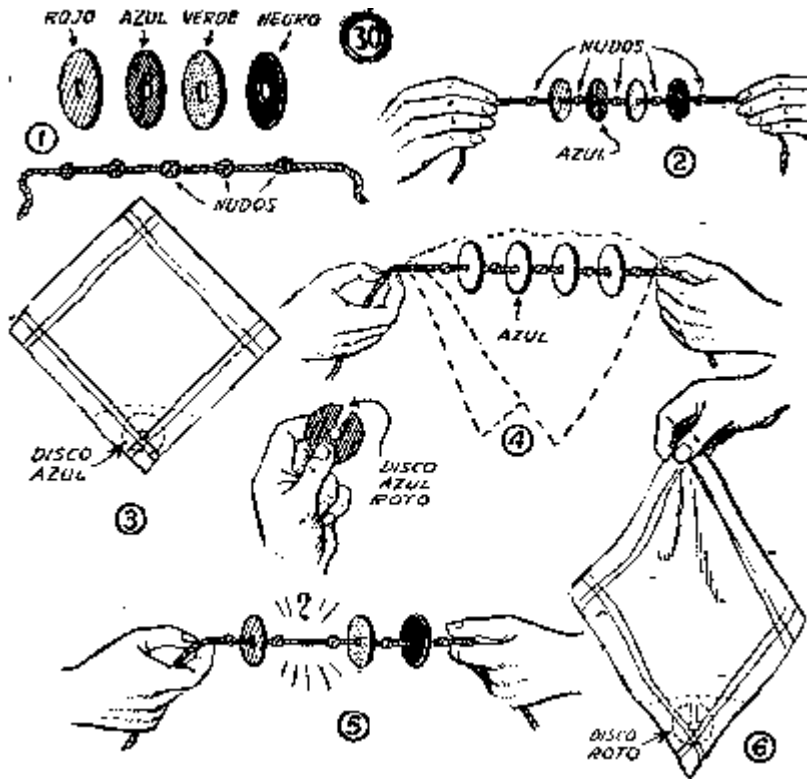


Pruebas Sencillas de MAGIA BLANCA

ARTICULO XI
Por ALDO MUSARRA



30. — EL DISCO MÁGICO

PRESENTACIÓN.—El Mago se presenta ante los espectadores sosteniendo en una mano un cordel con 5 nudos y 4 discos de cartón delgado o cartulina, de colores distintos y con una perforación central.

Da a revisar estos implementos y luego los hace colocar en el cordel por uno de los espectadores al cual luego ruega sostener entre sus manos el cordel bien tirante.

Toma luego un pañuelo, y al recurrir cordel y disco, invita al público a seleccionar el color que más le agrade. Eliminando tres de los colores, anuncia que mediante sus poderes ocultos sacará el disco del color que queda, para él, sin hacer abandonar los extremos del cordel que el espectador sostiene.

Coloca encima del pañuelo una mano, pone la otra abajo e inmediatamente muestra al público el diseño de color que quedaba para él. Simultáneamente quita el pañuelo y muestra que en el cordel quedan únicamente los discos de los colores elegidos por el público.

EXPLICACIÓN.— Los cuatro discos y el cordel (fig. 1, a y b) son sencillos; los nudos del cordel están preparados únicamente para que una vez enhebrados los discos, los mis-

mos queden un poco separados entre sí (fig. 2).

El truco está en el pañuelo, en una de cuyas puntas está, disimulado en un bolsillito, un aro de un determinado color y precisamente del color que queda para el Mago (fig. 3). Como es sabido, éste, por selección forzada, se queda con el color que más le conviene.

Una vez colocado el pañuelo, el Mago saca del bolsillito el disco y

saca del cordel, rompiéndolo, el diseño enhebrado del mismo color, cosa ésta que le resultará muy fácil considerando que los nudos están expresamente hechos para facilitar la tarea de ubicación y rotura (fig. 4),* el disco roto va colocado en el bolsillito del pañuelo (fig. 5), el que se muestra de nuevo al público maravillado, sosteniéndolo por la punta opuesta (fig. 6).

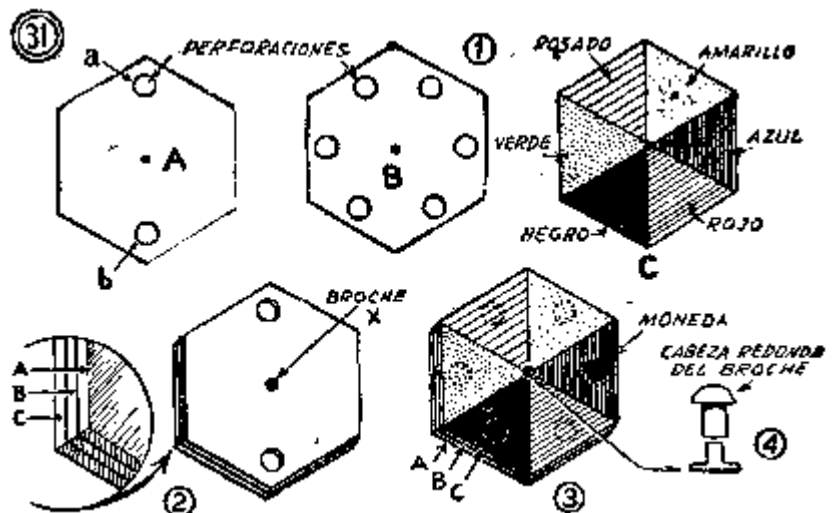
31. — ¿DÓNDE ESTÁ LA MONEDA?

PRESENTACIÓN.— El Mago entrega para su revisión un exágono de cartón compuesto de tres piezas de igual tamaño sobrepuestas, una de las cuales presenta dos perforaciones suficientemente amplias como para dejar pasar a una moneda de veinte centavos.

El cartón central lleva seis perforaciones cuyo diámetro es igual al de la moneda, y el tercer cartón es entero, pero pintado en seis colores distintos, en forma radial. El Mago o, mejor dicho, en este caso el «Adivino», entrega el hexágono al público pidiendo a uno de los espectadores quiera colocar la moneda adentro da uno de los alojamientos del cartón central y dejar luego el conjunto sobre la mesa con la cara coloreada hacia arriba. Dicho esto, el «Adivino» se aleja y en su ausencia se ejecuta la operación; a su vuelta adivina, inmediatamente debajo de qué color está ubicada la moneda.

EXPLICACIÓN.— El hexágono, como se dijo, está compuesto de tres piezas unidas entre sí mediante un remacha o un ojajillo que sirve como eje de rotación libre de las piezas para la colocación de la moneda.

La figura 1 A-B-C muestra la*



tres piezas sueltas. La figura 2, el conjunto armado. Para poder colocar la moneda el espectador deberá hacer girar la pieza A sobre el eje, ubicar la moneda en B adentro de uno cualquiera de los alojamientos y luego volver a encimar las tres piezas, para luego depositar el conjunto con la pieza C a la vista. La figura 3 muestra el conjunto tal como queda una vez oculta la moneda; los círculos de puntos indican los alojamientos de la pieza B, y el círculo grisado, el alojamiento adonde está la moneda.

Todo el truco reside en el simple hecho que el broche eje (x) (fig. 4), sea remache u ojalillo, sobresale levemente de la superficie de la pieza A y, al quedar en contacto con la mesa, el peso mismo de la moneda hace que el lado del hexágono correspondiente reposa completamente sobre la superficie de la mesa.

Ignorando este particular, el público no podrá darse cuenta cómo ha sido adivinada la ubicación de la moneda.