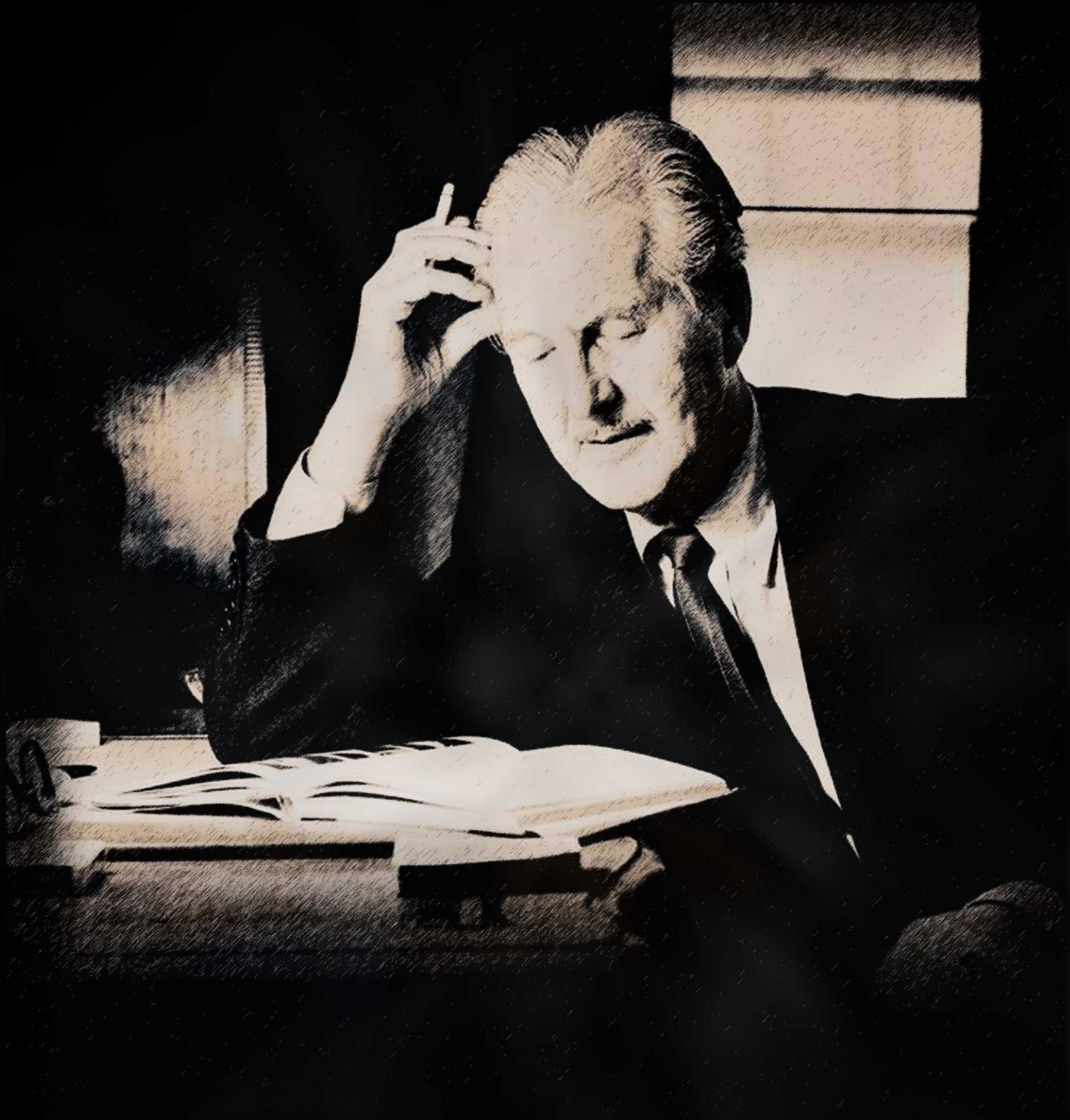


# el ESTUDIO MÁGICO



Año 1 Número 1 / Ene - Mar 2015

El Estudio Mágico es una publicación trimestral y es gratuita. Cada número estará al alcance de la comunidad mágica y podrá ser descargado en la página [www.elestudiomagico.com](http://www.elestudiomagico.com)

Las opiniones en cada uno de los artículos, expresan única y exclusivamente la opinión de su autor y no necesariamente pueden reflejar la opinión del editor y/o la publicación.

Algunas de las imágenes utilizadas en esta publicación pueden tener derechos de copyright y en medida de lo posible se ha tratado de contar con las respectivas autorizaciones. El uso de las imágenes es sólo para fines de ilustración y en ningún momento es intención transgredir o infringir los derechos de autor.

Edita y dirige  
Bíktor Chávez (México)

Columnistas.  
Daniel Garber (Argentina)  
Rey Ben (Argentina)  
Juan Carlos Rodarte (México)  
Primo Blass-Tchang (México)  
Bíktor Chávez (México)

¿Quieres ser parte de los columnistas de "El Estudio Mágico"?, solo envía tu artículo a [biktorchavez@hotmail.com](mailto:biktorchavez@hotmail.com) y muy pronto lo verás publicado.

## Editorial

Dicen que uno solo debería hacer aquello que le produzca placer, y para mi leer y escribir son sumamente placenteros. Es por eso que soñé con editar una revista, y el primer número de ese sueño es el que tienes en tus manos.

La misión y la visión de "El Estudio Mágico" es compartir los conocimientos de los columnistas, con todos aquellos magos profesionales y/o aficionados que no han perdido los deseos de aprender.

Hablaremos de todo tipo de temas mágicos, desde artículos teóricos, enseñanza de efectos, historia, biografías, reseñas de eventos y un largo etcétera. Tan largo como el número de efectos que se puedan hacer con un paquete de cartas.

Con este número comienza una aventura que espero nos lleve muy lejos, y que se escriban cientos o mejor aún miles de páginas.

Para el primer número tenemos padrinos de lujo, estrenan estas páginas:

Daniel Garber (Argentina), con un artículo teórico muy interesante que bien vale la pena analizar y que bien podría ser tema de debate en los clubes mágicos.

Rey Ben (Argentina) que nos comparte una traducción que él mismo hizo de un artículo que

aparece en el curso de magia Tarbell 3 (1927) que tituló “Como hacer que la gente ría”, si te gusta la magia cómica su lectura es imperdible.

Juan Carlos Rodarte (México) nos comparte una variante que ha ido desarrollando y que me parece muy interesante del clásico “Triunfo” de Dai Vernon.

Primo Blass-Tchang (México) nos enseña un efecto de su creación y utilizando además una de sus técnicas favoritas, la mezcla faro.

Bíktor Chávez (México), mi aportación es una hipótesis que tengo del porqué unos países están más desarrollados que otros en las artes mágicas, un tema para reflexionar.

¡Gracias a todos por formar parte de esta aventura!

Bíktor Chávez

Contenido

El proceso de la desilusión.....5  
(Daniel Garber)

Como hacer que la gente ría.....12  
(Rey Ben)

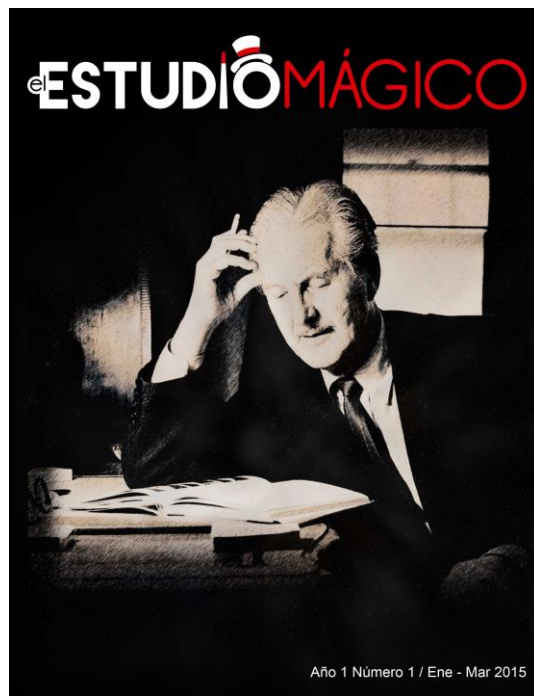
Triunfo con desastre.....23  
(Juan Carlos Rodarte)

Detectores.....30  
(Primo Blass-Tchang)

El mago influyente.....33  
(Bíktor Chávez)

Año 1 – Número 1  
Enero – Marzo 2015.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de cualquier contenido de esta publicación sin la previa autorización por escrito del editor.



El profesor Dai Vernon en un momento de lectura y estudio. Esta imagen que es nuestra primera portada, refleja el lema y la esencia de El Estudio Mágico: “conocimiento aprendido, y conocimiento no compartido, es conocimiento perdido”.

Pasen y lean lo que estos magos nos han compartido.

# Daniel Garber

Una autoridad en magia infantil, 1er lugar en magia cómica en Flasoma 1998, miembro desde 2010 de la KGB (Kidshow Guru Braintrust), en 2008 crea la escuela de magia “Maguitos al ataque”.

Autor del libro TIPS (Temáticas Infantiles y Posibles Soluciones).





# El proceso de la Desilusión

Daniel Garber

## ¡El Arte emocional!

Definiciones de Arte hay muchas y fueron reformuladas a lo largo de los tiempos, ya que son relativas a cada cultura. Luego uno adhiere o basa su trabajo, estudio e investigación sintiéndose más afín a unas que a otras. Hay quienes dicen que los Artistas son el espejo donde la sociedad se refleja. Que el Arte es una forma subjetiva y estética de ver la realidad, diferenciándola de la visión ética. Pero si en algo acordamos todos es en que la emoción debe estar definitivamente presente en el evento artístico.

Cuando me pongo a pensar acerca de la materia de trabajo de cada Arte, me surge ver y estudiar qué combina cada una para lograr esa emoción que la caracteriza. Por ejemplo y "grosso modo":

La Música es el Arte de combinar los sonidos

La Escultura es el Arte del combinar las formas

La Pintura es el Arte de combinar los colores

Y la Magia ¿Qué combina? ¿Cuál es la materia de trabajo de la Magia?

¿La Magia será el Arte de combinar los "doble lift"? Pensarlo así sería suponer que la Pintura puede llegar a ser el Arte de combinar los "craquelados" o las "pinceladas a mano alzada". Pero estas son

técnicas para transmitir y comunicar la emoción. Técnicas para ser aplicadas sobre la materia de trabajo que son los sonidos, los colores, etc.

¿La Magia será el Arte de combinar los "ThumbTips"? Pensar que la magia es el Arte de combinar los Thumb Tips y los Sanadas es como suponer que la plástica es el Arte de combinar los pinceles. Estos son accesorios para poder poner en juego las técnicas para llegar a transmitir y comunicar las emociones.

La Materia de trabajo de la Magia no son los "Saltos" ni los "cargadores".

## La materia de trabajo de los Magos son las ilusiones

¿Podríamos imaginarnos echando sobre una mesa ilusiones y combinarlas entre sí? Sería grandioso. ¡Sería mágico! Armonizar esas emociones de imposibilidad, esas ilusiones, lo imaginario, ese crear.

No tanto se ha estudiado acerca de la **evolución de la Ilusión**, de la credulidad, pero menos aún se ha estudiado acerca de la **evolución de la desilusión**. Evento que no se da en cualquier momento sino claramente en la **infancia**. Evento que nos acompaña desde la infancia, toda la vida.

Si logramos clarificar que la materia de trabajo de los magos es la Ilusión, estudiar la desilusión nos dará aún más luz y más aire para comprender el proceso que viven los espectadores e incluso ayudarnos en

la construcción de buenas y mejores ilusiones.

### **¡El pensamiento mágico!**

El bebé tiene hambre... no sabe que tiene hambre... siente que tiene. Y esa sensación se satisface casi inmediatamente. Él no sabe que él no es el pecho de la madre. Él no sabe que la madre es otra persona diferente. Él sólo siente hambre y esa necesidad se satisface.

La madre se siente feliz de satisfacerlo. Pero pasa el tiempo y la madre recuerda, la madre desea, la madre necesita también sus propios tiempos y empieza a espaciarle el tiempo entre la sensación de hambre del bebé y el darle el pecho. La primera pequeña desilusión. Ese "delay" entre el deseo y la satisfacción de ese deseo. La primera pequeña frustración.

El "Pensamiento mágico" se utiliza tanto para determinar o explicar los primeros pasos del humano como los primeros pasos de la humanidad. Porque lo mágico es lo que alimenta la búsqueda de la lógica y no a la inversa.

Porque lo primero que se nos hace presente es el pecho y luego vendrá la explicación. Primero se cae una manzana de un árbol y quien nunca ha visto caer una sentirá la Magia dentro suyo. Luego vendrá la "Ley de la Gravedad" a darle un motivo, una lógica a esto. Quién nunca ha visto fuego al verlo por primera vez vivirá una experiencia única... mágica...

Los invito a googlear, a investigar acerca de esto. Es sumamente

interesante el aprender acerca de la evolución o tal vez involución del pensamiento mágico.

La palabra "mágico" viene del griego *mageikos* y significa "relativo a lo natural".

¿Es natural soltar un vaso lleno de bebida y qué este quede "flotando" en el aire?

¿Es natural qué un pañuelo atraviese un espejo?

¿Es natural qué desaparezca un billete en el aire mismo? Si la Magia está presente es perfectamente natural. En la separación del pensamiento lógico del mágico encontraremos respuestas posibles (o imposibles) a estos eventos. Pero cuando el pensamiento mágico es el que define los hechos todo es posible con solo desearlo.

¿Es lógico pensar que por qué lo soñamos por la noche durante el día podremos apostar al 22 en la Ruleta y ganaremos? ¿Es lógico pensar que porque lo deseamos podremos decirle a esa persona cuánto nos gusta y sencillamente esta persona, y solo por desearlo nosotros, nos responderá de la misma manera?

El pensamiento mágico es básicamente egocéntrico ya guarda relación directa con el suponer (y más que con el suponer: con la clara certeza) de que la realidad es producida por uno mismo... que es uno quien la genera. Con solo desearlo las cosas suceden. Es más: con solo pensarlo.

Es una parte del proceso de crecer el pasar por este estado... y el poder

preservarlo para poder reproducirlo luego a voluntad como parte del juego de la vida será lo que nos rescate de la realidad agobiante, de lo que no podemos modificar... lo que nos lleve a desear... a ponernos objetivos... a crecer hacia nuevos y deseados horizontes...

### **¿Qué papel jugamos los adultos en este Juego de darle forma a las Ilusiones?**

Todos sabemos acerca de la importancia del creer. Especialmente nosotros, los magos, hacedores y "combinadores" de ilusiones.

Papá Noel, el viejo Pascuero, los Reyes Magos, El Ratoncito Pérez y tantas otras "creencias populares" transmitidas de generación en generación, sirven para prolongar ese momento mágico lo más posible, para proteger la ilusión, tan pura en la infancia, para extender la credulidad lo más posible.

Por este motivo, los adultos que acompañan a los niños en estas costumbres, creencias, rituales, disfrutan muchas veces inconscientemente, de vivir la Magia junto a ellos, al mismo tiempo. ¡Este es el secreto por el que los juegos de las ilusiones en todas sus manifestaciones siga viviendo a través de los siglos! En los adultos, la complicidad lúdica con estos personajes míticos e irreales, provoca que participemos de manera esencial con la magia que de ellos se desprende, es, en definitiva, un permiso que nos concedemos para alcanzar el "pensamiento mágico".

### **La evolución de la Desilusión**

Pero regresemos a los niños. Así como los niños creen en la Magia y en los personajes que la representan también hay un proceso de descreimiento, de desilusión o de "desmagia".

Hasta los 5 años casi todos los niños siguen pensando que la Magia existe y no pueden distinguir los procesos y principios físicos que guían la naturaleza como tales. En su mayoría será recién a partir de los 5 o 6 años que empieza este proceso de "racionalizar". Un proceso que no tendrá retorno y que solo podrá ser recuperado en el juego del adulto (¡si se trata de un saludable adulto que juega!).

Tomemos, por ejemplo, la creencia en Papa Noel

Etapa 1: El niño cree en Papa Noel. Este existe y tiene sus propias y mágicas normas, leyes: vive en el Polo Norte, en segundos deja los obsequios a todos los niños que se han portado bien y le han escrito su correspondiente cartita. El niño, desde su creencia/credulidad, prepara la comida para los renos, se va a dormir pronto, etc.

Etapa 2: Un año cualquiera, tal vez a sus 4, 5 o 6 años, el niño ve, seguramente por casualidad, que un tío gordo y por él conocido se está "disfrazando" de Papa Noel. ¿Qué pensará entonces este niño? – Miraaaa... mi tío se está disfrazando de Papa Noel, quiere jugar a ser el verdadero Papa Noel.

Y jamás supondrá ni por un segundo que el verdadero podrá llegar a ser su tío. Esa opción no existe entre las posibilidades. Una cosa es jugar a ser Papá Noel y otra es serlo. Mi tío juega, pensará el niño, el verdadero ya bajará por la chimenea.

Etapa 3: Probablemente al año siguiente el mismo niño vea al mismo tío haciendo lo mismo. Él ya estará un año más grande, ha evolucionado y entendido otras cosas: ¡ha crecido! Ya no separará el juego de esa “realidad mágica” de manera tan clara como el año pasado. En esta ocasión lo más probable es que el niño niegue haberlo visto. Lo niegue de verdad. “Nunca lo vio”. Y de verdad puede que ni lo recuerde más adelante. La clara negación: ¡Papá Noel es el que baja por la chimenea!

Etapa 4: Habrá pasado un año más. El niño ha crecido, y vuelve a ver al tío disfrazándose... ¡Vaya engaño, vaya desilusión! Ya no se puede negar... o tal vez sí. Quizá piense, es mejor negarlo que aceptarlo. Aceptarlo traerá mayores consecuencias, entre ellas, la posibilidad de haber crecido y ya no ser acreedor de esos hermosos obsequios que siempre nos ha traído Papá Noel. Por lo tanto, y casi a conciencia, defiende: ¡¡Papa Noel Existe!!

Etapa 5: Un año más. Ya no tiene sentido seguir negándolo. Además empieza a aparecer la idea de que al aceptarlo se abrirá una puerta que nos permitirá pasar a otra etapa que traerá cosas buenas tal vez junto a otras malas, es verdad... pero de eso se trata todo, ¿Cierto?

Queda cierto dolor dentro, la desilusión y la idea del engaño. Ese es el momento en que el futuro adulto experimenta por primera vez la proximidad entre la Magia y la “desmagia”. Por eso es tan importante que los adultos cercanos al niño lo hayan acompañado adecuadamente en ese trance, para que no viva esta primera contradicción desde la amargura, el desarraigo o incluso la violencia. Al formar parte del efecto mágico, el adulto transmitirá al niño ya consciente la vivencia mágica del personaje irreal, la ilusión y el amor que de ella se desprende, y así, deseará revivirla para regresar a esa sensación de placer inicial.

Otros casos de desilusión, ahora en edad adulta.

Etapa 1:

- Un amigo nos presta dinero. Creemos firmemente que nos lo va a devolver.
- Creemos que nuestra novia, novio, esposa nos es fiel.

Etapa 2:

- Alguien nos comenta que este amigo le quedó debiendo otro dinero que él le había prestado. Creeremos firmemente que a nosotros sí que nos lo devolverá. ¡A nosotros sí!
- Alguien nos comenta que nos han engañado. Eso no puede sucedernos a nosotros. A otros tal vez sí. Pero no a nosotros.

Etapa 3:

- Nos hemos enterado que a otros más este amigo no les ha devuelto el dinero. Vaya problema. El dinero ya



se lo hemos dado. Eso no tiene vuelta atrás. ¿Nos gustaría que nos suceda lo mismo que a los demás? Claro que no, ¿Cierto? Entonces mejor: negaremos por completo esto que hemos escuchado. Hasta podemos suponer que nunca lo hemos escuchado.

- Varios nos cuentan que nos han engañado. ¿Qué hacer? ¡Cuanto dolor! mejor: negarlo.

Etapa 4:

- Va quedando claro que nuestro amigo no nos devolverá nunca el dinero. Pero aceptarlo traerá un doble costo: el saber que perdimos nuestro dinero y, también, nuestra "dignidad". Nosotros, que somos tan listos, ¿Fuimos engañados tan tontamente? Mejor continuar negándolo. Ya casi a conciencia: seguramente nuestro amigo nos devolverá el dinero que le prestamos.

- No va quedando dudas de que nuestra pareja nos ha engañado, pero aceptarlo nos traerá tanto dolor. ¡Un costo demasiado alto! Asumir nuestra ilusión y posterior desilusión nos hará ver y sentir falibles, sensibles, imperfectos y rotos por dentro. Definitivamente será mejor negarlo y hacer de cuenta que nada ha sucedido.

Etapa 5:

- Nuestro amigo no nos devolverá el dinero. Ahora toca aceptarlo, asumirlo y analizar las consecuencias, pensando con claridad para analizar las pérdidas y sus consecuencias. Que de todo se aprende...

- Nuestra pareja con toda certeza nos ha engañado. ¿Seré parte del problema? ¿Seré también yo

responsable? ¿Debería hacerme cargo de algo que vengo negando?

La desilusión es un proceso personal, soberano. Nadie puede vivirlo por otro. Sin embargo, nosotros los magos, estudiosos del Arte de Ilusionar, tenemos la capacidad y la posibilidad de poder no sólo acompañar sino ayudar al proceso que va de la Magia a la Desmagia para luego volver a creer en la Magia como ficción o juego...

- Primero prolongando la ilusión lo más posible... y luego
- Aceptando con calma la idea de la desmagia, del "truco atrás de la magia" con el objetivo superior de emocionar.

De esta manera, sustituyendo la sensación de decepción por la emoción del descubrimiento, esta desaparece por completo, quedando la maravilla del arte. La posibilidad de creer voluntariamente en lo imposible, siendo cómplice de su imposibilidad.

Todos hemos pasado por la desilusión, incluso nosotros, magos ilusionadores.

El momento ese, tan doloroso y a veces violento de darnos cuenta, de enterarnos, de ver la realidad como en una transparencia que deja en evidencia la fantasía como realidad interior en contraste con la exterior, como si fueran planos paralelos, mundos paralelos, que nunca podrán tocarse.

Cuando no podemos entrar y retirarnos a voluntad, cuando

sentimos que nos han dejado allí sin desearlo, cuando sentimos que no podemos salir cuando lo deseamos, cuando sentimos que nos quieren poner en ese sitio sin nosotros desearlo: violenta, molesta y duele. Imaginen un niño que de por sí tiene menos herramientas de vida como para poder discernir y modificar rumbos y realidades.

**Hagamos bien nuestra tarea como Magos de acompañarlos, entonces, en este proceso de tener la clara certeza, luego la desilusión para luego dar paso al creer.**

La certeza mágica, luego la desmagia... y luego la clara y potente elección de volver a creer en la magia..

La ilusión es uno de los mejores sitios donde se puede estar, se si es consciente de ello, en forma saludable, y la Magia aporta a esa SALUD.

**¡La Magia es al Arte de combinar las ilusiones!  
(Y saber acerca de las desilusiones)**



## Rey Ben

Un especialista en magia cómica y una de las mentes más creativas de Latino América. Miembro por 15 años de la EMA, mago del año en 2011 por El Cometa Mágico, su efecto “la tapa en la botella” recibe el premio al truco del año, por más de 4 temporadas ha sido llamado para actuar en el Castillo de la Magia.

Autor de las conferencias: Magia infantil, magia y humor, conferencia de inventos, entre otras.



# Como hacer que la gente ría

Rey Ben

(Primera de dos partes)

Cuando decidí escribir mi primer nota para la revista de mi querido amigo **Bíktor Chávez**, recordé una traducción que hice del volumen 3 del Curso de Magia del Doctor Harlan Tarbel, en el capítulo denominado “Como hacer que la gente ría”.

Bien, mi forma de hacer humor coincide **PLENAMENTE** con todo cuanto decía Harlan Tarbel por el año 1927. Yo estoy a favor de cuidar, alagar y entretener al público. No participo de bromas que lesionen u ofendan a uno o varios espectadores, en beneficio del resto. No utilizo “malas palabras” o gestos groseros.

Creo que mi magia busca **ALAGAR** a los espectadores, a través de la ilusión, el encantamiento, y el entretenimiento (humor, ¡¡¡¡pero buen humor!!!!) Busco complicidad en el público, me sorprende junto con ellos (recordar las técnicas de Cardini), la magia “nos sucede”, no soy yo el gran hacedor de milagros mágicos, soy parte de los sorprendidos...

**Cabe recordar aquí la magnífica definición de MAGO que dio el genial mago alemán Topas. Quien definió a los magos en tres categorías: ASESINO, VICTIMA E INTERMEDIO. El mago asesino es aquel que le enrostra su magia al público, casi con soberbia (Ejemplo Jeff Mc Bride), el mago víctima (dentro del cual me**

**incluyo) es al que la magia le sucede, se sorprende junto al público de los milagros mágicos que ni el mismo cree estar haciendo (Ejemplo: Cardini o Topper Martin) y el mago intermedio es aquel que transita una situación actoral intermedia, no le enrostra su magia al público, ni se ve sorprendido por sus propios trucos, es un mago amable para ver (Ejemplo Lance Burton)**

Si mi público no ríe, me siento incompleto. Yo no utilizo los gags solo como disminución de la atención del público, para realizar trampas. Yo disfruto del humor en cada momento de mi show. Sin dejar de poner énfasis en cada efecto mágico.

Mis referentes permanentes en la magia con humor son: Juan Tamariz, Aldo Colombini, Avner, Cardini, Topper Martin, entre otros siempre dentro de la magia humorística.

No me opongo a ningún otro tipo de humor, por ejemplo, aquellos más agresivos o violentos con el público, es mas muchas veces disfruto de sus shows, pero cada artista debe potenciar sus virtudes y explotarlas al máximo, sin copiar estilos ajenos, sobre todo cuando están muy alejados de su propia personalidad.

Jennifer Webb dice en “Siete pasos par ser aún mejor que lo que ya es” (Revista The Linking Ring – Volumen 81 – Número 10 – Octubre 2001) “No trate de gustar, o ser querido, estoy segura de que Usted trabaja duro para que su público lo quiera, y es por ello que Usted hace, lo que tan bien sabe hacer. De todos modos,



Usted podría ser aún mejor, de hecho Usted será un mago que sobresalga cuando decida nunca volver a preocuparse por gustar. En su lugar, una filosofía inteligente es decidir que quiere hacer para el público. Si quiere sorprenderlo, o sumergirlos en la fantasía, o hacer que ellos rían y olviden sus problemas, o confundirlos y dejarlos perplejos con su magia.

Hay una gran diferencia si Usted se concentra en gustar, pues no se estará concentrando en crear lo mejor que Usted pueda ofrecer.

**Tarbell dice al final de estas notas:**  
“Risa –la situación y los elementos que inducen a ésta – deben ser estudiados por cada mago – permítanme decir otra vez que la magia y la risa van de la mano.

La magia moderna está basada en la psicología de la risa. Pero mucho depende de la personalidad de quien lo presente. Usted debe estudiarse a si mismo, analizar sus puntos fuertes y el tipo de humor y comedia que se adapte a su personalidad. Y recuerde que el TIMING debe ser considerado cuidadosamente. Éste puede construir o romper su acto.”

Bien, a lo largo de la conferencia iré desarrollando punto por punto lo expuesto por Tarbel en su Volumen 3 e iré mostrando mi forma de utilizar cada técnica allí descripta.

Lean todo lo dicho por Tarbel y traten de aplicarlo, es un material único. Aquí se los presento traducido por mi para beneficio de todos los que

quieran aprovecharlo como yo lo he hecho.

Suerte, lean mucho, de todo, vean pocos videos, sean originales, disfruten de reír junto al público, amen su trabajo.

CURSO DE MAGIA DE TARBELL – Vol. 3 Año 1927  
(Tarbell Course in Magic Vol. 3 – 1927)  
Traducción “libre” de Rey Ben (Buenos Aires)

## 1. COMO HACER QUE LA GENTE RÍA

Un productor puede comprar aplausos con dinero o entradas, pero no puede comprar risas. Reír es algo que al público le resulta placentero pagar por hacerlo. Ashton Stevens

Magia hoy en día (año 1927) es fundamentalmente entretenimiento. Y entretenimiento sin risa es como navidad sin Santa Claus. Magia y risa van juntas, por esto es que James B. Pond, notable empresario y hacedor de estrellas, dice, “todo el mundo quiere al mago.”

Pero ¿Qué hace que la gente ría? Yo estaba presentando mi show en un Club de Mujeres. Después de algunos comentarios de apertura, llegué hasta una mujer y diciendo, “discúlpeme señora, pero tiene una moneda de medio dólar en su pelo.” Hice aparecer la moneda y el público rió a carcajadas. ¿Por qué? ¿Es realmente gracioso producir una moneda del pelo de una mujer?

Si un vendedor de magia anuncia un comienzo cómico para un show, vendiendo un medio dólar y enviando al comprador instrucciones diciéndolo que empalme una moneda y la

produzca del pelo de una mujer. Me pregunto ¿Cómo sería la reacción del comprador? Tengo la sospecha de que el común de los compradores, se sentiría estafado y no hablaría muy favorablemente acerca del vendedor. Ahora si el vendedor le envía un aparato para sujetarlo a una silla, de modo que cuando una persona se sienta en la silla, un petardo explota con un gran estruendo, el comprador sentiría que ha usado mejor su dinero y que el vendedor le ha enviado realmente algo para hacer reír.

Supongamos que el mago comprador trabajara en un inteligente y algo sofisticado Club de Mujeres, y le pidiera a una de las damas que se sienta en la silla, con la consiguiente explosión ¿Qué sucedería? Sería considerado una persona muy estúpida, y el resto de su show se vería perjudicado debido a una opinión desfavorable creada en el comienzo. Esto no significa que el efecto de la silla explosiva no sea cómico y que el vendedor haya vendido este en buena fe, pero hay un lugar para estos gags fuertes.

El problema surge debido a que el mago no comprendió la psicología de su público. El cometió el error de tomar a alguien del público para sentarlo en la silla y no sentarse él mismo. Después de la explosión él podría haberse mostrado sorprendido y a modo de broma decir, “esto me parece un sabotaje”. De cualquier modo la reunión hubiera empezado con una explosión. En este caso el mago aparecería como una víctima de esta broma.

Ed Wynn, “El gracioso perfecto”, dice que no siempre el chiste hace reír a la gente, sino QUIEN y COMO lo dice. Hay un tiempo y un lugar para cada cosa. A veces la diferencia entre una risa y una lágrima es una delgada línea o un ángulo de perspectiva.

## 1. EL VALOR DE UNA APERTURA

Algunos años atrás le pagué a Sandor Randonovitz, un ex productor de Belasco, cien dólares por una apertura de mi show. Esta fue la apertura, “Una vez le pregunté a mi amigo Elbert Hubbard, un viejo y gran Roycrofter (fundador de una corriente de pensamiento y de vida, que comenzó con una imprenta llamada Roycroft Press en 1895) de Aurora del Este, New York, que consejo podría darme como mago. Esto es lo que él dijo, “Solo diles la verdad, chico, eso los engañará”. Finalmente estos fueron los mejores cien dólares que yo haya gastado en mi rutina.

Ya que para el público para el cual yo trabajo habitualmente, esto conseguía éxito y risas inmediatamente. Esto me iba bien a mi y a mi estilo de trabajo. Conocía a Elbert Hubbard. Yo había estudiado su filosofía. Yo fui una especie de auto Roycrofter. Luego en mi rutina yo presento alguno de los puntos de vista de Elbert Hubbard.

En los puntos 1 y 2 que acabamos de ver, Tarbell hace referencia a lo importante que es el comienzo del show.

## 2. PSICOLOGÍA DE LA RISA

Estudemos la psicología de la risa y tengamos alguna comprensión de los principios por los cuales motivaremos a nuestro público. Tratando de descubrir que hace que la gente ría, un eminente psicólogo condujo una serie de experimentos con bebés. Su idea era la de descubrir que iniciaba la risa en temprana edad. Lo que más atrajo a los niños y los hizo reír mucho, fue cuando el psicólogo levantaba a los niños y los balanceaba hacia los brazos de su madre, pero justo cuando llegaba, los llevaba abruptamente hacia atrás. Esto les gustaba mucho a los niños y estaban ansiosos por repetirlo.

Aquí tenemos un fundamento psicológico en la creación de la risa, que podemos aplicar en los shows de magia:

***La risa resulta de balancear la mente del público hacia un objetivo esperado, y justo antes de llegar, empujarlos alegremente hacia atrás o desviarlos hacia un final diferente.***

***La risa resulta de un tren de ideas dirigidas hacia un final, en cual chocan con algo sin sentido (N del T: giro mental).***

Max Malini, es un entretenedor en fiesta de alta sociedad. Rodeado de muchas riquezas. Realiza un truco de habilidad de manos con cubos de azúcar que aparecen y desaparecen. El mago muestra un sombrero vacío y lo coloca boca abajo en la mesa. Un cubo de azúcar desaparece de sus manos y es descubierto debajo del sombrero. Esto sucedía con uno tras

otro de los tres restantes terrones de azúcar. Malini tomaba los cuatro terrones y los hacía desaparecer, arrojándolos hacia el sombrero. Pidiéndole a un espectador que él mismo levantara el sombrero. ¿Qué esperaba el público encontrar? Cuatro terrones de azúcar, desde luego. Cada uno de los terrones viajó debajo del sombrero, ¿Por qué no deberían los cuatro viajar juntos? Pero cuando el sombrero era levantado, ¿Encontraban terrones de azúcar? No. En la mesa, había un adoquín, aparentemente recién sacado de la calle. Resultado - Risas.

## 3. FINAL ABSURDO

Malini cambia la mente del público hacia un final inesperado, llevándolos alegremente para atrás en un momento psicológico hacia el más inesperado final – absurdo. ¿Quién esperaba que un mago de la alta sociedad hiciera aparecer un adoquín? Son estas maravillas las que hacen que el público hable de Malini y su adoquín meses después. El desaparecido Malini, construía una reputación sobre finales inesperados.

Yo ato un pañuelo amarillo y otro azul juntos por las esquinas, para el truco “Pañuelos Siglo XX”. Enrollo los pañuelos y los pongo en un vaso. Muestro un pañuelo verde y lo hago desaparecer arrojándolo hacia los pañuelos en el vaso. Tomando una esquina del pañuelo amarillo, lo sacudo y en lugar de aparecer el pañuelo verde atado entre el azul y el amarillo, aparece uno rojo. Lo miro confundido momentáneamente, pensando que algo salió mal, el público ríe. De repente el pañuelo

rojo se transforma en verde. Abruptamente miro lo que ha sucedido y para mi sorpresa, el público ríe otra vez. Ellos se ríen de un final inesperado.

Imagine, por ejemplo, que hubiera pasado si, en lugar de producir otro pañuelo entre los dos anudados, yo hubiera producido una media u otro objeto absolutamente ridículo. El efecto hubiera sido muy cómico.

Un secreto cómico de Cardini es el inesperado giro de los acontecimientos durante su acto. Una sorpresa después de otra. Y Cardini parece asombrado como el público o más. El más pequeño objeto esperado aparece en la punta de sus dedos, cuando él está mirando en otra dirección. La audiencia parece descubrir la producción antes que él lo haga y se ríen a carcajadas, viendo su aparente derrota y frustración. Su pantomima y el humor hacia si mismo eran soberbios en el sostenimiento de la situación. Mirando al público reírse, llegaba al final de su acto, cuando después de producir lo que el público creía eran docenas de cigarrillos encendidos, un puro o una pipa repentinamente aparecía en la punta de sus dedos.

Si Cardini hiciera el “Sueño del avaro”, ¿Produciría él una cantidad de monedas una a una, arrojándolas en un sombrero? Seguramente que no. Puedo ver un vaso de cerveza que repentinamente aparece en su mano. Él bebería la cerveza y de repente un dólar aparecería en la punta de sus dedos. Él arrojaría esta moneda en el vaso, con su sonido característico. Una y otra vez las

monedas aparecerían en la punta de sus dedos. Repentinamente, en lugar de una moneda, un pretzel (galletita salada) aparecería, sorprendiéndolo a él mismo. Resultado - grandes risas entre el público.

#### **4. GUIONES MÁGICOS Y REPRESENTAR GUIONES, DE IGUAL MODO**

Los guionistas usan el mismo giro mental para inducir la risa. En el guión, “My Sister Helen” un final inesperado, pone a la audiencia en una situación de gran hilaridad – algo inusual en una obra de tres actos. Helen y su hermana, de Columbus, Ohio, alquilan una habitación en un sótano en New York. Además del hecho de que ellas tienen muy poca o ninguna privacidad debido a una ventana abierta arriba de ellas y la puerta sin cerradura, lo que da como resultado que la gente entra y sale, sin anunciarse. También les molesta las explosiones causadas por las excavaciones del subterráneo debajo de ellas. Cuando llega el momento de renovar su alquiler, el propietario promete firmemente que todas las explosiones cesarán. Él incluso muestra una carta personal del alcalde donde dice que no habrá más explosiones. Ellas firman, pero tan pronto como lo han hecho se produce un terrible ruido de máquinas perforadoras. ¿Qué es eso? Gritan las mujeres al propietario, “¡Nosotras creíamos que todas las explosiones habían terminado!” Todas las explosiones han terminado, él respondió. “¡Ahora han comenzado a taladrar!” Entonces se produce otro terrible taladrado y de repente aparece en el medio del piso la



cabeza y los hombros de un trabajador con su máquina de perforar.

Hardeen, con Olsen y Johnson's "Hellz-a-Poppin" show, cambiaron su acto mágico en un choque sin sentido de dos comediantes. Hardeen y Olsen ponen a Chick Johnson en un "Mesa de Asrah" (Ilusión de levitación), lo cubren con una tela blanca y hacen que él se eleve en mitad del aire. De repente Olsen tira de la tela y Johnson desaparece en mitad del aire. "¿Que bueno, nos liberamos de este hombre!" decía Olsen. Entonces, desde un palco alto se escuchaba una voz, "¿Eso es lo que ÉL cree!" Allí estaba Johnson sentado, vestido con un brillante y colorido pijama.

Cuando Johnson se escapaba de las esposas y grilletas que le ponían, luego de entrar en un gabinete, se escuchaban grandes ruidos de limas, martillazos sobre yunques, taladros, dentro de su cabina, ciertamente inesperados.

Dr. Rockwell, "Quack-Quack-Quack" (Quack: es la onomatopeya del sonido producido por el pato, pero también significa en Inglés: charlatán, o falso médico) o "Fabricante de cenizas de cigarrillo desde 1888", conocía el valor del giro mental. Él aprendió la lección en forma temprana en su carrera de mago. Una noche él iba a realizar la desaparición de un pañuelo en un vaso, por el método de enmangue, cuando el hilo negro, accidentalmente se cortó, con el resultado de que el pañuelo permanecía adentro del vaso. Rockwell, rápido con el gatillo,

dio la siguiente explicación de porqué el pañuelo no había desaparecido. "Voy a mostrarles porque no deben depender de otra persona, en estos días. Le di a mi asistente de escenario, cincuenta centavos para que me ayudara con este truco. Yo tenía un hilo atado a este pañuelo que salía del escenario donde estaba atado a la cola de un gato. En frente del gato había una trampa de alambre con un ratón encerrado. Ahora en el momento preciso, cuando yo daba la señal, el asistente abría la trampa, dejaba salir al ratón, y el gato en la persecución del mismo, haría desaparecer el pañuelo del escenario. Pero vean lo que sucedió. El asistente tomó los cincuenta centavos, se compró un licor y está dormido ahí detrás".

La audiencia festejó enormemente tan ridícula explicación y estaban complacidos de que algún truco saliera mal para disfrutar de las deliciosas y alocadas elucubraciones de Rockwell. Más tarde Rockwell fue llevando su talento hacia un humor médico. Su experiencia con varios tipos de médicos y sistemas de salud lo condujeron a explicaciones humorísticas aconsejando pacientes – su público. Sus explicaciones de tratamientos quiroprácticos usando un cacho de bananas como una columna vertebral, en una clásica comedia de escenario. "Esta es la columna vertebral de un sastre rengo, que fue asesinado en yendo en una calle de mano única, su cabeza se asentó en un extremo y él en el otro."

Ya en su nombre, Rockwell aplica la filosofía del tren de pensamientos serios, terminando en un choque sin

sentido. El título de “Doctor” en pareja con Rockwell sugiere honor, entonces él agrega “F.O.B” o “Quack, Quack, Quack” que le dan un final cómico. Su traje de tarde formal y corto y pantalones a rayas, agregan a su dignidad profesional, un fondo de comedia. Él compensa esto fumando un enorme habano. A veces agrega para su aspecto intelectual, un sombrero y una toga más unos anteojos excéntricos, y explicaba que “un vegetariano es una persona que no come carne” lo cual representa un tren de ideas normal, pero él lo destruía al final agregando “en PÚBLICO” Resultado - risas.

Es una psicología similar a la que hace que la mujer ría cuando yo le saco una moneda de su pelo. Yo abría mi show hablando desde el escenario, de repente un cambio de idea, encontrando un medio dólar, donde un medio dólar no estaría habitualmente, de un modo muy natural, que al público le causaba risa. Después de todo, un mago se supone que hace cosas inesperadas.

Paul Rosini conseguía enormes risas cuando, para el truco del “Billete de dólar en el Limón” él producía el limón, del pelo de una mujer o la oreja de algún caballero.

## **5. LO INESPERADO - BASE DE LA MAGIA Y LA RISA**

La magia en si misma, se basa en la psicología de la risa – sucesos y finales inesperados – lo ordinario se transforma en extraordinario. Un objeto común parece tomar propiedades o acciones que son

consideradas del reino de lo imposible.

Blackstone, por ejemplo, pedía un pañuelo de caballero al público. Lo mostraba “pequeño” como del tamaño de un pañuelo de mujer y procedía a estirarlo hasta el tamaño de un pañuelo de hombre. Ataba un nudo y arrojaba el pañuelo dentro de una pequeña caja o cabina de espíritus. Entonces comenzaban a suceder cosas. El pañuelo repentinamente parecía dotado de vida y la parte anudada, atravesaba una abertura en la puerta del gabinete y miraba alrededor. Se escabullía hacia atrás y adelante, para finalmente saltar sobre el piso y bailar y brincar de un modo hilarante. Blackstone es capaz de capturar otra vez al luchador y ondulante pañuelo. A más trata Blackstone de aquietarlo, más rápidas se transforman las acciones. Le da un manotazo. El pañuelo se comporta como un chico malo. Un fuerte manotazo otra vez y el pañuelo se queda marchitado y quieto, entonces repentinamente salta a la acción otra vez. Sus movimientos son humanos y naturales haciendo que la audiencia grite de risa. El pañuelo es finalmente desanudado y devuelto, moviéndose casi hasta el final. Este es uno de los éxitos del show de Blackstone.

Geraldine Larsen tomaba un simple conejo de juguete que encajaba justo en su mano, llamándolo Peterkins, dotándolo con vivas bufonadas, como uno esperaría de un joven conejo y el público reía en agradecimiento. Peterkins sacaba de un abanico una carta previamente elegida, pero toda la atracción e interés que el joven

conejo tendría... comedia con gracia y encanto femeninos. Este es el éxito de su show.

¿Imitaciones naturales? Puede ser. Yo creo que uno de los más adorables imitadores naturales es Walt Disney, quien hizo sus películas de dibujos animados de animales con cosas encantadoras, manteniendo la psicología propia de los animales. ¿Quién puede olvidar al pequeño pájaro en "Blancanieves y los siete enanitos", saltando alrededor del borde de la torta para hacer los pliegues con sus pies? ¿Quién puede olvidar las bufonadas de Plumper-el conejo, Jiminy Crickets, Bambi, Mickey Mouse, Donald Duck, y Dumbo? Disney trae magia a la pantalla. Disney es en el fondo un mago. Él cambia los rasgos naturales de los animales en una serie de acciones risueñas.

La risa es semejante a la felicidad. Cualquier derrota o frustración deben ser solamente temporarias, no serias, vergonzantes ni lesivas para nadie. Cuando el truco, la broma o la rutina van sobre alguien, debe sentirse feliz por la experiencia.

Nos reímos de un borracho que va por la calle por sus absurdas e inesperadas acciones. Él se cae y nosotros nos reímos, pero él no se levanta y sentimos que se ha lastimado. Ya no es tiempo para risa. Cambia nuestra atmósfera mental y corremos a ayudarlo, deseando que no esté lesionado. Un acróbata cómico hace toda clase de caídas en el escenario y el público ríe. De repente en un momento psicológico él cae en el foso de la orquesta. El

público aplaude fuerte. Pero de repente un miembro de la orquesta lo levanta y el director pregunta si hay un médico presente. La risa cambia en tragedia...la obra no terminó bien.

## **6. LA MAGIA NUNCA DEBE OFENDER O AVERGONZAR**

He visto magos poco experimentados pensar que es divertido arrojar agua sobre un hombre o una mujer que vienen al escenario para ayudarnos y reírse de ellos. Bellos vestidos manchados con agua, cuellos y camisas arrugados. Resultado – rechazo. El truco no tuvo un buen final. Nunca olvide lo que Elbert Hubbard decía acerca de porque él amaba a los magos – “¡No te preocupes por lo que pase en un show de magia, cuando regreses a tu casa, tendrás aún tu reloj y tu cartera!” En otras palabras él quería decir que después de toda la diversión, nadie estaría lastimado, ofendido o sufriendo de algún modo. La gente volvía a sus casas enriquecida con la felicidad que se le dio en una noche de misterios.

Un mago puede romper un huevo en el sombrero de un espectador, quemar pañuelos prestados, aplastar relojes, producir conejos del saco de un hombre, y robar relojes, billeteras o tiradores; pero en el final todo debe ser devuelto intacto. La realidad es que en el show puede agregarse algo de valor, que la persona del público no tenga cuando vino, y si tenga cuando se va. Este valor puede ser espiritual, mental o físico. Es sabio el mago que da más de lo que toma.

## **7. SUSPENSO Y EXPECTATIVA**

Situaciones y las leyes del suspenso y la expectativa son importantes en magia cómica. La situación muestra que algo gracioso está por suceder a alguien y el público ríe gozando la proximidad de un final gracioso.

Por esto es un que una de las situaciones cómicas más divertidas en magia de escenario fue cuando E. J. Moore realizó la experiencia de tener a su asistente sosteniendo un recipiente lleno de agua contra el techo de madera-mantenido desde abajo solamente con el extremo de un bastón por su asistente. Entonces Moore cambiaba abruptamente de idea y realizaba otro truco, olvidándose por completo de su asistente. Pero el público no se olvidaba. A medida que el asistente se mostraba más cansado y fastidiado y cada vez menos estable - la audiencia esperaba ansiosamente con hilaridad la caída del recipiente lleno de agua sobre el asistente. Alguna vez el bastón se meneaba y el recipiente casi caía, lo cual traía un estallido de risas en el público, pero el asistente se las ingeniaba para salvar la situación y tener otra vez el control sobre las cosas. Pero finalmente el bastón se sale y el recipiente cae- bullicio entre el público, pero de repente se dan cuenta que el recipiente está vacío y que el agua ha desaparecido. El público fue engañado. A veces me pregunto ¿Qué sucedería si cae un pato desde el recipiente hasta el piso?

El público fue engañado. Sin tener en cuenta para quien fue hecha la broma, en realidad, cayó sobre

quienes se reían. Noten como el público se ríe en la explicación de la "Rutina de bolsa y huevo" donde usted afirma tener secretamente el huevo debajo del brazo y no en el bolsillo. Entonces cuando usted levanta el brazo y muestra que el huevo ha desaparecido, y solo aparece en la bolsa, el público ríe sinceramente. Fueron engañados.

Una combinación de expectativa y broma en el público, se encuentra en el misterio del "Pasa - Pasa del vaso y la botella," en el cual una botella y un vaso misteriosamente cambian de lugar debajo de dos tubos o fundas. En medio de estos cambios, el ayudante cómico, sin ser visto por el mago, saca la botella por arriba del tubo y la esconde debajo de su brazo izquierdo. El público ya comienza a reír por la sorpresa que se llevará el mago cuando levante el tubo esperando encontrar la botella. El público cree que ha descubierto algo que el mago desconoce. De todos modos la broma cae sobre ellos cuando el mago levanta el tubo para mostrar la botella, y "hay una botella" como si nada fuera de lo común hubiera pasado. La sorpresa del asistente que mira debajo de su brazo, buscando la botella, pero no encuentra nada. Otra vez el mago ha sabido dominar la situación.

El "Pañuelo Fantasma" (Tarbell Volumen 2) desconcierta al público, porque cuando el mago escabulle el pañuelo fuera del cono, el público cree que está tratando de no ser descubierto en algo. A más artimañas él usa para liberarse del pañuelo, más ríe el público. De todos modos el público pronto descubre que el



pañuelo nunca ha dejado el cono. Finalmente el pañuelo desaparece de un modo misterioso que desconcierta al público.

Otro efecto mágico hilarante basado en la expectativa era la continua producción de huevos desde un sombrero, realizada por David Devant en Europa y por Howard Thurston en este país (USA). Huevo tras huevo son apilados en los brazos de un joven niño, la cantidad empieza a crecer mucho, y van cayéndose al piso, con la consiguiente rotura. El niño tratando de salvar algunos huevos en sus brazos, solamente consigue que se caigan otros de ángulos inesperados. El mago aparentemente no se entera de lo que el niño le dice, sus ojos están en el sombrero o en la niña que está del otro lado, y le pasa huevos sin parar. Yo he visto al público llegar hasta la histeria durante esta producción. La expectativa de ver un huevo a punto de caer hace que mucha gente se pare de sus butacas.

Mientras que aquí se trata de huevos, el hecho es que ciertas comidas, sugieren comedia, como huevos, salchichas, ajo, cebollas, bananas, cerveza, etc., y situaciones muy graciosas pueden construirse a partir de ellos. Algunos son cómicos, por ejemplo, la banana que no puede ser pelada, se le da un mordisco, entonces se la pela.

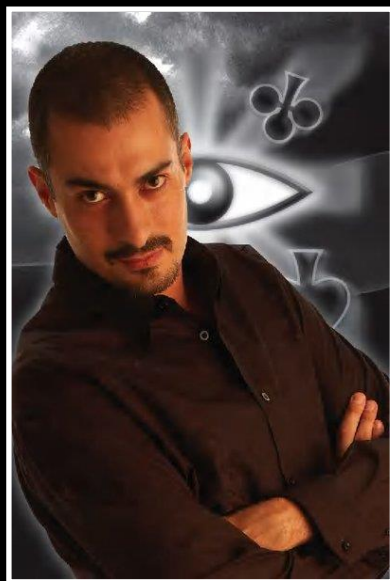
(En el siguiente número la segunda parte de este artículo).



# Juan Carlos Rodarte

Apasionado y versátil mago, que domina por igual la magia de escenario y la cartomagia.

Único mago mexicano en ganar un premio FISM, 2do lugar en la categoría de invención en Dresden Alemania 1997, y ganador de un premio durante Flasoma México en 1995.



# TRIUNFO CON DESASTRE

Juan Carlos Rodarte

“¡¡¡Levanta todo el desastre y tiradero de tu recámara!!!” era el reclamo constante de mi madre, e imagino que de todas las madres en el mundo, al entrar en mi cuarto cuando yo era niño. Desde entonces me convertí en mago, cuando tan solo 5 minutos después del regaño, el desastre había “desaparecido”. *Qué rápido!* decía mi madre... el secreto, “desaparecerlo” debajo de mi cama.

Este es el “plot” o tema que utilizo para este efecto, el desastre con las cartas representa mi recámara de niño y la carta elegida o firmada, algún objeto que no podía encontrar entre el tiradero de cosas...

Pocos magos en la historia logran inventar magia y sólo algunos efectos creados consiguen convertirse en clásicos. Dai Vernon, “*El Profesor*”, creó muchos de ellos y “*El Truinfo*” es uno de mis favoritos.

Durante mucho tiempo presenté “*Triunfo*” pues el efecto en el público es siempre muy fuerte. Cuando leí la aproximación de Pit Hartling en “*Cartoficciones*” me llevó a idear “*Triunfo con Desastre*” el cual creo que logra elevar el grado de imposibilidad así como el aspecto visual de este efecto, convirtiéndolo a los ojos del público en un milagro ya que sucede literalmente en un parpadeo, a pesar de que la baraja haya sido mezclada “desastrosamente” por un espectador.

Recuerda que la presentación y la forma en que realices tu magia, el que tú mismo sientas que lo que está sucediendo es real, logrará que tu público lo perciba de igual manera.

Quiero recalcar antes de continuar que este es un efecto de cierre para una sesión de cartomagia, o por lo menos debe de ser ejecutado tras varios juegos en los cuales preferentemente, el espectador tenga cierto contacto con la baraja, para que quede la percepción de utilizar una baraja normal.

## **EFEECTO:**

Una carta elegida es sepultada en la baraja. Se voltea una mitad cara abajo y la otra cara arriba y el espectador las mezcla en la mesa (al estilo de revolver las fichas de dominó), creando un verdadero desastre. Al juntar las cartas se aprecian verdaderamente caóticas, unas hacia abajo, otras hacia arriba. Con solo cerrar la extensión y volverla a abrir, todas las cartas, excepto la elegida, se vuelven a ordenar.

## **PREPARACIÓN:**

Se utiliza una baraja compuesta por 28 cartas normales y 24 cartas de doble cara. Uno de los lados de las cartas de doble cara deberá corresponder a las cartas faltantes de las cartas normales, de tal forma que si se extiende la baraja no se encuentren cartas duplicadas. Las 28 cartas normales deberán ser números nones, contando jotos y reyes. Las 24 cartas dobles deberán ser pares de

un lado, nones del otro (*las cartas de doble cara que se venden comercialmente siempre serán pares de un lado y nones de otro, contando a la reina como par, a excepción de algunas que vienen duplicadas en ambas caras las cuales puedes dejar fuera, evitando confusión o cartas duplicadas en el clímax*).

De arriba abajo se encuentran las 28 cartas normales nones, luego las 24 de doble cara con los números nones viendo también hacia abajo, de tal manera que si extendieras la baraja, encontrarías muchas duplicadas.

Extiende la baraja cara arriba y asegúrate que las cartas duplicadas no se encuentren cercanas unas de otras, de esta manera, si las muestras brevemente, los espectadores no notarán nada extraño.

Coloca esta baraja en el bolsillo posterior derecho del pantalón y estás listo.

### **MÉTODO:**

Sugiero haber realizado varios efectos con cartas normales, incluso algunos que permitan al público manipularlas o mezclarlas libremente.

El efecto inmediato anterior a "*Triunfo con Desastre*" debe ser de gran impacto, de tal manera que la relajación del público te permita realizar el cambio de baraja sin ningún temor (*y recuerda que a mayor tensión que logres, la relajación será igualmente proporcional*). En este efecto anterior, yo utilizo una carta forzada, que es la

que complementa a la baraja que está en mi bolsillo derecho y la cual habré sacado con anterioridad de ella. Preferentemente debería ser un efecto en el que la carta sea firmada. Para ejemplo digamos que es un Tres de Corazones, el cual dejarás a la vista sobre la mesa mientras realizas el cambio de baraja que te sea más convincente. Yo en lo personal lo hago como sigue:

Durante el momento de relajación de la atención que se produce en el público al término de un efecto, toma la baraja en la mano izquierda y adopta una postura relajada en tu cuerpo (*yo normalmente trabajo de pie y justo al pasar el clímax del efecto anterior dejo caer mis manos de manera natural hacia atrás y las introduzco sin importancia en los bolsillos*).

Con tu cuerpo en dicha posición, la mano izquierda deja la baraja en el bolsillo trasero izquierdo de tu pantalón mientras la mano derecha saca la baraja preparada del bolsillo derecho.

Regresa tras un breve instante y sin dar ninguna importancia coloca las cartas a la mano izquierda y déjalas sobre la mesa. (*¿¿¿Así de descarado JC??? Si, así de descarado querido lector*)

Al realizar un cambio de baraja no debes de tener miedo a que alguien lo vea. Al terminar un efecto y transmitir una actitud relajada, igual a la que el público está experimentando, en la perspectiva de ellos nada extraño puede estar

sucediendo, y el cambio de baraja se ejecuta en ese preciso momento.

Observa tu postura natural en el espejo, haz el cambio sin prisas pero manteniendo tu actitud relajada en todo momento. Inclusive puedes estar haciendo algún comentario o broma respecto a lo que acaba de suceder momentos antes, sin mirar en ningún momento tus manos.

Es un movimiento tan descarado que pasa completamente de noche para los espectadores.

Aunque ciertamente muchos magos novatos temen ser captados en un movimiento tan abierto, la realidad es que es una técnica por demás segura, la cual, eso sí, depende cien por ciento de tu actuación, de tu capacidad de transmitir que nada está pasando y de que el efecto anterior tenga la suficiente fortaleza como para lograr la relajación de la atención en tu público.

Obsérvate al actuar cuál es tu postura y reacción natural al terminar un efecto y trata de imitarla, pero agregando el hecho de que la aprovecharás para cambiar la baraja.

Es importante remarcar que para que este efecto logre su máximo impacto es requisito indispensable el cambiar las cartas. Aunque sin duda funcionará si comienzas con la baraja truqueada desde el inicio, el efecto a conseguir es de tal impacto que corres el riesgo de que las personas piensen que las cartas no son normales y te las pidan para revisarlas (*lo que ocasionará la debacle de este juego y de tu*

*actuación*). Este riesgo se elimina ya que las cartas se asumen como normales por haber sido revisadas y manipuladas por el público en efectos anteriores, por el manejo tan abierto que tiene este efecto en su construcción y porque las cartas son mezcladas de una manera muy abierta por el mismo espectador, (*piensa un momento como neófito...por un lado desconoces la existencia de las cartas de doble cara y por otro, si la baraja estuviese truqueada, ¿te permitirían siquiera tocarlas?*)

Una vez que has hecho el cambio regresa la atención del público hacia ti, ya con la baraja preparada en la mano izquierda, extiéndelas cara arriba, toma el Tres de Corazones, vuelve a mostrarlo, y visiblemente introdúcelo en el punto en que las caras se juntan (*para ello memoriza esta carta y siempre usa la misma como guía, en este caso el 7 de diamantes*) Fig. 1.



Figura 1

Toda esta acción, sin que el público lo note, refuerza desde un inicio el hecho de que se está utilizando la misma baraja. Así mismo, el firmar la carta y que luego en algún momento



cuando las cartas estén extendidas, ésta se asome, ayudará a que la mente asuma que todo ha permanecido constante.

Recoge la extensión y toma el mazo en posición de dar guardando un “break” arriba del Tres de Corazones”. Corta en este punto, voltea la mitad que queda en la mano izquierda cara arriba y mezcla las cartas. Antes de terminar la mezcla extiende la baraja para que se aprecie como están intercaladas cartas hacia abajo y hacia arriba y deja que sea algún espectador el que claramente las empuje para completar la mezcla, *Fig. 2*.

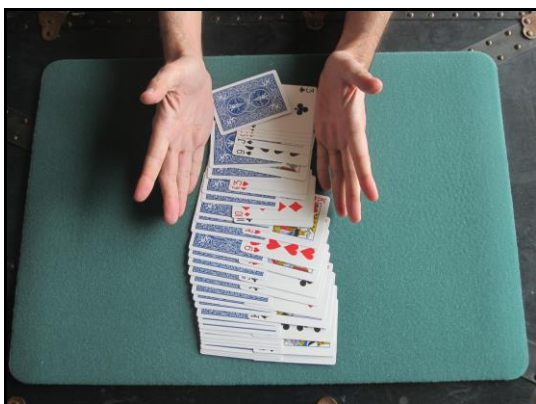


Figura 2

Ahora tú mismo comienza a revolverlas al estilo dominó, ejemplificando al espectador cómo deberá de revolverlas. Permite que el continúe (esto es lo **MÁS IMPORTANTE**, pues dará una sensación de caos y libertad total, *Fig. 3*.



Figura 3

Cuando tú lo decidas comienza a juntar las cartas en un solo montón. Levántalas mientras terminas de cuadrarlas, y al finalizar sólo déjalas en tu mano izquierda del lado de todas las caras viendo hacia arriba, *Fig. 4*

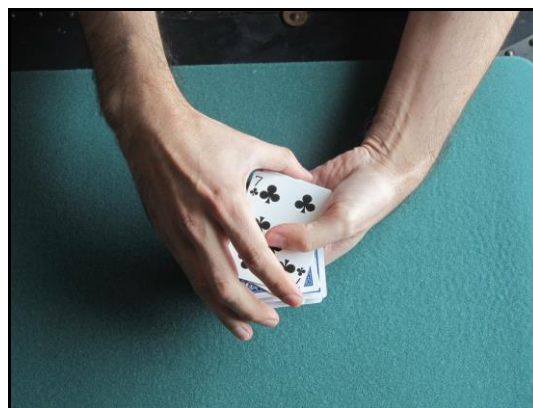


Figura 4

Toma las cartas en tu mano izquierda mientras explicas que esto es un verdadero desastre y que ahora sería imposible encontrar la carta firmada. Al mismo tiempo *riflea* con el pulgar derecho y da un vistazo para ver donde se encuentra la única carta volteada (*Tres de Corazones*) pues lo quieres más o menos después del centro, si está muy descolocada realiza un corte.

Cubre con ambas manos la baraja o realiza algún gesto o movimiento que le haga *sentir* al público el momento mágico en el que las cartas se vuelven a ordenar.

Ahora vendrán varias sutilezas, yo empiezo a extender las cartas en mis manos hasta que encuentro varias cartas nones juntas (*que son las que tienen dorso*), *Fig. 5*. Tomo todo ese primer paquete y lo deajo en la mesa, ahora sigo dejando sobre ellas cartas una a una, hasta que encuentro más cartas nones y muestro sus dorsos diciendo que éstas estaban cara abajo y ahora están cara arriba. Después de haber pasado unas 15 cartas, extendiendo el resto en la mesa, mostrando que todas excepto una están ordenadas, *Fig. 6*.

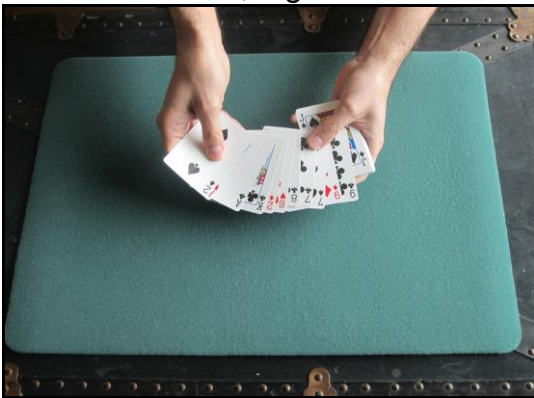


Figura 5



Figura 6

Saca la carta volteada de la extensión y déjala cara abajo sobre la mesa. Recoge la extensión y colócala sobre el montoncito de cartas. Toma toda la baraja, colócala cara abajo y realiza un abanico inverso, lo cual mostrará toda la baraja creando la ilusión de sólo ver dorsos, *Fig. 7*.



Figura 7

Con ayuda de este abanico voltea la carta de la mesa mostrando que la única que no se volteó fue la elegida o firmada y vuelve a extender la baraja en la mesa cara arriba. Fin.

#### **DETALLES Y SUTILEZAS:**

Por la forma en que el espectador mezcló las cartas, estas no quedan intercaladas perfectamente, siempre quedarán pequeños grupos desde 2 hasta 7 o más cartas normales juntas que podrás distinguir pues todas son nones.

Cuando extiendas la baraja mostrando que todas las cartas están ahora hacia arriba con excepción de la elegida, busca un grupo de varias cartas nones juntas (*cartas con dorso*).

Una vez terminado el efecto, recoge la extensión, cerrándola con ambas manos, pero deja varias de las cartas que previamente ubicaste, las más que puedas “accidentalmente” en la mesa, actuando como si no te dieras cuenta de que tiraste varias cartas.

Deja el paquete cuadrado cara abajo y despreocupadamente levanta las cartas que “tiraste” o mejor aún, que algún espectador “se dé cuenta” y te las entregue, procurando al levantarlas, que se vean claramente los dorsos, y colócalas en la parte de arriba de la baraja, guárdala en el estuche y ¡listo!

Todos los detalles los he pensado ya que muchas veces sucede que te toman un video sin que te des cuenta. Hoy en día casi todos llevamos teléfonos con súper cámaras y son una verdadera tentación para los espectadores durante una sesión de Magia, ya que les da la posibilidad de ver repetidamente el efecto, en busca del secreto. Cuanto más cuidada sea la construcción y entre más detalles y sutilezas agregues, lejos de afectarte, aumentará el asombro y tu reputación.

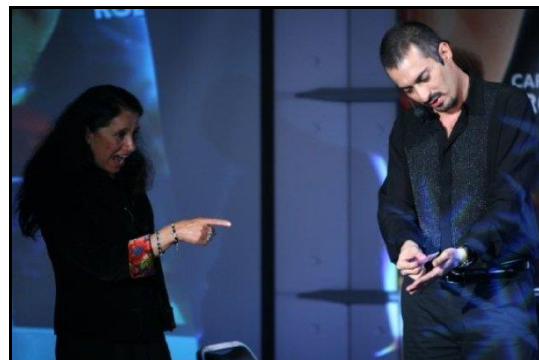
Son entonces los “*pequeños pero grandes detalles*”, los que pueden ayudar a desviar la verdadera explicación del efecto, de tal manera que cuando alguien que te haya filmado lo vuelva a ver, lo único que suceda es que no encuentre explicación alguna.

Así como el cambio de baraja, el introducir el tres de corazones firmado en la baraja cambiada, el abanico inverso y el accidentalmente

tirar varias cartas al levantar la extensión suceden fuera del contexto de lo que para los espectadores es el truco, estos detalles buscan crear callejones sin salida, y lejos de encontrar una explicación a lo sucedido, quedar cada vez más y más asombrados.

En este punto es importante remarcar que aún y cuando pudieran parecer pequeños e insignificantes detalles, son éstos los que cancelan las probables explicaciones que los espectadores más escépticos pudieran pensar, lo cual al final del efecto provocará la frase que los magos tanto amamos escuchar:

**“¡ESTO NO ES POSIBLE!”**

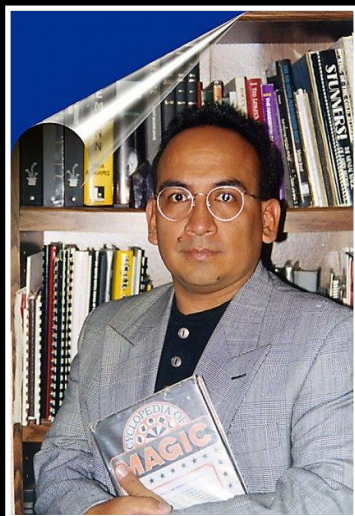


Rodarte durante su segunda participación en un FISM Estocolmo Suecia 2006

# Primo Blass-Tchang

**Estudioso de la cartomagia y estudioso de las propiedades y posibilidades de la Mezcla Faro.**

**Autor del libro Cartomagia – Los mejores trucos con naipes.**





# DETECTORES

Primo Blass-Tchang

De verdad que estoy muy orgulloso por la creación de este efecto por su simpleza en ejecución, y por lo impactante que ha resultado con el público común. También es un estímulo para que practiques la mezcla "Faro".

**EFFECTO:** El mago pide a tres espectadores que cada uno escoja una carta y que la pierda en el mazo. Acto seguido, el mago toma los cuatro Ases que había dejado sobre la mesa y los pierde en el centro del mazo por medio de una mezcla. El mago da unos pases misteriosos a las cartas, las extiende sobre la mesa y se ven los cuatro Ases juntos pero con tres cartas intercaladas entre ellos. El mago saca estas tres cartas y las pone tal como aparecieron. ¡Al volverlas cara arriba resultan ser las tres cartas seleccionadas!

**PREPARACION:** No se necesita ninguna preparación más que un "crimp". Y naturalmente, los cuatro Ases.

Después de aparecer los cuatro Ases, déjalos sobre la mesa cara arriba. Ahora haz un "crimp" (pequeño doblez) hacia abajo en la esquina inferior derecha de la carta del BOTTOM. No quiebres la esquina de la carta, sólo dóblala hacia abajo.

Realiza algunas mezclas manteniendo en su lugar la carta del "crimp". Extiende el mazo sobre la mesa y pide al espectador de tu izquierda que tome una carta.

Recoge las cartas y cuando haya sido memorizada, haz una mezcla hindú y pídele al espectador que te diga "alto" donde desee. Pide que ponga su selección en la porción de la izquierda y pon la porción de la derecha encima de aquéllas para "perder" la selección. La selección no se perderá pues encima de ella está la carta del "crimp".

Extiende el paquete sobre la mesa, el público se convencerá de que la selección está perdida. Recoge las cartas y sosteniéndolas en la mano derecha en posición "biddle" (por sus lados cortos), deja caer la porción de abajo del mazo. Automáticamente, las cartas que se cortarán serán las de debajo del "crimp". Sensacional ¿no?

Mezcla las cartas conservando la del TOP, que es la 1ª selección y la del BOTTOM que es la del "crimp". Extiende las cartas sobre la mesa. Pídele a un 2º espectador (frente a ti) que tome una carta. Cuando lo haya hecho, recoge las cartas. Tómalas en la mano derecha y haz un "swing cut" (poniendo la mitad de las cartas del TOP en la mano izquierda). Pide que ponga la 2ª selección encima de las cartas de la mano izquierda y finalmente pon las cartas de la derecha encima de las de la izquierda. Nuevamente parecerá que la carta está perdida pero en realidad está debajo de la del "crimp". La siguiente es la del 1er. espectador.

Repite las acciones ya señaladas para la selección de la tercera carta. Ahora las tres cartas seleccionadas se encuentran juntas en algún lugar del mazo. Corta en el "crimp" para



transferir las cartas seleccionadas al TOP. Ahora haz lo siguiente:

1. Corta exactamente a la mitad.
2. Transfiere la mitad del TOP al BOTTOM. Esto hace que las tres selecciones queden al centro del paquete.
3. Transfiere dos cartas del TOP al BOTTOM mediante un "undercut".
4. Coloca los cuatro Ases cara arriba encima del mazo.
5. Corta una porción pequeña del BOTTOM al TOP para perder los Ases.

¡¡Ya estás listo para realizar el milagro!! Realiza una mezcla Faro Out. Al extender las cartas sobre la mesa, encontrarás tres cartas intercaladas ente los cuatro Ases. Separa el resto de cartas de los extremos. Pon los Ases y las cartas intercaladas al centro de la mesa. La primera carta a partir de tu izquierda es la selección del primer espectador, la segunda es la del espectador del centro y la última es la del tercer espectador que se encuentra a tu derecha.

En el paso 5, también puedes cortar una porción mayor del BOTTOM al TOP, la diferencia es que tendrás que realizar, entonces, un FARO IN.

Espero que esta rutina no la hagas a un lado porque el efecto entre el publico es DEVASTADOR.



Primo Blass-Tchang durante una de sus actuaciones en el Castillo de la Magia.

# Bíktor Chávez

## **Autor de los libros:**

- ♣ **La Carta Extraña** (Este en co-autoría con Joseantonio Godoy).
- ♣
- ♣ **Reglas de Claridad.**

**Editor de la revista “El Estudio Mágico”.**



## El mago influyente

Bíktor Chávez

Cada país tiene unas características muy propias, su idiosincrasia, sus costumbres, su cultura. Estos factores se ven reflejados en los niveles deportivos, artísticos, educativos y económicos. El arte mágico al ser una expresión artística no se queda fuera de las comparaciones entre países, por eso es inevitable hablar de los avances de unos y los atrasos de otros.

Hoy en día son los orientales los que han venido a demostrar que son grandes manipuladores, pero históricamente España, Argentina y USA han mantenido de manera constante niveles de excelencia.

Pero, ¿Qué ha hecho que países como España, Argentina, USA, entre otros, tengan ese nivel de excelencia? Meditando un poco, creo que ésta podría ser una de las razones (seguramente habrá otras).

En cada uno de estos países hubo al menos un mago o un personaje que influyó en la magia no solo de su época, sino que incluso, esa influencia ha trascendido a varias generaciones de magos.

Al hablar de un mago influyente, no me estoy refiriendo al mago "exitoso", ese que cada fin de semana tiene muchos shows o que aparece en todos los programas de TV. Estoy hablando del mago que ha dejado un legado y que es referencia para muchos por su filosofía y conocimientos mágicos.

Cada uno de estos países tiene sus muy particulares magos influyentes, analicemos cada uno de ellos.

### La España de Ascanio y Tamariz.

En España los magos influyentes son sin lugar a dudas dos:

- Arturo de Ascanio. Ese que nos habló de los paréntesis anti contraste, de las acciones en tránsito, de los culebros. Quien tuvo la capacidad de organizar y dar nombre a muchas de las acciones que ya estaban ahí, pero que no tenían nombre.
- Juan Tamariz. El mago que nos ha enseñado el TPC, que nos ha hablado de la curva de la tensión, de las pistas falsas, de su mnemónica, que nos ha hecho reír con su humor y un largo etcétera.

En los años 70's Juan Tamariz junto con Arturo de Ascanio, Camilo Vázquez, Ramón Varela, Juan Antón, José Puchol, Ricardo Marré, entre otros, fundaron la Escuela Mágica de Madrid. Dicha escuela no es un edificio, físicamente no existe, va más allá. La Escuela Mágica de Madrid es una filosofía que tiene que ver con la manera de pensar y hacer magia.



Una de las características principales de la Escuela Mágica de Madrid es el compartir con la comunidad mágica todo aquello que sus miembros aportan desde sus investigaciones, ensayos, estudios, etc. Esto quedó plasmado en el famoso manifiesto de Junio de 1971.

Si esto no fuera suficiente, están las reuniones del Escorial dirigidas por Tamariz. Y como él mismo comenta, todo lo que ahí se dice o se aprende, no se queda ahí dentro. Todo ese conocimiento sale para beneficio de todos los magos.

Arturo de Ascanio y Juan Tamariz han sido punta de lanza para una serie inagotable de grandes cartomagos españoles. Desde Pepe Carroll, Miguel Puga, Gabi Pereras, hasta llegar a la actualidad con Miguel Ángel Gea, Luis Piedrahita, Woody Aragón y por supuesto el mago que hoy por hoy está en la cresta de la ola: Dani DaOrtiz.

### **La Argentina de Fu Manchu.**

En Argentina el mago influyente fue el último de la dinastía Bamberg, David Tobias "Teodhore" Bamberg: Fu Manchu. Quien llegó a Argentina para quedarse a mediados de los años 20's y salvo algún breve periodo a principios de los 40's que hizo una temporada importante en México, se instaló en Argentina hasta su muerte en 1974.

Además, Slidiny vivió algunos años en Argentina y alguna influencia habrá dejado.

Muchos de los magos que hoy dirigen y marcan la pauta de la nueva camada de jóvenes magos de una u otra manera tuvieron la enorme fortuna de convivir con Fu Manchu.

Fu Manchu fundó una escuela de magia y si bien es cierto que él no era el encargado de dar las clases, bien supo rodearse de profesores como Kartis (Enrique Carpinetti), Víctor King, Lipan, Tyango y algunos más. Solo por mencionar a dos campeones mundiales que tuvieron la influencia de estos maestros están Henry Evans y Carlos Barragán.

A lo que Fu Manchu le dedicaba mucho de su tiempo, era a las reuniones semanales del club SAM (Sociedad Argentina de Magos). A estas reuniones asistían de manera asidua magos como: Dr. Hugo M. Puigari, Franz Porta, Julian Saez, Rene Lavand, Oscar Keller, Mac, Rubenz, Yukito, Sergio, Fantasio, Kartis, Carlos H. Colombi, Kung Fu y varios más.



Las técnicas que utilizaba en su famoso acto de las sombras chinescas, se las trasmitió de manera directa a Yukito, Mc. Rubens y Greco.

Hoy en día se puede ver parte de esa influencia en las diversas competencias que se celebran en los congresos mágicos, con alumnos de maestros como Daba, Hernán Macagno, Henry Evans, Adrián Guerra, entre otros.

Me ha tocado ver a varios de estos maestros abajo del escenario mirando con mucha atención la actuación de sus pupilos, incluso entre el público (casi siempre magos) se escuchan comentarios como “Este chico es alumno de X mago”, eso ya les da cierta garantía del nivel que van a mostrar.

### **Los Estados Unidos del Profesor y del Cardician.**



En Estados Unidos contaron también con dos magos influyentes, era tanta la influencia que generaban (y también competencia) que cuando se hablaba de alguna técnica nueva decían que sino era de Vernon entonces era de Marlo o viceversa. Ellos fueron los dos magos influyentes en los Estados Unidos, el profesor Dai Vernon y el Cardician Ed Marlo.

Dai Vernon a quien se le reconoce con el mote de “El Profesor” estuvo por cerca de 30 años en el Magic Castle donde instruyó a una gran cantidad de magos, entre los que destacan: Michael Ammar, Bruce Cervon, John Carney, Larry Jennings, Ricky Jay y David Roth.

Marlo fue maestro de varios magos que hoy en día gozan de cierto prestigio: Allan Ackerman, Bill Malone, Jon Racherbaumer, David Salomón, entre otros.

### **A manera de conclusión.**

Estos magos que he mencionado tienen algo en común, todos ellos tenían un enorme conocimiento teórico de la magia, amaban lo que hacían y sobre todo tuvieron la capacidad de transmitir lo que sabían.

Esto sumado a la enorme personalidad que irradiaban, provocaba que muchos magos se sintieran influenciados por ellos.

Fueron y son enormemente bondadosos con sus conocimientos. Se quitaron de egoísmos y falsos egos.

No mal gastaron su tiempo en peleas infértiles entre grupos o personas. No se guardaron nada para ellos mismos y fueron lo suficientemente inteligentes para dejar un legado que aún a la fecha es referencia para muchos.

No me queda más que decirles a todos ellos ¡¡¡Gracias por su legado!!!



# Próximos congresos mágicos

**DABA Y CIELO**  
PRESENTAN  
4-5-6-7 de Febrero - 2016



**ARGENMAGIA**  
CONFERENCIAS - WORKSHOPS  
COMPETENCIAS  
Escena - Close-Up - Infantil  
POR PRIMERA VEZ EN LATINOAMERICA:  
GALA ASIATICA  
Un viaje a Las Vegas entre los primeros premios  
Becas a congresos internacionales  
U\$S 1000 en premios para los congresistas  
Inscripción: U\$S 150 hasta el 30 de Junio de 2015  
U\$S 170 hasta 31 de Diciembre  
U\$S 190 hasta el 4 de Febrero de 2016  
Inscripción durante FLASOMA: U\$S 100 y remera de regalo  
Con seña de U\$S 50 se congela hasta diciembre a U\$S 150

[www.argenmagia.com.ar](http://www.argenmagia.com.ar) / [argenmagia@gmail.com.ar](mailto:argenmagia@gmail.com.ar)  
(5411)4632-5366 / (5411) 15 4491-1111

*El Estudio Mágico / Año 1 Número 1 / Ene - Mar 2015*

# Próximos congresos mágicos



Tapalpa  
Magik  
2015

20, 21 y 22 de febrero

Inscripción: **\$3,500**  
Incluye: Congreso, hospedaje  
y transporte Gdl-Tapalpa

[www.tapalpamagik.com](http://www.tapalpamagik.com)



EL TOQUE MÁGICO  
2015  
Nov. 13, 14 & 15

VIVE LA FUSIÓN CON NOSOTROS...  
**El Toque Mágico**  
Organización



*El Estudio Mágico / Año 1 Número 1 / Ene - Mar 2015*

# Próximos congresos mágicos



**FESTIVAL MUNDIAL DE MAGIA**  
**CALI MÁGICO 2015**

**NOVIEMBRE 26, 27, 28 y 29 de 2015**  
LOS MEJORES MAGOS DEL MUNDO EN LA SUCURSAL DEL CIELO  
CONFERENCIAS MAGISTRALES, WORKSHOPS, GALAS INTERNACIONALES,  
COMPETENCIAS: ESCENA, CLOSE UP, INFANTIL

UN VIAJE A SAN ANDRÉS ISLAS ENTRE LOS PRIMEROS PREMIOS  
BECAS A CONGRESOS INTERNACIONALES  
1000 DÓLARES EN PREMIOS PARA LOS CONGRESISTAS  
FERIA MÁGICA, SORTEOS Y MUCHO MÁS!

INSCRIPCIONES

**OFERTA DE LANZAMIENTO:**  
Enero 31 a Febrero 28 de 2015  
USD 135 + Camiseta de Regalo

USD 200 Hasta Mayo 31 de 2015  
USD 230 Junio 1 hasta Agosto 31 de 2015  
USD 260 Septiembre 1 hasta Noviembre 26 de 2015  
USD 50 Competencia

calimagico@colombia.com tel: (057)315-426-0778  
www.facebook.com/festivalmundialdemagiacali  
www.calimagico.com

*El Estudio Mágico / Año 1 Número 1 / Ene - Mar 2015*