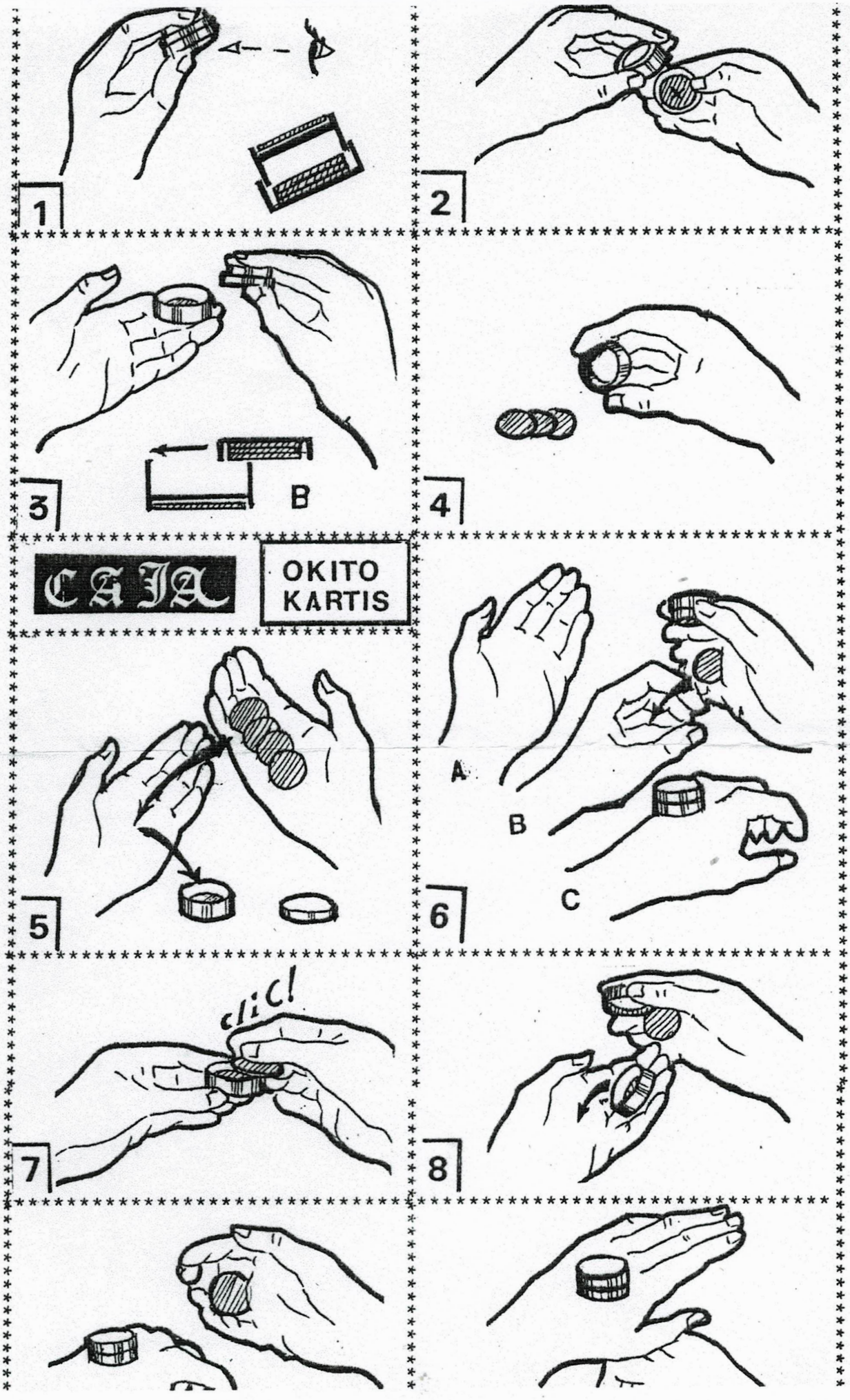
acercas hacia la punta de sus dedos la mano derecha. En el mismo momento que la derecha tapa la izquierda, has un movimiento únicamente con la punta de los dedos medio y anular izquierdo, sobre los que reposa la caja, y levantándolos con un pequeño envión hacia arriba, la caja se "volteara", quedando invertida sobre la palma (fig. 8), es decir, con la parte del "fake" hacia arriba, y las monedas sobre tu palma. Desde el principio ensaya muy a fondo este pase frente al espejo, lo que tu veas allí es lo vera el público, así que usa tus dedos para cubrir la caja evitando que vean el vuelco de la misma, pero en forma que parezca natural, (tal como debe parecer todo lo que hagas en magia). Sin detenerte ni un solo momento en el movimiento, con continuidad y ritmo, sigue el "camino" de tu derecha, hasta "tapar" con ella la caja. En realidad, como puedes verlo, no la has tapado pero dad su especial fabricación, el efecto hacia el espectador es el que quieres hacerle ver.

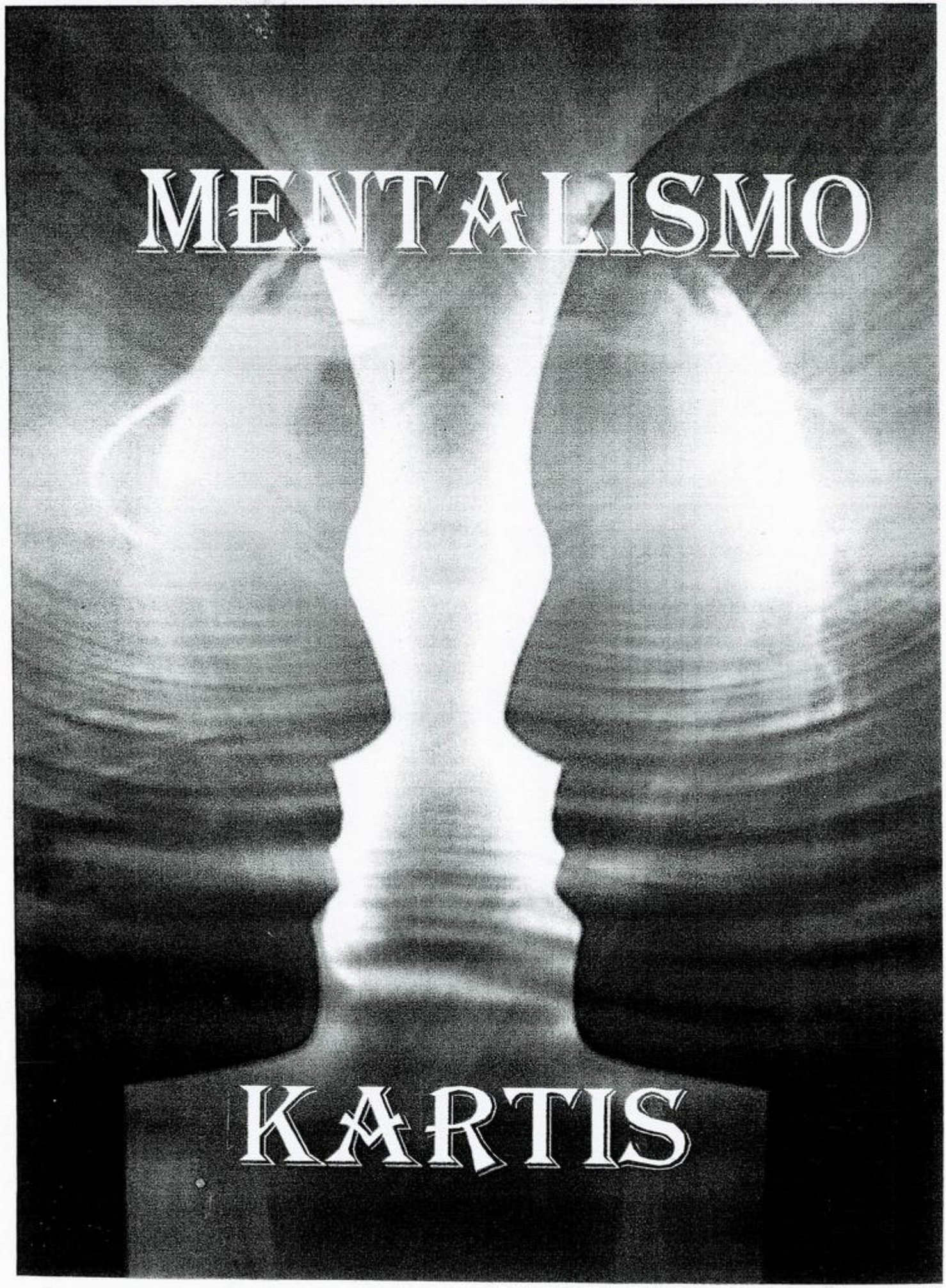
17mo paso: Ya, todo lo que continua, es realmente muy sencillo. Basta efectivamente con que lo recuerdes. Tomas la caja con tu derecha, cierras coincidentemente con el retirar de la caja tu puño, aprisionando las monedas con una semi-flexión de tus dedos para empalmarlas, y dándolo vuelta (en el interior del puño quedaron las dos monedas) (fig. 9). Colocas entonces la caja sobre el dorso izquierdo, y dices: "Como antes pase una moneda a través de la caja y la mano, también pueden pasar 2", y mientras lo vas diciendo, golpeas con tu derecha la caja, mientras al mismo tiempo aflojas los dedos (sobre el tapete y cerca de la primer moneda, la que hace rato está allí), cayendo automáticamente las dos.

18vo paso: Di: "Como las dos monedas pasaron a través de la caja y una mano, bien puede pasar una moneda por la caja y dos manos", y mientras lo dices, llevas sobre tu derecha (donde esta empalmada la moneda), cerrada y palma abajo (fig. 10), la mano izquierda, abierta y con la caja sobre el dorso, y golpeas sobre la derecha, abriendo al mismo tiempo la mano, con lo que la cuarta moneda caerá junto a las otras tres.

19no paso: Finalmente, toma con tu derecha la caja, sosteniéndola por los costados con los dedos pulgar e índice. Das vuelta la mano izquierda, y levantando notoriamente sobre ella unos 20 centímetros, la caja la dejas caer sobre la palma, no dejando en ningún momento de sostener con la derecha la tapa. Por su construcción, la caja al caer, dará media vuelta quedando con la abertura hacia arriba sobre tu palma. Muestra también la tapa dando vuelta tu derecha y has terminado esta maravilloso juego.

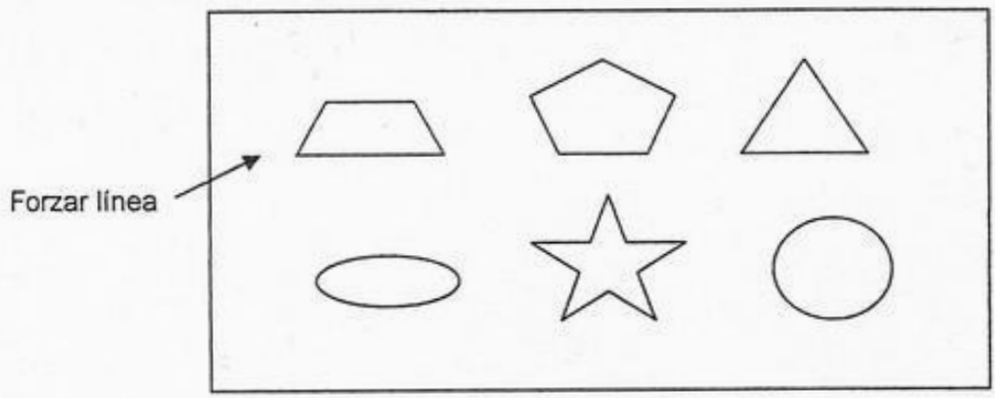
Rutina creada por Kartis y escrita por P. Martos.


1
2
3
B
4
CAIA
OKITO
KARTIS
5
A
B
C
6
clic!
7
8

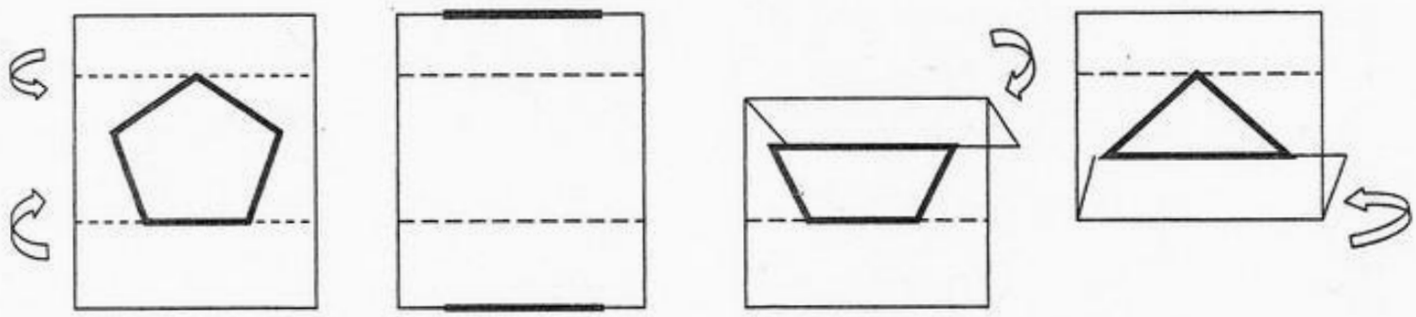

MENTALISMO
KARTIS

GEOMETRIA de Kartis

Este es uno de los pocos efectos que podría asegurar que es original. Tal vez no en presentación, dado que se trata simplemente de adivinar que figura ha sido elegida , y en esto hay bastante material en la mágica bibliografía, sino en método.
Efecto: se presenta una plantilla con varios diseños geométricos .Se hace elegir uno de ellos. Se muestra un papel que estuvo todo el tiempo a la vista sobre la mesa y reproduce la figura elegida.
Lo más interesante es la elección, que es casi totalmente libre. Obsérvese que hemos dicho "casi" y no "totalmente". Pero es la sensación que tiene el público .La plantilla tendrá las siguientes figuras: trapecio, pentágono y triángulo en la línea superior. Y en la línea inferior ovalo, estrella y círculo. Figura 1



En realidad en esta línea inferior pueden ir las figuras que prefiera el lector siempre que difiera netamente de las otras..
Se forzará la línea superior de la manera clásica por ambigüedad. Se hace pasar el dedo por una línea. Si lo hacen por ella, se dice_ "Bien, y de las tres cual prefiere?"_La libertad de elección en este momento es total Si por el contrario pasa por la otra, se dice_" Borró tres, borre dos figuras más."_ Una vez que quedan ,el trapecio, el pentágono y el triángulo la libertad de opción es absoluta, porque tenemos un caso de resolución ó salida múltiple. Y como se soluciona? Con la tarjeta que está en la mesa. Tiene un diseño especial y según como se despliegue , formará la figura requerida.



En la primer figura se ve el pentágono coincidente con los pliegues. En la 2 el dorso y en los extremos líneas que completarán las figura .En 3 y4 como doblar para obtener las otras Medidas mínimas5 por 10 cms.y de cartulina
Aun cuando se vea el parecido de algunas figuras, despista la forma totalmente distinta de las de la otra fila.

GEOMETRÏA Segunda versión

He publicado la versión anterior solo por curiosidad, pues mientras la estaba describiendo encontré una manera mucho más lógica y con mecanismo más simple.
Se trata en este caso de una tarjeta negra de cartulina en la que se" materializará el pensamiento del espectador".

Figura 1

Figura 2

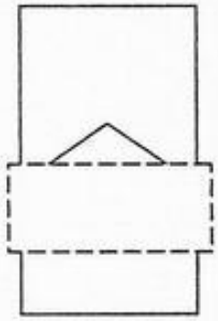


Figura 3

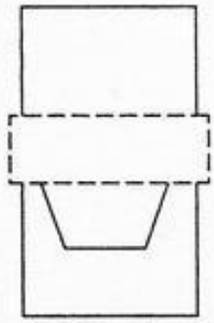


Figura 4

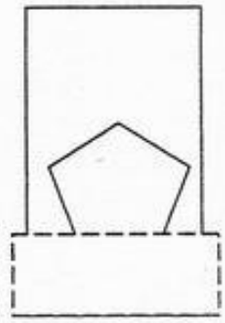


Figura 5

Como en la primera versión quedan para elegir el triángulo, el trapecio y el pentágono. En esta instancia la elección es absolutamente libre. Lo que da esta posibilidad es la construcción de la tarjeta.
Tendrá un ancho de 7,5 cms y un alto de 12 cms. Esta medida se adapta a una mano mediana, para facilitar las maniobras utilizando una sola mano.(Figura 1)
Además de la tarjeta se tendrá un deslizador que a modo de vaina se desplaza de arriba abajo en la tarjeta. (Figura 2) La medida lateral es tal que se ajuste a la tarjeta.y el alto será de 4 cms.
El material a usar en ambos elementos será cartulina color negro mate, para disimular la presencia del deslizador.
Accionar:
1-Forzar de la plantilla las tres figuras (triángulo, trapecio y pentágono)
2-Dar a elegir con absoluta libertad.
3-De acuerdo a la elección proceder.

Movimiento del deslizador
Esta es la única y simple técnica. Se tendrá la tarjeta en la posición de dar clásica con un mazo de cartas (mecanic grip).La tendremos en la mano izquierda , vuelta hacia nuestro cuerpo y presentado el trapecio invertido. Dicha mano estará con el pulgar para arriba y el meñique para abajo.
Si se elige dicho trapecio simplemente la mano derecha la da vuelta y presenta.
Si se elige el triángulo ,se desplaza el deslizador sosteniéndolo por los laterales con pulgar é índice y elevando por la parte baja con el meñique hasta dejar a la vista dicho triángulo.
Si se elije el pentágono se procede como en el caso anterior pero bajando totalmente el deslizador .
Algo muy interesante en este último caso es que luego de mostrar el pentágono, se puede retirar el deslizador y empalmar muy fácilmente, pues está en la perfecta posición para hacerlo ..

VENDAS

En los comienzos mágicos autodidactas, cuando teníamos unos doce ó trece años, vimos uno de aquellos artistas, desconocidos en la gran ciudad, pero verdaderos personajes en las poblaciones del interior.
Recorrían el país puntualmente y con un preciso itinerario. Y esto sucedió en mi pueblo natal, General Belgrano, provincia de Buenos Aires.
El mago en cuestión era Nostradamus y recuerdo entre sus efectos una levitación, un Rising Card y El camino del vidente. Esto denota el impacto que me produjeron ..
El camino del vidente consistía en que la asistente, llamada Salomé, recorría con los ojos vendados una línea sinuosa trazada en el piso por un espectador ,siguiendo perfectamente su recorrido . Además tenía inscripciones consistentes en números ,nombres, palabras, en distintos tramos que eran develados por la artista.
Pero el pequeño-gran detalle que aún recuerdo fue que al retirar la venda ,luego retiraba las estampillas con que había sellado lo ojos pegándolas. Y en la tracción los párpados se estiraban pareciendo arrancarse. Esto eliminaba cualquier duda sobre la veracidad del vendaje.
Tiempo después ,en otra etapa de mi mágica educación, supe que se hacía con un gimmick (o fake?) que tenemos la suerte de tener desde que nacemos. El apéndice nasal ó nariz!
Con ella y una venda haremos maravillas. Entonces hablemos de la venda.

Como acota Corinda, la venda dramatiza la presentación del mentalismo. El hecho de privarse del sentido de la vista, indudablemente aumenta el misterio. Si bien es difícil encontrar algo, lo es más aún con los ojos vendados. Hay diversos tipos de vendas especiales , pero si usamos un simple pañuelo podremos ver porque siempre queda un intersticio a los costados del apéndice nasal que permite ver hacia abajo.
La maniobra esencial consiste en apretar los ojos en el momento de ser vendado y aflojar posteriormente.
Es tal vez la artimaña mágica más natural y útil que existe, por los grandes efectos que se logran con el mínimo de esfuerzo y técnica-
La venda puede acompañarse de elementos que refuerzan aparentemente la dificultad de visión ,como cinta adhesiva, discos metálicos, monedas, algodón, papel doblado, plastilina, etc. Todos los esfuerzos son inútiles, siempre se logra ver.
Justificación El aumento de la dificultad es motivo suficiente para el uso de la venda, pero una explicación más indirecta puede ser más aceptable .Por ejemplo, diciendo que es para aislarse y concentrarse mejor.
Detalles
_No es tan importante la venda sino como se la usa. Hay que dar la sensación de que aún viendo , la experiencia es imposible
_Se puede combinar su uso con efectos en los cuales no es necesaria y que permiten mayor libertad de acción
_Convencer más por la actuación que por la cantidad de vendas
_No tapar los oídos pues son un medio más de obtención de datos.
_Cerrar los ojos a colocarle y quitarla ,dando sensación de encandilamiento-
_Usarla con mesura. Recordar que resta contacto visual con el público. Por ello usar el menor tiempo posible. Excepto en el caso de asistente, mientras el artista dirige las acciones.
_Un argumento que puede usarse para probar el grado de dificultad al usar la venda es el siguiente.
Se le pide a un espectador que cierre los ojos y se le apoya un dedo sobre cada párpado diciéndolo:_"Trate de abrir los ojos. Aunque la presión es leve, no puede hacerlo. Imaginen la dificultad con una venda y cinta adhesiva. Prueben todos y comprobarán que es así.
_Un método para lograr veracidad en la actuación es realmente cerrar los ojos bajo la venda por momentos. Y sin necesidad del método Stanislavsky de la memoria emotiva haremos una real interpretación.
Annemann usaba esto al extremo de realmente golpearse y tener traumáticas caídas. Tampoco exageremos.

Actos con los ojos vendados
1-Camino del vidente- Ya dimos una breve descripción del efecto En la actualidad lo realiza Antony Blacke colocando huevos en partes de la línea .Es el mejor ejemplo de que" a pequeñas causas grandes efectos."

2-Reconocimiento d e objetos- estos son colocados a centímetros de la mano del artista, quien describe sus características físicas-Es un acto improvisable , que le vimos realizar magistralmente a Oscar Lopez"Keller.

3-Conducción de vehículos- Es el efecto de mayor despliegue y usado como promoción

4-Duplicación de escritos- Lo realizaba Sorcar(padre e hijo)

5-Codigo silencioso en duo –Hay diversos métodos de códigos visuales

6-Cumberlandismo – Si bien un espectador conduce los movimientos, la ayuda visual facilita.

7-El misterio del pizarrón está en Practical Mental Magic y es uno de los tantos efectos con venda.

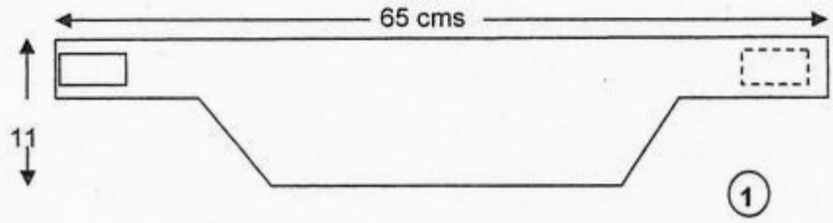
8- The Millon Dólar Test está en Corinda –Aunque no necesita venda ,esta refuerza.

Fuentes de consulta –algunas obras que tratan el tema son ":!3 steps" de Corinda, Practical Mental Magic de Annemann, Curso de Tarbell, Ormond Mac Gill, Sealed Vision de Will Dexter

Modelos de vendas Podemos distinguir tres modalidades de venda. La que no tiene parte activa ,sino decorativa, como en telepatía por clave auditiva. Segunda ,la venda sin preparación pero que permite ver, y tercero la preparada.
Cualquiera sea el modelo, siempre se prueba en el espectador ,pero sosteniéndola el artista por ambos extremos y ejerciendo una ligera presión.
A excepción de un simple pañuelo, las vendas son negras, pues dan mayor sensación de opacidad. y contrastan con el rostro. Cierta rigidez de la tela también contribuye a esto.

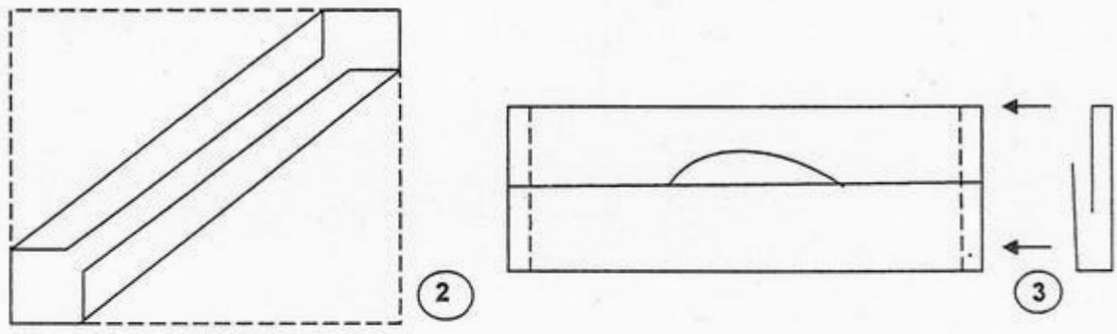
Venda simple

Personalmente prefiero una que reúne las dos condiciones de color y textura, y tiene las medidas que se detallan en la Figura 1-Para lograr mayor rigidez está confeccionada con tela doble. El Vecro facilita las acciones de colocar y retirar .Uno va por dentro y otro por fuera Además permite el ajuste a distintas medidas. En principio era rectangular , pero luego quite una parte para facilitar la audición-

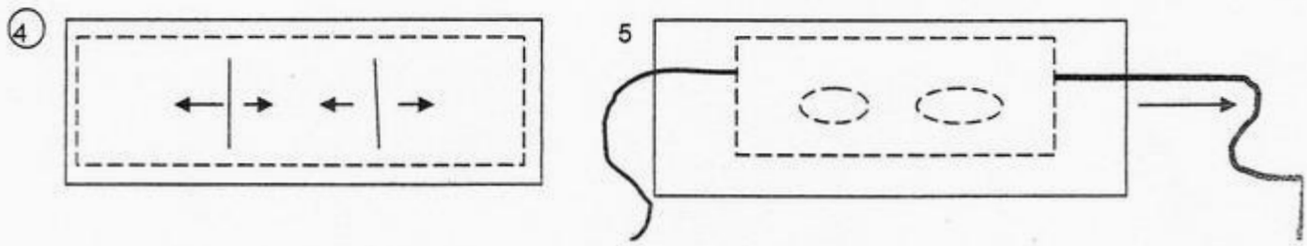


Pañuelo enrollado- Se enrolla por las puntas opuestas (diagonal) y quedará una parte de una capa que permite la visión. Cuando se coloca al espectador se tensará de las puntas con lo cual se serrará y cuando lo hace el operador ,luego de atarla se tira del centro superior e inferior .En este caso la visión es directa adelante. Fig.2

Sobrepuesta Se confecciona superponiendo tres capas de tela algo translúcida. Se coserán solo en los laterales, para que quede cierta movilidad y poder levantar una parte permitiendo la visión-Figura 3



Alex Mir- La designo así pues la adquirí en la casa homónima de Alejandro Miroli (Alex Mir).Era un singular personaje , pionero de la organización de congresos mágicos ,hoy tan de moda.
Esta curiosa venda, esta formada por dos capas de tela translúcida y en el media una planchuela de goma fija en los extremos y con dos tajos verticales, de manera que estando normal no se ve, pero tensando de los extremos se abren los cortes permitiendo ver. Figura 4



Deslizante. Al igual que en el anterior, en este método son dos capas translucidas, y entre ellas hay una loneta fija con agujeros coincidentes con los ojos, y otra con agujeros pero que se desliza tirando de las cintas que sujetan la venda. Cuando coinciden los orificios se puede ver.Figura 5
Venda magnetica-un imán permite varios efectos., Hay dos formas de usarlos. Una es presentarlos como discos que irán bajo la venda para mayor garantía y serán de tal tamaño que cubra los ojos, y otra que este inserto secretamente. Figura 6 A continuación damos algunas aplicaciones, Siempre se tratará de localizar un elemento que se distingue entre varios por tener una pieza de metal ferroso. Para hacerlo se llevará el sobre o lo que fuere a la frente en un gesto de concentración mental y se sentirá perfectamente la atracción.

1-Test de vivos y muertos-Tratándose de identificar un sobre entre varios, el que nos interesa tendrá pegado en el fondo un pequeño alfiler, Obviamente que sirve para cualquier efecto en que se necesite localizar un sobre

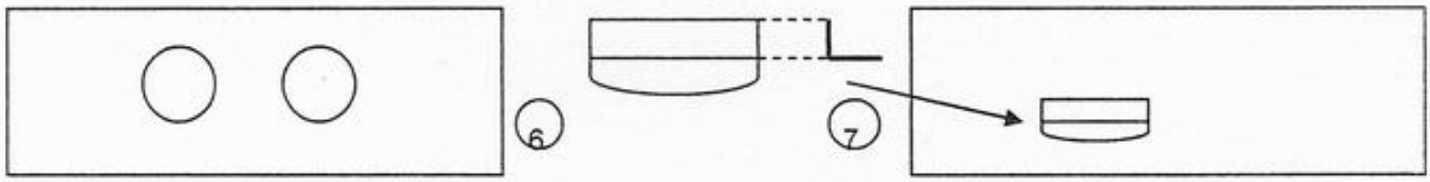
2- Idem anterior.II Esta es otra forma de la anterior, pero sin sobre , directamente con papel. Para ello los papeles se doblarán y sujetarán con un clip, pero el que debemos identificar tendrá uno de hierro o acero, mientras que el resto será de bronce. Existen clips de hierro con un baño dorado Con lo que parecerán todos iguales.

3-Carta guía-Esta carta tendrá una lamina metálica y al localizarla se sabrá que la siguiente es la elegida{

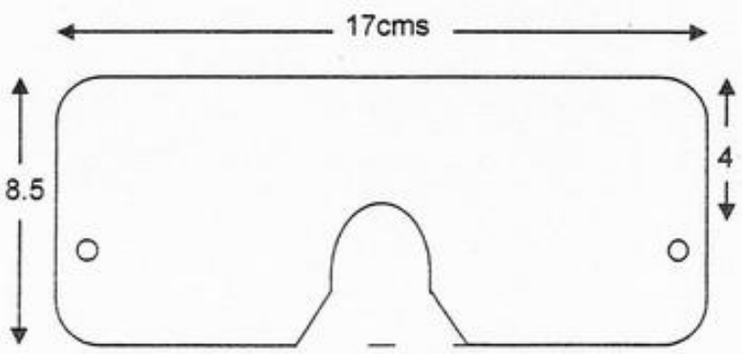
4-Las siete llaves – Este clásico del mentalismo se soluciona fácilmente con el imán que localizará una llave ferrosa entre otras que no lo son. Pueden estar en sobres o en cajitas

5-Cartas Zener- Se puede realizar la rutina Mental Touch de Stanley Jack-que será explicado más adelante

6-Cromoclarividencia- Rutina de mi creación , que también ser{a explicada



7-Visión roja de Kartis-Basado en una vieja idea de jugadores de ventaja y que John Cornelius adopto a una placa de acrílico rojo, a su vez adopto la idea para trasladarla a una venda, de esta manera la venda parece dificultar y en cambio facilita la acción. Al mirar el dorso rojo de un mazo a través de un acrílico o acetato del mismo color este se ve blanco y una marca realizado con un verde muy claro se ve negra.Figura 7
Se pueden ver directamente las cartas. O indirectamente por et-up. Adivinar colores por P:de Gilbreath
Para el citado efecto basta con marcar las rojas. Y con una mitad sabemos la otra.
Localización de CE_ Todas tienen un punto verde en la parte inferior-Dar a elegir y girar el mazo al devolver..La CE será la única al revés.
8-Venda de metal - Estará adaptada a la forma de la superficie facial –Puede sujetarse con un pañuelo u otra venda de tela o directamente tener cordones de sujeción. Puede usarse solo o con aditamentos.
Una manera muy interesante es ajustar con una venda de tela encima. Porque ocurre algo inesperado,



Si se presiona con la tela en la frente se produce una palanca de primer genero-teniendo como apoyo o fulcro el arco superciliar, lo que hace que la parte inferior se adelante y se vea hasta una considerable distancia,
Mas interesante aún, se puede colocar una capa de plastilina bajo la venda metálica y darla a probar sin la venda de tela. Cuando nos la coloquemos con la tela esta producirá el mismo efecto de palanca y se verá totalmente! -
Lo que es más interesante aún es que al final al quitar la venda de tela .automáticamente la de metal se reubica. Para ello es necesario que el elástico de sujeción esté fijado dos tercios hacia abajo ,como se ve en los agujeros para pasarlo en la figura 8.- Quedará perfectamente sellada y sin rastros del trucaje.

Segunda forma:
Al colocar la venda de tela, deslizar lateralmente tras esa cobertura , de tal manera que la abertura destinada a la nariz quede sobre el ojo a modo de ventana .La tela será traslúcida para permitir la visión, que en este caso es directa Al finalizar la rutina se procede en forma inversa. Figura 9

Tercer forma
Siempre con una tela traslúcida se puede ver también directamente por la parte superior de la ventana. Es decir por el nacimiento de la nariz. Esto depende de la abertura que tenga la venda y la conformación de la nariz. La visión será con el ojo izquierdo hacia la derecha o viceversa.

Cuarta forma:
Esta modalidad es el súmmum y ya la describimos antes. Pero reiteramos el comentario pues es un verdadero desafío por la totalmente imposibilidad de ver. Se coloca en la venda de metal una capa de un centímetro de plastilina y se entrega para que la apliquen sobre sus ojos y comprobarán la absoluta imposibilidad de ver.
No deja ninguna duda al respecto. Luego nos la puede colocar un participante presionando con fuerza.
Finalmente se aplica la de tela y justamente cuanto más presión apliquen en la parte superior más se abrirá por abajo.
Otra técnica es colocársela uno mismo y en esta acción presionar con los dos pulgares formando dos canales desde la ubicación de los ojos hacia abajo. Quedan dos pequeños túneles ,Figura 10

Aclaración .todas las vendas descriptas llevan un elemento de sujeción que puede ser un cordón ó una cinta
Lo importante es que sean fáciles de colocar y de quitar para agilizar el final de la rutina. En este sentido creo lo mejor un elástico plano y el Velcro(abrojo)
Variantes
Para garantizar aún más la imposibilidad de ver, se puede agregar bajo la venda piezas metálicas como monedas, algodón ,pañuelos doblados, estampillas , cinta adhesiva. Personalmente me inclino a esta última que describiré-
Pero recordemos el consejo de Al Baker:"_Convencer más por la actuación que por la cantidad de vendas."_
Cinta adhesiva. Se utilizará cinta adhesiva blanca de dos a tres centímetros de ancho y se colocará una de diez cms en forma vertical de manera que pase sobre el centro del ojo. Lo mismo se hará en el otro ojo.
Y luego una tercera de unos quince cms se colocará horizontalmente a la altura de los ojos.
Siempre quedará una ligera abertura del lado de la nariz. Sobre esto va la venda descripta en primer lugar
Y con la técnica indicada se verá perfectamente. Figura 11

EVOLUCION DE UNA IDEA

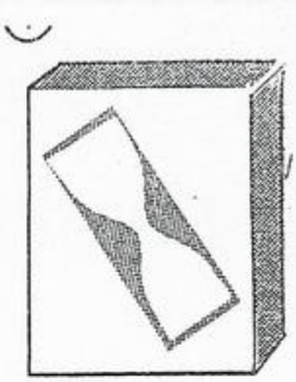
Robert Harbin. Su nombre es sinónimo de inventiva en nuestro arte. Cientos de magos han presentado su Zigzag. ¿Y quién no conoce su mesa plegable? Aunque pocos saben que la desaparición del bastón en el periódico que realizaba Fred Kaps era suya.

Nació en Sudáfrica en 1908 y su verdadero nombre era Ned Willams. En el libro Harbincadabra, editado en 1979, Describe un efecto y su evolución. Lo llama The Little Tippler(El pequeño volcador) .

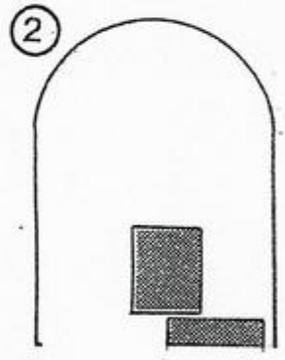
El efecto consiste en presentar un bloque de madera, apoyarlo en el borde de una mesa en equilibrio precario y hacerlo caer merced a la aparente fuerza mental ó telequinésis.

Hemos recopilado las variantes, que presentamos en el orden de la citada obra. En todos los casos el efecto se produce por el desplazamiento del centro de gravedad. La numeración de los dibujos coincide con la del texto.

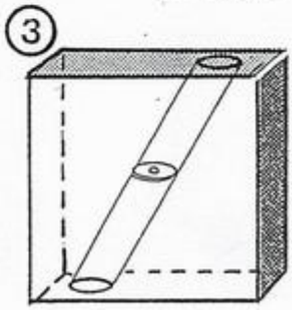
1-The Little Tippler.Es un bloque de madera balsa de 7,5 por 2,5 por 5 cms. En una cavidad contiene un reloj de arena inclinado .El desplazamiento de la arena de uno a otro sector , hace que el centro de gravedad varíe produciendo la caída. Aclaración: Aunque antes cotamos el borde de una mesa, para mejor entendimiento, en realidad basta con una pequeña altura, como una pila de libros, para no dañar el material.



2-Peter Warlock- Agrega un par de detalles a la idea base. Enmascara el bloque con un paquete de cigarrillos para dar la idea de un objeto común. Y para mayor sensación de imposibilidad realiza el experimento bajo una campana de vidrio.

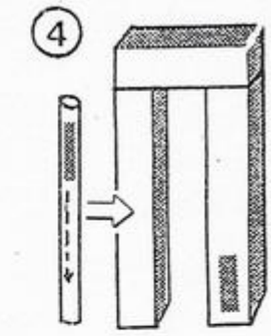


3-Lord Amwell modifica ligeramente el sistema usando un cubo con una perforación cilíndrica inclinada. Tiene una división perforada en el centro, para dejar pasar lentamente la arena. Además coloca el cubo sobre un pedestal alto y de base pequeña, de manera tal, que cuando cae el cubo también lo hace el pié, produciendo un efecto más estrepitoso y espectacular.

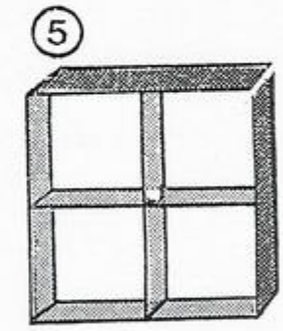


4-Stonehenge-Avanzando en el libro, encontramos una genial idea, que el autor denomina así, en recuerdo de los dólmenes y menhires de ese lugar histórico. Imitando las piedras de aquel monumento de los druídas se coloca una maderita apoyada sobre otras dos, formando un portal. Repentinamente se separan los pilares cayendo el superior!..

Uno de los pilares contiene un tuibo con aceite en el que se desliza un imán cilíndrico a modo de émbolo, que al enfrentarse con un segundo , se repelen por la igualdad de los polos . Este segundo está fijo en la parte inferior del pilar.



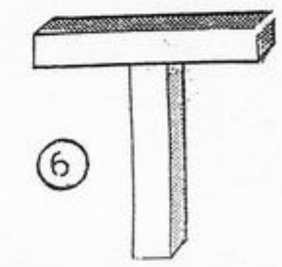
5-the Tumbling Block- Es tal vez la versión más conocida .El bloque tiene cuatro divisiones que se comunican por un agujero central, por el que pasa la arena. Estando os dos compartimientos inferiores llenos, se da un cuarto de giro, de manera que quedarán cargados uno superior y uno inferior. Se apoya en el borde dejando el lado vacío hacia fuera y al pasar la arena nuevamente a los dos inferiores, el bloque caerá.



6-End of a Pilgrame –(Fin de un peregrinaje) Después de las variaciones sobre el tema, Harbin ideó esta otra, pensando que había llegado al "Non plus ultra"-

Aquí usa dos maderas poniéndolas en forma de T. La que va arriba tiene un tubo de metal con miel ó melaza que al desplazarse lentamente provoca la caída. Por supuesto que el bloque preparado debe mantenerse un tiempo vertical para que el lastre baje a un extremo.

7-Tippling Still-Es la última de las versiones del libro. Se trata de un tubito metálico que contiene un trocito de hielo que al derretirse cambia el centro de gravedad. Otra forma es con una abeja que se desplaza!..



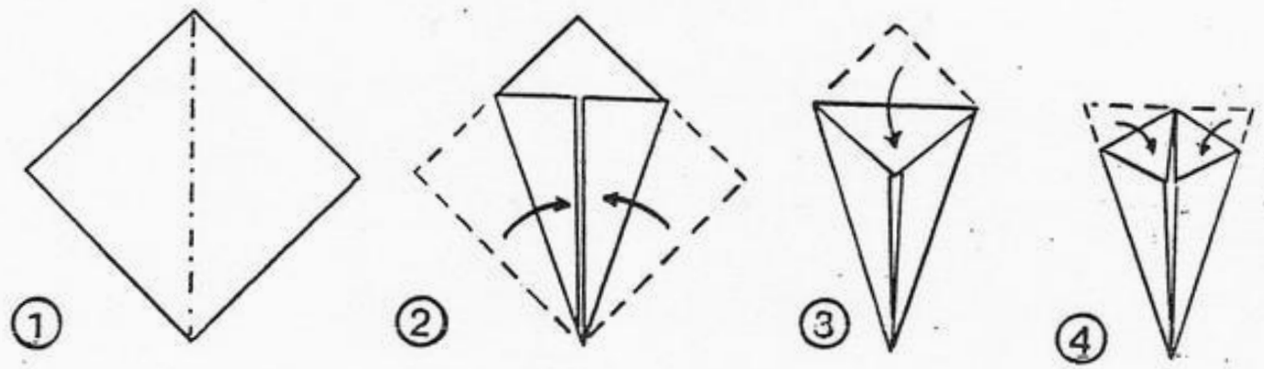
EVOLUCION DE UNA IDEA

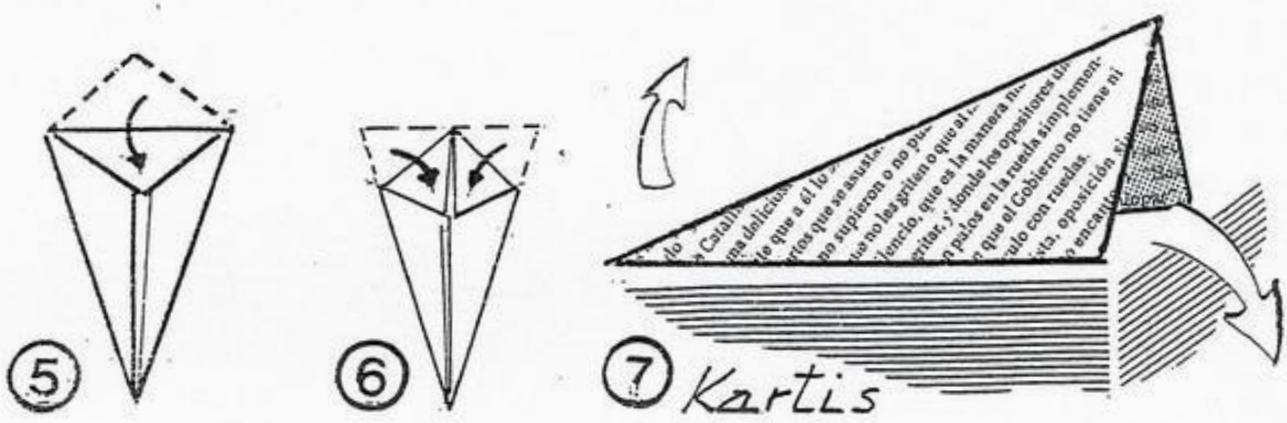
8-Paul Daniels describe un método de sobremesa. Sobre una cajita de fósforos parada, se apoya un fósforo horizontalmente y al tiempo cae. Secreto :Se moja una mitad con una bebida alcohólica que al evaporarse produce el efecto.Por supuesto que la evaporación es lenta.

9-Tip Ten Es la presentación más actual.Hablamos de la lapicera de Steve Dusheck,basada en End of Pilgrame de Harbin.

10-Simplemente-Y para que el lector ya mismo pueda probar sus poderes, un efecto simple, económico, improvisable, directo y efectivo. Solo se necesita un cuadrado de papel. El mismo se plegará según indican los dibujos. El punteado indica el punto de partida, las flechas la dirección y las líneas completas la posición final. Después de la figura 6, se doblará en dos con los plegados hacia adentro , como en 7.-
Se apoyará en el borde e la mesa con el lado ancho para afuera y al abrirse el papel separándose lentamente, caerá por el cambio de centro de gravedad.
Se debe probar hasta obtener el timming correcto. Si la apertura es muy rápida no se logra el efecto. Tampoco si es excesivamente lenta. Se cuidará que la superficie no sea rugosa e impida el ligéro movimiento. Las pruebas con distintos papeles nos dirán cual usar.
Esta variante tiene el gran valor de la improvisación, que sobre todo en mentalismo es más apropiada.

Hasta la séptima variante están en el excelente libro Harbincadabra , las tres últimas provienen de diversas fuentes. El hecho de citarlas no obedece a un afán de plagiar, sino al contrario, de reconocer la autoría.
Si un efecto permite ganarnos la vida , lo menos que debemos conocer es a su autor.





Mentalismo- Péndulo

Psicoquinesis es el nombre genérico de los fenómenos de alteración física cuya causa aparente es la mente. También aceptan el nombre de telergia ó telekinesis, de acuerdo a la variante . En otras épocas se atribuían estas manifestaciones a los espíritus. Adecuándonos a los tiempos los atribuimos a la mente

Con la debida presentación muchos efectos de ilusionismo entran en esta categoría. Cualquiera en que se produce un movimiento inexplicable, desde una bolita de papel que levita hasta una Bola Zombie , un " rising card" o una levitación.

Y también la alteración de la materia, como el doblamiento de llaves y cucharas, o el cambio de temperatura de un líquido.

La rutina que se describe a continuación es el ensamble de tres viejos efectos, basados a su vez en tres distintos principios,

pero que dan la sensación de unidad La presentación va in crescendo , siendo la repetición cada vez con mayor dificultad .

Además estamos usando aquella regla del tres, que dice que la primera vez presentamos el hecho; l a segunda lo reafirmamos y la tercera lo consumamos.

.

Primer efecto El artista sostiene un cordón por el que se desliza una bola perforado en su diámetro. Lo sostiene verticalmente con una mano en cada extremo – Estando la bola en la parte superior y soltándola es lógico que baje por efecto de la gravedad. Pero se logra detenerla en mitad de su trayecto mediante la fuerza mental.

Segundo efecto ante el reparo de que el mentalista tiene en sus manos el elemento, se le entrega a un participante. Este lo sostiene a modo de péndulo que a la orden mental comienza a oscilar, primero lateralmente, luego en sentido antero-posterior y finalmente en círculo.

Tercer efecto. Para evitar la intervención de una persona ,se suspende entre dos sillas un doble péndulo, conformado por una bola blanca y una roja. Estando totalmente aisladas, se mueven a voluntad del operador.

Aunque hay una unidad argumental, ia explicación en cada efecto es totalmente distinta, lo que ayuda a despistar respecto al modus operandi.

Explicación del primer efecto Se trata de la antigua "Bola obediente", efecto de origen japonés y que ya figuraba en Modern Magic de Hoffmann en 1878. Una versión modernizada es el Cubio que como su nombre sugiere es un cubo.

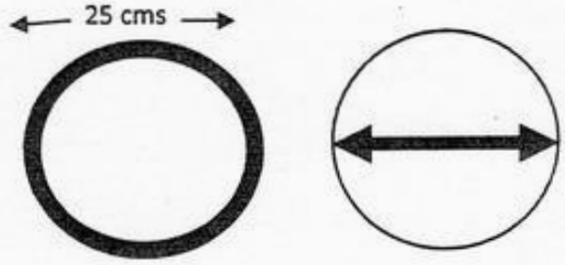
Tiene una corredera interna que permite activar el mecanismo a voluntad, pudiéndose entregar sin riesgos.

Pero la versión simple, que seguramente el lector conoce, nos servirá Para ello necesitamos una bola de cinco centímetros de diámetro con un agujero central pasante curvo. Por esa perforación se pasa el cordón el cual tendrá un nudo en cada extremo. Teniendo El cordón verticalmente con una mano en cada extremo y la bola en la parte superior, al soltarla se desliza. Pero si en un punto de su trayecto tensamos la cuerda, se detendrá y al aflojar seguirá nuevamente su camino.

Explicación del segundo efecto Se trata del péndulo de Chevreul. Y se basa en la ideomotricidad, palabra acuñada por Willams Carpenter en 1852. . En pocas palabras, que al tener la intención de un movimiento este se produce aunque en forma imperceptible. Para ello el participante sostiene el péndulo con su brazo tendido a la altura del hombro y sobre un disco de 25 cms con una línea marcada en su diámetro. El objeto de esta línea es marcar la dirección del movimiento.

Agujero pasante

Bola obediente

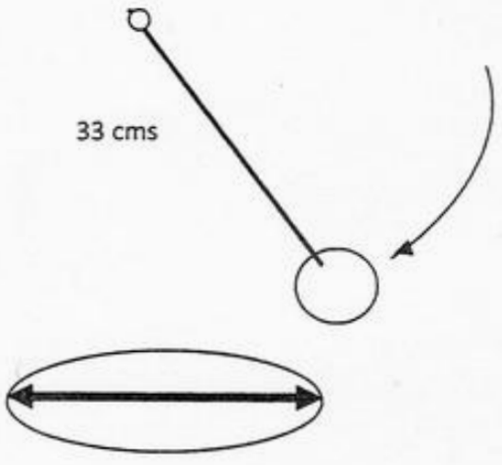


Dos caras del disco

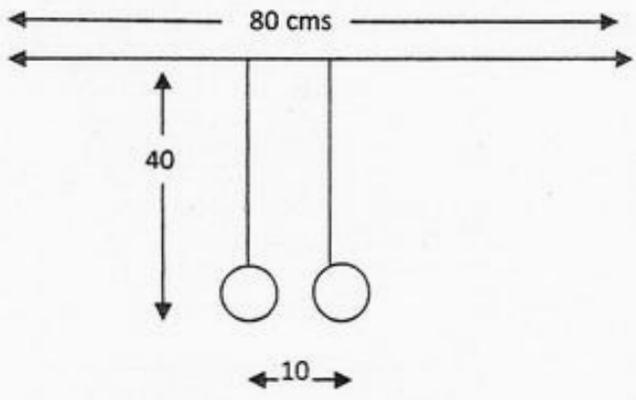
El solo hecho de pensar en un trayecto hace que la bola oscile en ese sentido por un movimiento inconsciente del participante Ese movimiento se multiplica por la palanca al tener el brazo extendido. Además por la sugestión visual del disco . Otro elemento determinante de la amplitud pendular es la palabra del artista, que acompaña el período de oscilación(" Se mueve más...y más.....") Además del estímulo visual tenemos el auditivo.
Si el lector no o hizo nunca será el primero en sorprenderse del resultado. Y también el participante que no comprende que el mismo es el causante del movimiento. La autenticidad de su sorpresa le da veracidad, pues al principio hay cierto escepticismo en lo referente a complicidad.

Explicación del tercer efecto Se trata de un principio de física y está perfectamente explicado por James Mc Lemore en el Tarbell VII. Para quién no tiene esta valiosa obra intentaré una breve explicación ayudado por los esquemas. Se tiende una cuerda de las medidas sugeridas entre dos sillas, En la misma hay dos péndulos (bolas) de distintos colores compuestos por una cuerda de 40 cms y una bola de 5 cms de diámetro
El funcionamiento es muy simple y automático. Se hace pendular una bola y después de oscilar unas veces se detendrá y comenzará la otra con el movimiento! No habiendo causa visible se atribuye el hecho a la fuerza mental. Para una presentación más teatral se puede vestir un guante de color rojo y otro blanco (colores de las bolas) y gesticulando se moverá la bola correspondiente.

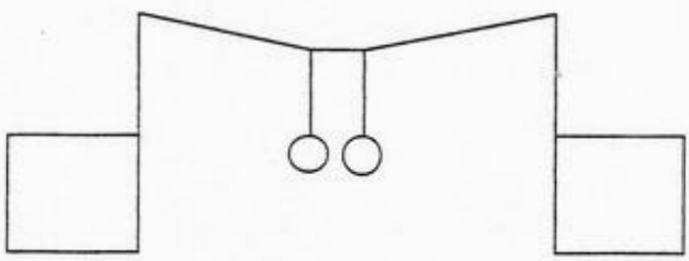
Nota :Michel Chevreul. este singular personaje merece que sepamos quién fue. No fue el inventor de péndulo. El péndulo oscilatorio era usado por zahoríes o´rabdomantes mucho tiempo atrás. Lo que hizo Chevreul fue estudiar las causas, llegando a la conclusión de que era el movimiento inconsciente del operador. Y publicó una obra aclaratoria. Lo curioso es que fue en 1833, y aún hoy hay quién atribuye estos fenómenos a facultades paranormales, cuando no a espíritus juguetones o al mismo Belcebú. La historia nos enseña. Lástima que no siempre aprendemos.
Fue un hombre de ciencia ,pero no cualquiera. Fue Director del Museo de Historia Natural de Paris durante ocho períodos!
Descubridor del colesterol, gracias a lo cual tenemos tema de conversación en las reuniones de tercer edad.
Descubridor de la creatina; tema de conversación para el gimnasio, descubridor de acido oleico y esteárico.
Fundamento la teoría de los colores complementarios, gracias a lo cual dio un vuelco el arte pictórico.
Y como si fuera poco, vivió de 1786 hasta 1889. Ciento tres años!



Balanceo lateral sobre línea



Medidas de elementos



Esquema de sillas y péndulos

Fijación de la cuerda horizontal Teniendo las sillas una varilla superior horizontal en el respaldo , simplemente se anudará. Pero como no siempre es así se recurrirá a otros sistemas, como una pinza sujeta-papeles. En el caso de una superficie pulida podrá ser una ventosa. E incluso pueden ser dos espectadores que sujeten contra el cuerpo para evitar movimientos, pero es más limpio si está totalmente aislado. Pero creo que la manera universal de solucionar este problema es colocar una pesa del tipo de pesca en cada extremo .Es la forma más rápida y universal, pues se adapta a cualquier tipo de silla.

Detalles:

Es conveniente tener marcados con un toque de marcador o cinta adhesiva los lugares de apoyo de la cuerda horizontal y los lugares de fijación de los péndulos para mayor velocidad de acción.

Si no se dispone de un circulo marcado puede improvisarse con un plato y una regla. Y en última instancia se sugiere la existencia de dichos elementos-

El péndulo de Chevreul sirve como test para efectos de hipnosis, dado que determina el grado de sugestibilidad del sujeto . Además la fijación de la atención en el movimiento pendular ayuda a la inducción hipnótica.

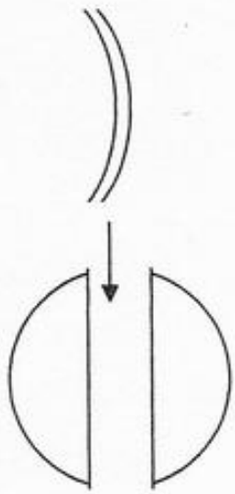
El movimiento no se produce con igual intensidad (amplitud) en todas las personas. En alguna es apenas perceptible mientras que en otras es espectacular. Esto depende de la sensibilidad de cada uno, y la experiencia determinará Quienes son más aptos.

Confección del agujero pasante curvo

Esta preparación es para el primer efecto

Siendo esta la parte más compleja en la construcción de los elementos damos una manera de realizarlo. Según muestra la figura se hará con un taladro un agujero de medida tal que permita el paso de un tubito curvo de metal ó sea de tres o cuatro veces el diámetro de dicho tubo Una vez insertado se rellenaran los laterales con pasta de madera.

La pasta de madera es simplemente aserrín y plasticola (cemento vinílico) .Por supuesto que también se puede hacerlo con cemento o masilla epoxi.i



Cromoclarividencia

Es un efecto ideal para escenario, Por lo directo, participativo y sobre todo colorido.Pues se utilizan colores. A pesar de que este efecto no ha sufrido la prueba del tiempo,confío en que formará parte del repertorio del lector. El planteo es muy claro y directo, por lo tanto comprensible para cualquier tipo de público.

Efecto

El artista explica que se han realizado con éxito experimentos de captación mental de colores. La distinta frecuencia de ondas de cada uno de ellos permita su captación extra sensorial.

A fin de verificar tal aseveración se invita a pasar al escenario a seis espectadores, entregándoles sendos sobres de distintos colores. Cada uno contiene una tarjeta del mismo color que el correspondiente sobre. Como así es muy fácil saber donde está cada tarjeta, se les pide que retengan los sobres pero intercambien las tarjetas, con la condición de que no coincida los colores de ambos elementos. Durante estas acciones el artista se abstiene de mirar.

Una vez cerrados los sobres,, se intercambian estos entre los seis participantes, de manera que ninguno quede con el que tenía originalmente. De esta forma no solo el mentalista, sino también los seis ignorarán los contenidos. El artista alejado unos metros adivina el color que contiene cada sobre!

Material.

Se necesitan seis sobres de distintos colores, preferiblemente visuales a la distancia para mayor efecto. Sugiero la medida de 20 por 15 cms,pues son transportables en el bolsillo. Para que cierren mejor son preferibles con la abertura en la parte angosta (Figura 1)

Como no es fácil conseguirlos en la medida y espesor deseados, es muy fácil hacerlos con cartulina de buen espesor para dar más sensación de opacidad.

Se necesitan también seis tarjetas del color de los respectivos sobres.y proporcionales a estos

A fin de seguir las explicaciones, digamos que los colores son: rojo, amarillo, azul, naranja, verde y violeta.

Dos de las tarjetas, la roja y la verde tienen una preparación: una lámina metálica de unos 3 cms de diámetro. inserta en el centro de dos tarjetas pegadas. Las llamaremos metálicas a fin de entendernos. El resto de las tarjetas también será de doble hoja para lograr uniformidad y dar consistencia. Es excelente la cartulina llamada "ilustración" pues tiene buen grosor y viene en colores brillantes.

Otro aditamento necesario es un pequeño imán que para su uso irá oculto en la mano. Para sostenerlo tendrá un par de aletas (Figura 2) También puede ocultarse en un dedil o sujetarlo directamente dado que será muy pequeño , pues basta la potencia suficiente para delatar la presencia de la lámina metálica de las tarjetas y no debe adherirse a ellas..

Preparación

Colocadas las tarjetas en los sobres de sus respectivos colores, se separan en dos tríos.

Uno compuesto por los colores (rojo, azul y amarillo) y el otro por los secundarios(verde, violeta y naranja) Cada trío tiene una tarjeta metálica, una roja y la otra verde(Figura 3)

Accíon

1-Se invita a escena a seis espectadores. Tres se ubican a la derecha y tres a la izquierda del artista. Se entregan los sobres primarios(rojo, azul y amarillo) a los e la derecha,con las siguiente instrucciones:"Dado que las tarjetas están en los sobres de su correspondiente color,resulta muy fácil deducir su ubicación. Por esta razón les pido que las intercambien de manera que ninguna coincida con su sobre "-Hecho esto cierren los sobres-"

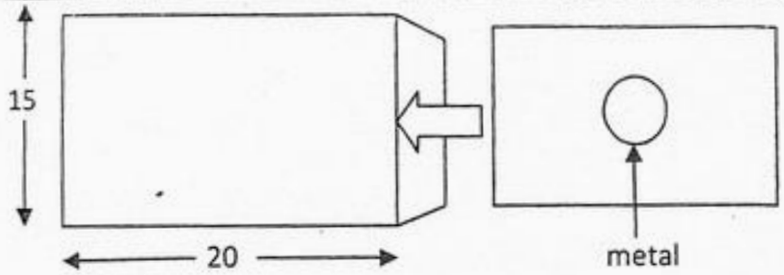
2-Atención- A fin de entender el mecanismo básico pido al lector que considere este trío de colores solamente. Debemos averiguar donde está la tarjeta (metálica) Por la indicación dad en el punto anterior, no está en el sobre rojo. Luego hay dos posibilidades, está en el azul o en el amarillo. Si sentimos la atracción estará allí, de lo contrario estará e el azul(Figura 4) Sabida la posición del rojo, es muy simple ubicar los otros dos, pues no pueden estar en el sobre de su color. Probando unas pocas veces se verá lo simple que es. Esto es todo el mecanismo!

3-Ahora bien, así como es simple para nosotros también puede serlo para el público, quién anunciado el primer color puede deducir los otros dos. Pero con seis sobres la ilusión es total, además de potenciar el efecto.
¿Y como es posible esto? Porqué aunque la sensación es de haber mezclado todas las tarjetas con todos los sobres, en realidad no es así. El secreto reside en entregar primero los tres sobres a los participantes de la derecha y hacer lo indicado. Atención: Luego se entrega el otro terceto a los de la izquierda para que hagan lo mismo. Es decir, intercambiar las tarjetas y cerrar los sobres .Aclarando: primero intercambia un trío y luego el otro. Ahora sí, se pide que intercambien los sobres cerrados.
Estas acciones producen la ilusión de que se trocan todos los colores con todos los sobres.
Sin embargo tenemos el control de cada trío. No importa quién tenga cada sobre sino los colores. Aunque estén en distintas ubicaciones reconocemos los tríos por los colores. El de colores primarios y el de secundarios.
En el efecto, describí ex profeso lo que creé ver el público y no la realidad.

4-Sintetizando, todo lo que necesitamos es ubicar las dos tarjetas metálicas y sabremos donde está cada una según el mecanismo básico explicado en el punto dos.
Pero sigamos con la presentación. En este momento cada uno tiene un sobre cuyo contenido ignora el mismo. estando a unos tres metros decimos que trataremos de localizar el rojo, por tener vibraciones más altas.
Y hacemos lo indicado en el punto dos. Para ello solo tenemos en cuenta el terceto primario, localizado este color , lo entregamos a un espectador de primera fila, manteniendo el sobre cerrado. Esta acción justifica el hecho de tocar un sobre. Hay una posibilidad en dos de que tomemos el rojo la primera vez, en caso contrario señalamos el otro posible, pero sin tocarlo y quedando en manos de su correspondiente posesor.
Atención: Aunque ya sabemos donde está cada color del terceto, solo revelamos el rojo, pero aún sin mostrarlo.

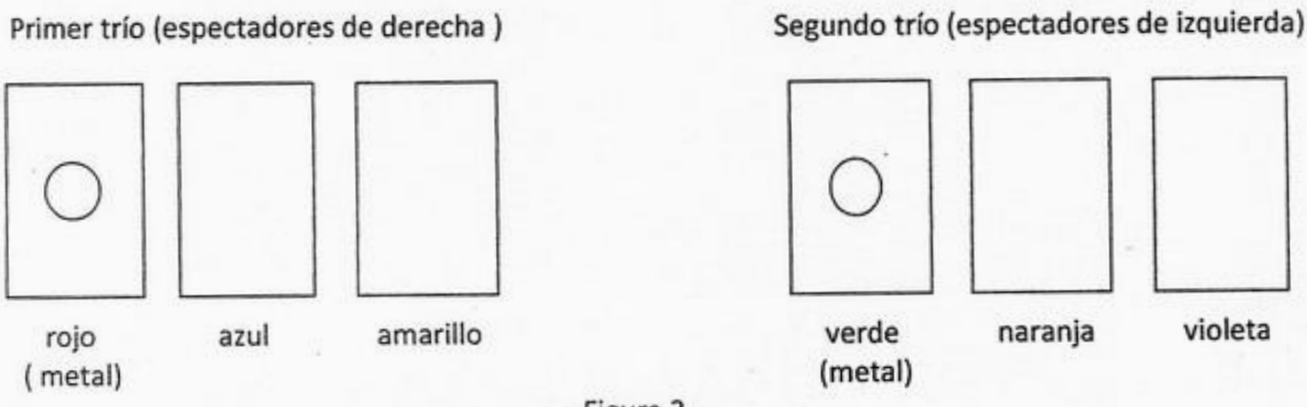
5-A continuación hacemos lo mismo con el otro trío. Es decir, localizamos el verde por "magnetismo" y los otros dos por deducción. Todavía no se han sacado las tarjetas de los sobres. Decimos a cada participante que color está en su poder . y les pedimos que los repitan mientras van retirando en orden las tarjetas.
Al nombrar cada color sacarán la tarjeta correspondiente . Sextuple milagro! (Esperemos...)

Importante.
_Debe presentarse como clarividencia y no telepatía, dado que los participantes no conocen el contenido de los respectivos sobres
_Solo se tocan dos de los seis sobres, ó dicho de otra manera, cuatro no se tocan en ningún momento. Proceder entonces, de forma que parezca que ninguno se ha tocado. Solo hay dos ínfimos momentos (localización de rojo y verde),el resto del tiempo(98%) el material está en manos de los espectadores.
_Las modernas tecnologías nos pueden dar una solución más sofisticada con detectores de metal, con los cuales basta pasar la mano a unos 20 cms ,logrando el mismo resultado con mayor limpieza.
_Aunque obramos primero sobre un trío y luego sobre el otro, la sensación debe ser que en todo momento usamos la totalidad de elementos.
_Aclaración: El uso de imanes para reconocer el contenido de sobres no es nuevo, está inspirado en "Mental Image" del Doctor Stanley Jacks.



-Figura 1 -

-Figura 2-



-Figura 3-

Cambio-cambio *(versión de Kartis)*

Los efectos mentales, fuertes de por sí, se potencian si son improvisados. La mayor ilusión es hacer creer que se improvisa. Ross Bertram nos habla de improvisación estructurada, del sentido de la ocasión, que si no es espontanea, la provocamos. Improvisación aparente es cuando usamos algún elemento auxiliar, pero desconocido por el público, es decir, algún tipo de gimmick .En la real usamos elementos comunes .En esta categoría, el Center Tear es la estrella, pues con un simple papel se logra un efecto de primera .La rutina que se describe a continuación es para espectadores totalmente carenciados, es decir, sin siquiera una moneda. Pero no nos pueden negar su propia presencia física. Y con ello es suficiente .

Efecto: Se hacen pasar a tres hombres y una mujer, ubicándolos uno al lado del otro. Se le dice a la dama que cada vez que diga:_"Cambio"_ ,cambie de lugar con quién esta a su lado, sea a la izquierda o a la derecha. El artista, estando de espaldas y vendado, da la orden una cantidad de veces, e indica que se retire una persona porque es varón. Repite el accionar un par de veces más , quedando como finalista la dama.

1 2 3 4

Explicación: Comenzamos con la dama en tercer lugar y decimos un número impar de veces, con lo cual no quedará en primer lugar. Pedimos al primer espectador que se retire. La dama estará en segundo o cuarto lugar, no sabemos en cual (Ver segunda figura) Pero si sabemos que con un número impar de cambios, forzosamente quedará en el centro!.. Siendo así se retira el participante de la derecha y la dama quedará de ese lado. O de la izquierda y quedará a la izquierda. Así de simple. Ahora hacemos el número de cambios que queramos y hacemos retirar al caballero, cuya posición hemos seguido mentalmente. Y quitándonos la venda triunfalmente, giramos hacia la dama ofreciéndole una rosa o diadema de diamantes, de acuerdo a nuestras posibilidades.

La dama puede empezar en cualquier posición. Si empieza en cuarto, basta con agregar un cambio con lo que será igual que si saliera del tercero. Saliendo de la posición uno y dos el razonamiento es similar, eliminando al cuarto participante en este caso. Para no alargar demasiado es recomendable hacer tres o cinco cambios .

El efecto es original de Jack Yates, quién lo hacía con fósforos , tres cabeza arriba y un abajo. También con objetos pequeños ,centrando la atención en uno determinado. Una versión de Harry Lorayne es con billetes, siendo el protagonista uno de mayor valor. Mel Stover propone hacerlo con vasos y un cubo de hielo ; pasarlo de una a otro vaso y por el sonido seguir el número de cambios. Y para los ajedrecistas, porqué no tres peones negros y uno blanco. Solo me atribuyo el mérito de adaptar un juego de mesa a escenario.

Otra idea de la casa es hacerlo con cartas, tres negras y una roja. Caras arriba, claro está..Pero repetimos con las cartas cara abajo estando la roja en cualquier posición inicial y nosotros de espaldas!

Como es posible? Luego que se ubican las cartas de dorso giramos para hacer un comentario y de un vistazo distinguimos la roja por un puente longitudinal imperceptible para quién no está en el secreto. Para dar un toque paranormal se pueden usar cartas Zener. También con tarjetas, una de ellas firmada

Pizarras

El primer uso de las pizarras para efectos paranormales fue para la aparición de mensajes de ultratumba, cuando en la segunda mitad del siglo XIX se puso en boga el espiritismo, con la aparición de las hermanas Fox. De allí proviene el nombre de pizarras espiritistas. Posteriormente se asimilaron las técnicas para otros efectos como adivinar lo escrito, escribir predicciones ó reproducir un pensamiento. Recordemos también que por aquellos tiempos eran comunes las pizarras de los escolares. Actualmente no es un elemento cotidiano. Pero pueden serlo las blancas con marcador borrable.
Peter Warlock escribió una monografía sobre el tema y en el Tarbell se describen varios efectos. A continuación damos una recopilación de ideas perdidas en el tiempo y de distintos autores. Y finalmente un par que creemos propias .Cuantas veces hemos tenido ideas novedosas que desde hace mucho lo fueron?
La mayoría son sumamente sencillas pero no hay que dejarse engañar por eso.

Sedente –En el Linking Ring de marzo de 1946 y con autoría de Edgard Heyl aparece esta simple modalidad.
El mentalista y el espectador estarán sentados frente a frente. En una pizarra chica se dibuja una figura geométrica simple
Se le entrega al artista el elemento, y este reproduce la figura en la otra cara de la pizarra.
Al recibir la pizarra se tendrán las piernas cruzadas y se apoyará sobre el muslo de la pierna que está encima. De esta manera quedara una impresión negativa del dibujo en el pantalón, que resaltará más si este es oscuro. Por el ángulo visual no se percibirá nada. Se levanta y mantiene el elemento en forma vertical y se dibuja en la parte trasera.
Puede hacerse también con un libro de tapa de tela oscura y será más improvisado-

En la espalda- Este efecto es como el anterior de una genial simplicidad y está comentado en The Trick Brain , uno de los libros de la famosa trilogía de Dariel Fitzkee. Se trata de sostener una pizarra en la espalda con las dos manos, una en cada costado, mientras alguien hace una figura geométrica simple. Y de esta manera reconocerla.
Simplemente se sienten los trazos! Eso es todo. Genial simplicidad.
Se siente la dirección y número de trazos perfectamente. Es más fácil circunscribirse a figuras simples para asegurar el éxito, pues estas son mucho menos de lo que parece, cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo, pentágono y ...?

Sin ver, ni tocar-(Pero oyendo) Al parecer fue Annemann quién estaba haciendo el efecto de reconocimiento de figuras mediante la visión por la venda, pero la ubicación del espectador se lo impedía. Pero notó que por el sonido de la tiza era posible reconocerlas igualmente y salió adelante en tal situación.
Al igual que en el anterior método es mejor limitarse a ciertas figuras como los signos Zener.
Es conveniente que el pizarrón esté lejos del público, sino percibirá también el sonido,
Hay un estudio publicado en Linking Ring por Boardé ,que permite el reconocimiento de todas las letras mayúsculas y número por el sonido de la cantidad de trazos, y la combinación de partes rectas y curvas. Por supuesto, necesita mucho ensayo.

Creemos haber encontrado una manera de estar lejos del pizarrón. Aquí tenemos que recurrir a la tecnología y se trata de colocarle un micrófono, dado que actualmente los hay minúsculos-

Espectador vidente- Un espectador hace un dibujo en la pizarra y el artista lo borra. Se le entrega a una segunda persona el elemento y se le vendan los ojos. En estas condiciones reproduce lo hecho por el primero

Ninguno de los dos es compadre. El diseño puede ser cualquiera ! La reproducción es exacta.!

Material: una pizarra de tamaño chico con un flap. Una tiza normal y otra que no escribe.

Procedimiento

1-El flap estará sobre la mesa bajo el trapo que se usará como borrador. Se entrega la pizarra para que hagan el dibujo

Pueden verlo todos menos el segundo que está con los ojos vendados. Al tomar el trapo para borrar se apoya la pizarra para adosarle el flap.

2-se simula borrar haciéndolo sobre el flap. La pizarra se muestra limpia.

3-Se invierten las acciones anteriores, es decir, se abandona el flap en la mesa al dejar el trapo y se entrega la pizarra al segundo participante. Estando vendado no verá el dibujo y el resto de público tampoco pues verá el dorso de la pizarra.

4-Se le dice haga trazos rectos y curvos ,a veces apoyando y a veces levantando la tiza. De esta manera no puede tener precisión en lo que hace. Finalmente se quita la venda y muestra el dibujo que concuerda con el trazado antes.

Como falta el elemento de comparación final , puede pedirse una figura geométrica que será nombrada al final.

Otra posibilidad es tener un muestrario de figuras, mostrando la elegida .Aconsejamos no pasar por alto este efecto

Ensayos de Kartis

En los últimos años se ha dado un resurgimiento del mentalismo. Y se han puesto de moda ciertos efectos, entre ellos el llamado "del viaje " o "del sueño",. Sucintamente consiste en decir a una persona que imagine un viaje . A qué país le gustaría ir de vacaciones? En que hotel se hospedaría? Qué traería de regalo?

Y una vez tenidas la respuestas, mostrar un gran sobre o u n pizarrón que estuvo todo el tiempo a la vista y que contiene las respuestas escritas de antemano. O sea una predicción triple.

Los métodos usados generalmente requieren que un ayudante oculto vaya escribiendo los datos a medida que los oye, y posteriormente alcanzarlos en secreto .

El efecto es sensacional, pero podrá hacerse sin ayuda externa, sin depender de otros? Si se puede escribir frente al público en una tarjeta con el "nail writter," podrá haber algo similar en mayor tamaño? Y la respuesta fue esta combinación de ideas.

Presentación

El mentalista se presenta ante su público diciéndo ."_Mi intención al comenzar fue sorprenderlos pero debo admitir que el sorprendido soy yo. Les explicaré. Durante los ensayos, me imaginaba al público que tendría hoy, y lo sorprendente es que los imagine exactamente como están ! Cual es tu nombre?...Valeria. Y el tuyo?...Demian. Exactamente!

Cada uno de Uds está en el lugar en que los imagine. Y los nombres son los que también había imaginado que me contestarían. Es como un sueño dentro de otro. Y otro dentro de otro. Es un dejá vu a la enésima potencia."

Y si sé qué me dirán por que no aprovechar para realizar un efecto de predicción?

Y para eso tengo algo escrito en esta pizarra"_ Mostrarla del lado trasero sosteniéndola por los costados frente al pecho.

-" Por favor, dígame un número de una cifra. El cuatro, tal como en el ensayo, gracias. Ud, dígame otro. El seis, perfecto, gracias. Otro, el dos. Uno más....el ocho. Extraordinario. Me contestaron como en los ensayos mentales.

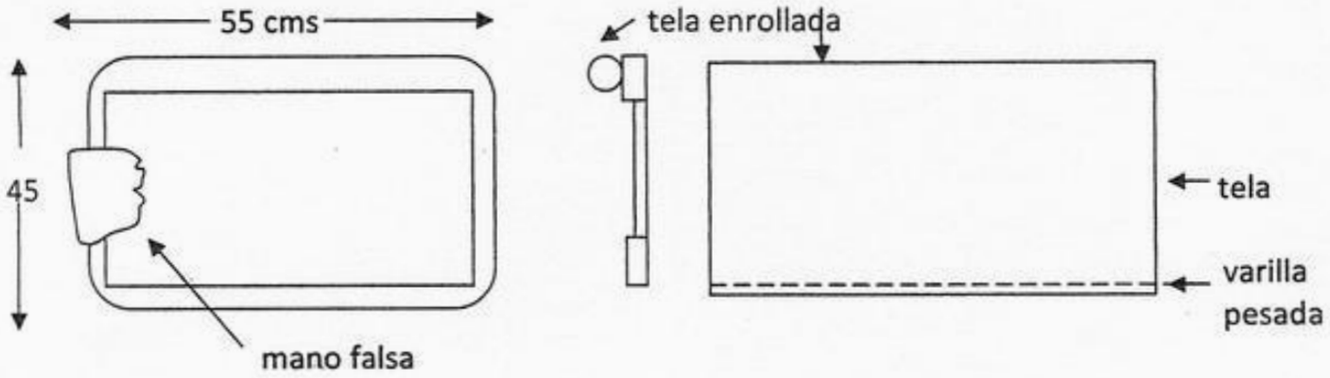
O sea: cuatro , seis, dos y ocho. Es decir 4628. Y girando le pizarra allí está ese número!!!

Material

Una pizarra negra de 55 por 45 cms. Una tiza que irá en el bolsillito interno del saco o en cualquier lugar de acceso secreto.

Una mano falsa de goma con una pieza interna metálica en forma de U de medida que pueda fijarse en el marco ,También podría fijare mediante un imán

Mecanismo básico-La mano falsa estará aplicada en el lado derecho de la pizarra quedando oculta entre esta y la mesa...La MI toma de su lado levantando al tiempo que lo hace la MD. Atención: el público verá en este momento la falsa mano y creerá que es la MD ,Mientras la MD permanece oculta y mientras obtiene los datos los va escribiendo. En el momento de la revelación se introducen los dedos en la falsa mano y se gira la pizarra. Eso es todo. Más simple imposible.



Es un efecto rápido, contundente para realizar como entrada. Es unipersonal, no requiere de ayudantes

Es ideal para teatro. Es familiar del año en la tarjeta ,(nail writter mediante, pero en grande,

Puede ser pizarra negra y tiza, ó pizarra blanca y marcador. Sería ideal con tiza o marcador grueso, no solo por lo visual, sino por la mayor imposibilidad de ese tipo de escritura.

Como en el "Viaje" puede estar escrito dejando los vacios para llenar. En este caso convendría una cortina enrollada arriba sostenida por imanes, que una vez escrito se suelta cayendo y tapando. Además de mantener el misterio , da sensación de más imposibilidad. Y desprendiéndola se baja lentamente mientras se lee.

Se puede escribir un año del siglo pasado , otro del actual y un número de cuatro cifras, llenando los lugares. En un año del siglo pasado adelantamos escribiendo las dos primeras cifras, que siempre serán 19.

Y en el siglo actual 20.

Predicción al cubo (variante)

El artista presenta una bolsa y llama a una persona ,y le pregunta:"Sabe que hay aquí?"_ Ante la respuesta negativa, sacude la bolsa y vuelve a preguntar _"Cree que es uno ó varios objetos, solido, blando, grande pequeño, cuantos?..Toque por favor."_ La respuesta será-"Tres cubos sólidos"_"Correcto!"_

"Por la percepción sensorial del tacto y oído a tomado conocimiento de estas características . Pero si le pregunto el cólor no lo sabría por la percepción sensorial, entonces apelaremos a la extra-sensorial."

"Sobre la mesa hay seis cubos. Dos blancos, dos rojos y dos azules, Hay varias combinaciones de tres de ellos .Cuál lee parece que es la de la bolsa? " Aquí se muestra algunas de ellas dando a entender que hay más. El espectador toma tres colocándolos en el orden que quiera y coincidirán con la de la bolsa!

Material:

Los tres cubos de la bolsa son bicolor .Tres caras adyacentes son de un color y las otras tres de otro. Más claro: ponga un cubo sobre la mesa, .y será rojo adelante, arriba y a la derecha. Y blanco atrás abajo y a la izquierda.

Uno será blanco-rojo, rojo-azul y el otro azul-blanco. El tamaño puede variar, no afecta, pero dado que es un efecto de cerca bastarán dos centímetros de lado. Además los seis, dos de cada color y la bolsa para contener todo.

Mecanismo b{asico

Tomando tres de los seis cubos hay siete combinaciones posibles :BBR_BBA_AAR_AAB_RRA_RRB_ABR.

Cualquiera de ellas que el espectador seleccione puede ser duplicada por los tres cubos bicolor.

Una vez que el espectador hizo su combinación, se sacan uno por uno de la bolsa, mirando dentro de ella para

acomodar el cubo para que quede hacia arriba y a los costados el color necesario.

Importante Para cuidar elángulo visual se coloca con el arista de color coincidente hacia adelante.

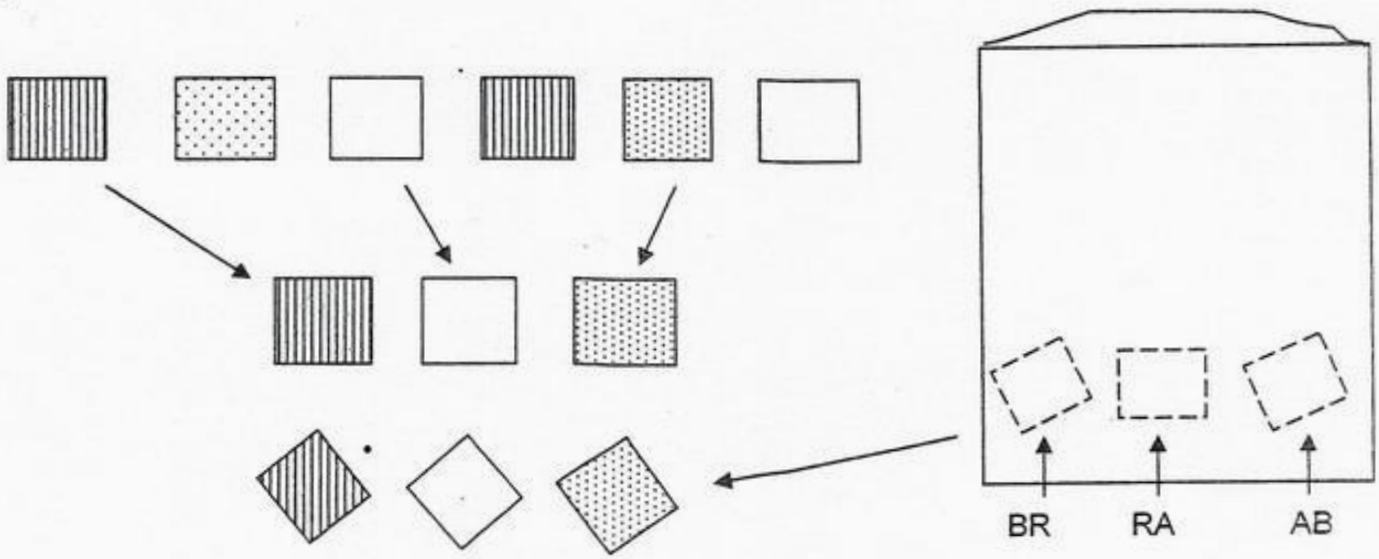
Para argumentar que hay más cantidad de combinaciones se explica que además de las cromáticas, están las de posición ,es decir, que tres colores, por ejemplo BBR, pueden ubicarse así: BBR-BRBóRBB. Con lo cual serían las siete de color por las tres de posición. Igual a veintiún combinaciones

Este razonamiento en realidad es una verdad de Perogrullo,ósofisma, como le llamaban los griegos .

Solo basta con mirar dentro de la bolsa y sacar en el orden deseado los cubos presentando el color en la cara superior y dos delanteras, con un arista hacia adelante

Para facilitar la visión puede usarse una bolsa con ventana en la parte trasera. Puede ser de plástico transparente o de tul.

El efecto original se llama Color Ball Prediction y es de autoría de Ron London. Fué publicado en el Linking Ring de Junio de l 2002. Se realizaba con bolas mitad de un color y mitad de otro. Para ocultar el trucaje se apoyaban en una base con cavidades semi-esféricas. Mi variante consistió en substituir por cubos, lo cual simplifica el accionar



Numeración de billete - Cambio de Kartis

-Este es un efecto para todo terreno. Puede realizarse desde 1 hasta 167 espectadores. La técnica es mínima y carece de dificultad. Y sobre todo tiene un excelente resultado. (Sino de qué valdrían nuestros esfuerzos?)
Se trata simple y maravillosamente, de percibir en forma extra sensorial , la numeración de un billete facilitado por el público. Y lo que es más, devolvérselo.

Acciones y charla:

1-Se dice:"Por favor, podrían facilitarme un billete?"_ Que sea del menor valor, en este caso 2 pesos, para disminuir la responsabilidad en caso de extravío....gracias. Pero téngalo Ud. Y haga lo siguiente: Doble en dos con el prócer hacia adentro .Bien ..... la numeración también está hacia adentro que es lo que interesa. Doble otra vez en dos .....y una vez más de manera tal que ha quedado un pequeño cuadrado"_
Es importante que durante estas palabras, quién nos facilitó el billete este a nuestra izquierda y otro participante este a nuestra derecha. Esta disposición facilitará el movimiento clave.

2-Para realizar el mencionado movimiento es necesario un Sanada Gimmick. Lo tendremps colocado en la mano derecha, sobre las falanges de los dedos mayor y anular. Y sobre el gimmick,es decir por fuera ira un billete doblado igual que el prestado. Los dedos semiflexionados mantendrán y gimmick ybillete en su lugar.

3-Y ahora viene el cambio de Kartis (o´sea yo)que es increíblemente simple (no yo,el billete).
Se gira hacia el espectador de la izquierda tomando con la mano de ese lado el billete y se pasa a la mano derecha..Pero antes la MD a abierto con el pulgar el SG ,y la MI deposita dentro del mismo, el billete del espectador doblado(el billete,no es espectador) Sigue girando hacia el espectador de la derecha, al tiempo que el pulgar MD empuja el billete duplicado entregándolo . La visión está enfocada en el billete y no se percibe la presencia del SG. Es un momento de gloria para el artista.

4-El resto es actuación. Que no es poco decir. Se pide que se abra el billete y se concentre en los números, Con suspenso vamos escribiendo en un anotador grande los mismos. Se gira este hacia el público,mientras el espectador leé el billete en voz alta .

Detalles:
-Siendo la numeración tan larga no se puede pensar que aún viéndola puede recordarse.
-No siempre el billete estará en el mismo estado que el nuestro. Sería conveniente tener tres en distinto estado de conservación: nuevo mediano y viejo. Otra solución sería pedir a 3 ó 4 ,eligiendo el más parecido, y usando los otros para demostrar lo dificultoso que es ver el número. O sea que se indica al espectador que tenga el billete que nos conviene como protagonista, mientras los otros tres realizan las operaciones de doblado explicando lo difícil que es ver el interior con tal plegado.
-Si le resulta difícil recordar tantos números simplemente los escribe con lápiz en un rincón del anotador o pizarra. A la distancia es invisible.

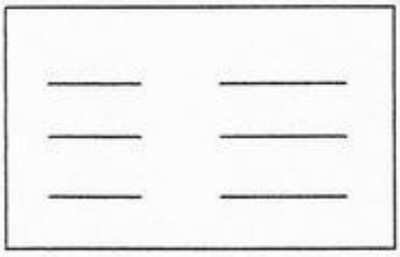
-El cambio descripto es perfecto para el cambio secreto de un billete , como en este caso. Para el test de Kartiber también. Asimismo para cambiar un papel por otro. No tiene problemas de ángulo,
Es mucho más fácil y directo que con dedil . No se deje engañar el lector por su simplicidad.

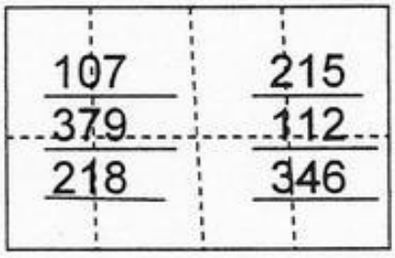
The Test of the Tiber-

Este efecto figuró durante años en los catálogos y lo seleccionó Annnemann para el libro My Best de Thompson.
Una guía telefónica y un trozo de papel son dados a un participante, pidiéndolo que iniciale este último para posterior identificación. Un segundo recibe el papel y escribe un número de página . Un tercero escribe un dígito entre 1 y 9 para indicar un renglón y se lo devuelve a quién tiene el libro. Este último chequea sus iniciales y busca la página y renglón indicados. El artista revela el nombre y datos que allí se encuentran.
Material; Cualquier libro puede usarse, pero una guía impresiona m{as por su tamaño. La página que será forzad estará cerca del centro. En una pizarra sr escribirá con lápiz los 9 primeros nombres y sus datos(será visible) de esa página.
También son necesarios dos trozos de papel de 5 por 7 cms . En uno escriba el número de la página y renglón ya citados
Dobleló tres veces y guárdela en el bolsillo. Doble igualmente el otro papel y escriba las iniciales de alguien del público , Introdúzcalo en un dedil y guárdelo-
Acción:
1-Entregue a una persona la guía y el papel(escrito) para que lo iniciale. Una vez hecho esto último, tome el papel y realice el cambio de Al Baker entregando el segundo papel (blanco)a una persona del otro lado y a cierta distancia del primero
Pide a este que escriba un número de tres cifras. Tome el papel y realice nuevamente el cambio, volviendo al papel original
2-Entréguelo a una tercera persona para que escriba un número de una cifra y se lo entregue a quién tiene el libro-No tocamos el papel! Destacar muy bien este punto en la rutina.
3-Esta última comprueba que el papel tiene sus iniciales. Y se le pide que abra en la página indicada por el número de tres cifras y luego descienda (lado izquierdo) hasta el renglón que indica la otra.
Tomamos la pizarra en la que están anotadas las nueve posibilidades y con dos o tres preguntas en un proceso de eliminación arribaremos a la elegida
El Principio de Mayoría ayuda en este proceso: Elegir una lista que contenga tres de un tipo y seis de otro .Hombres o mujeres Nombre de la calle apellidos, cortos o largos.
4-Pida que se concentre en los datos y simulando captar las ondas cerebrales ,escriba el número telefónico sin mostrarlo Con la adecuada actuación revele los datos y finalmente haga leer el número al tiempo que muestra la pizarra con los mismos
Comenta el autor que la experiencia le dice que lo s números más elegidos son el 5,6 y7,,aunque la popularidad del 3 no debe olvidarse. Puede usarse otro cambio en lugar del aquí indicado. Shuttle pass por ejemplo

Test of Kartiber

Versión de Kartis inspirada en la anterior
Material: Dos trozos de papel .Uno con seis líneas a los efectos de escribir sobre ellas(figura 1) y el segundo igual ,pero con seis números escritos (figura 2) Si la numeración del libro llega a las 400 páginas, dos números serán de la primer centena, dos de la segunda y dos de la tercera. Además en cada centena uno será par y el otro impar. Por ejemplo:107- 112- 208- 217- 339- 346. No es conveniente que cada centena este escrita a la misma altura sino alternadas. Lo tendremos momentáneamente oculto.





1-El papel en blanco con líneas se entrega a un participante a nuestra izquierda ,pidiéndolo que escriba n número de tres cifras. hasta 450 , que es la cantidad de páginas del libro presentado. Que hagan lo propio otros cinco..Luego que lo doble tres veces en dos.
2. Mientras hacen esto, tomamos secretamente un duplicado de ese papel en nuestra MD. Con la mI tomamos el papel del espectador, y al pasarlo a la MD realizamos el cambio mediante un Shuttle Pass o cambio de Kartis con Sanada Gimmick que es perfecto en este caso-Ya cambiado se le entrega al espectador de la derecha. Se le pide que elija seque elija cualquiera de los números y busque la página correspondiente. Con esto forzamos uno de los seis.
Pero ,como sabemos cuál? Hay dos maneras..a) por el sector en que abre el libro sabemos la centena y si mira a la derecha +ó izquierda será par +ó impar. B) Se le pide que enmarque con un círculo al número en el papel y se verá si lo hace en la columna de la izquierda o de la derecha, y si arriba ,al medio abajo,
Como se indica en otro sector de este trabajo, también se logra lo mismo con el método del Out toLunch. Asimismio con la pizarra Add-a_number.

Escaneá el código con tu celular y accedé a videos y apariciones en televisión de Kartis

AGRADECIMIENTOS

Todos tenemos una obra, y creo que es importante tanto entender nuestra propia obra como no dejar que mueran las obras que se cruzan en nuestro camino y nos van acompañando en nuestro transcurrir.

Cada uno de nosotros somos “uno y sus consecuencias”.

Este trabajo fue hecho sin ningún fin especifico, sólo para mi propia comodidad de tener todo el material de Enrique en un solo lugar, luego me di cuenta que podía ser útil a otros y que si quería hacer un buen trabajo no era posible hacer esto solo.

Si llegaste leyendo hasta acá te habrás dado cuenta que Enrique fue una persona que amó profundamente la magia, el conocimiento y el compartirlo.

Agradezco enormemente a todas las personas que de alguna u otra forma, compartiendo su tiempo, esfuerzo, material y conocimiento conmigo hicieron posible este trabajo.

A la **Entidad Mágica Argentina** por abrirme sus puertas en el año 2001 y dejarme conocer a personas tan maravillosas como Enrique.

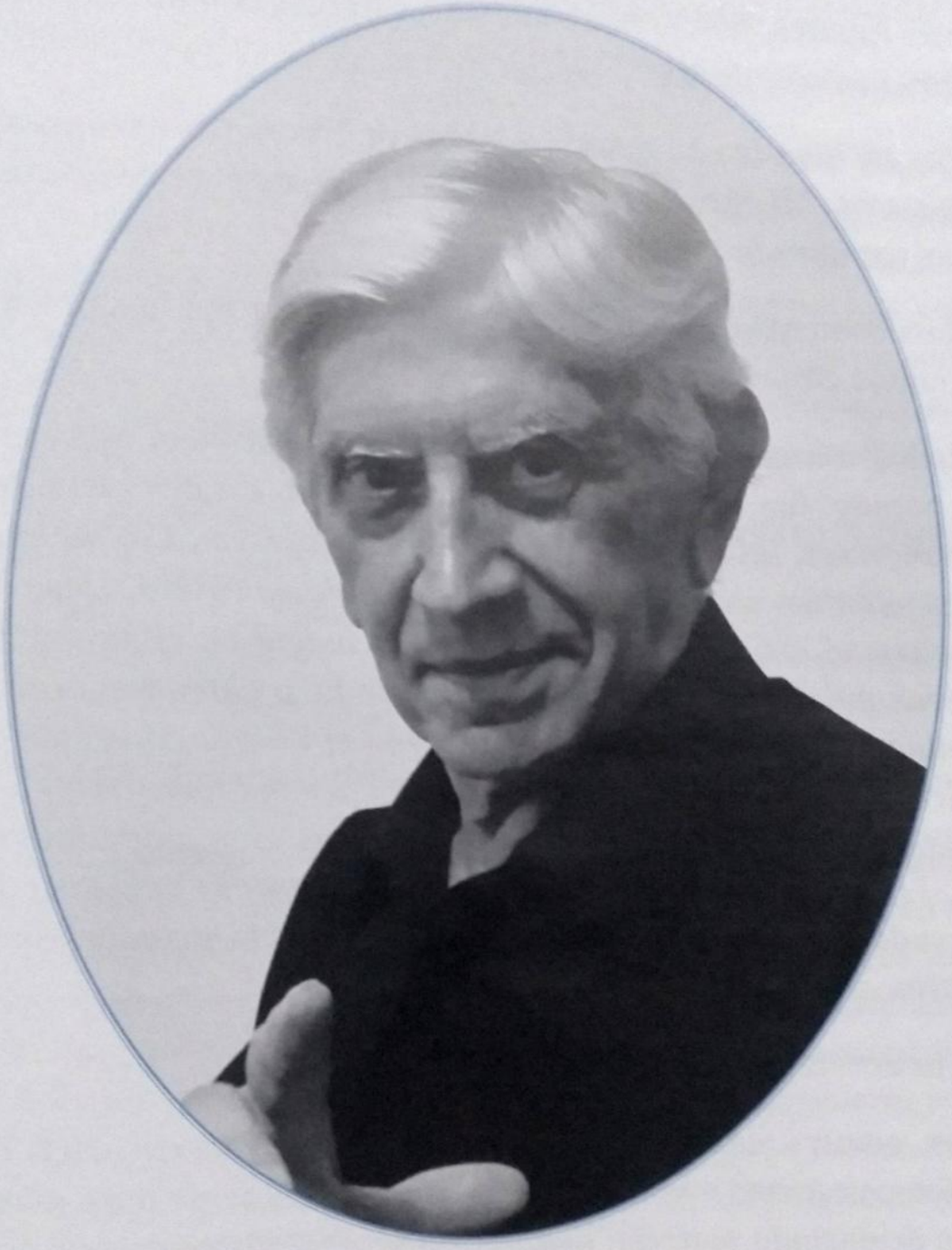
A todos los **Editores de las revistas E.M.A.GIC**, que publicaron todo este material y me dieron acceso a ellos sin ponerme ningún tipo de traba.

A las **Comisiones Directivas de la E.M.A.** que apoyaron este proyecto y lo consideraron de interés.

A **Fernando “el indio” Trotta** por involucrarse de lleno en esto y considerar a este trabajo como merecedor de una encuadernación artesanal única que transmita la magia de Kartis.

A **Martin Strada** quien no dudó ni un segundo en entregar su tiempo y su conocimiento para limpiar todo el material escaneado y acomodarlo para que sea de una lectura más fácil.

Y, finalmente, te agradezco profundamente a ti y a todas las personas a las que éste trabajo les parezca de interés y quieran descargarlo y compartirlo para que el nombre de **Enrique "Kartis" Carpinetti** siga estando presente y vivo en este maravilloso e infinito universo de la magia.



KARTIS

MUCHAS GRACIAS POR TODO

Foto gentileza de Pablo Zanatta

TOP SECRET