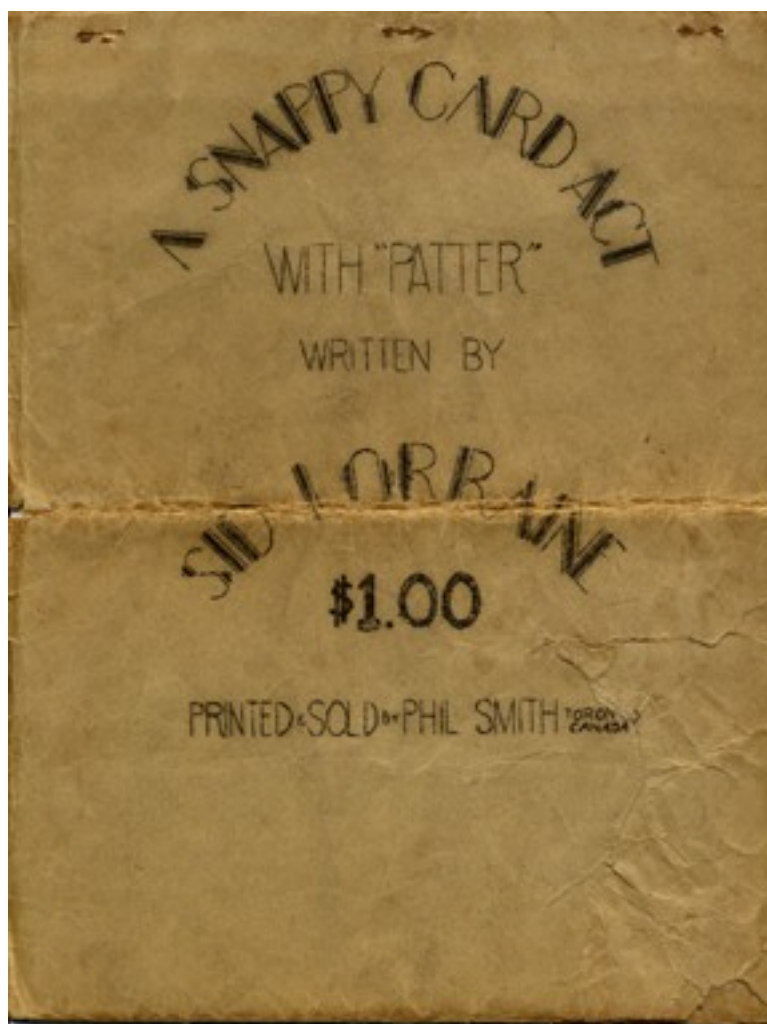
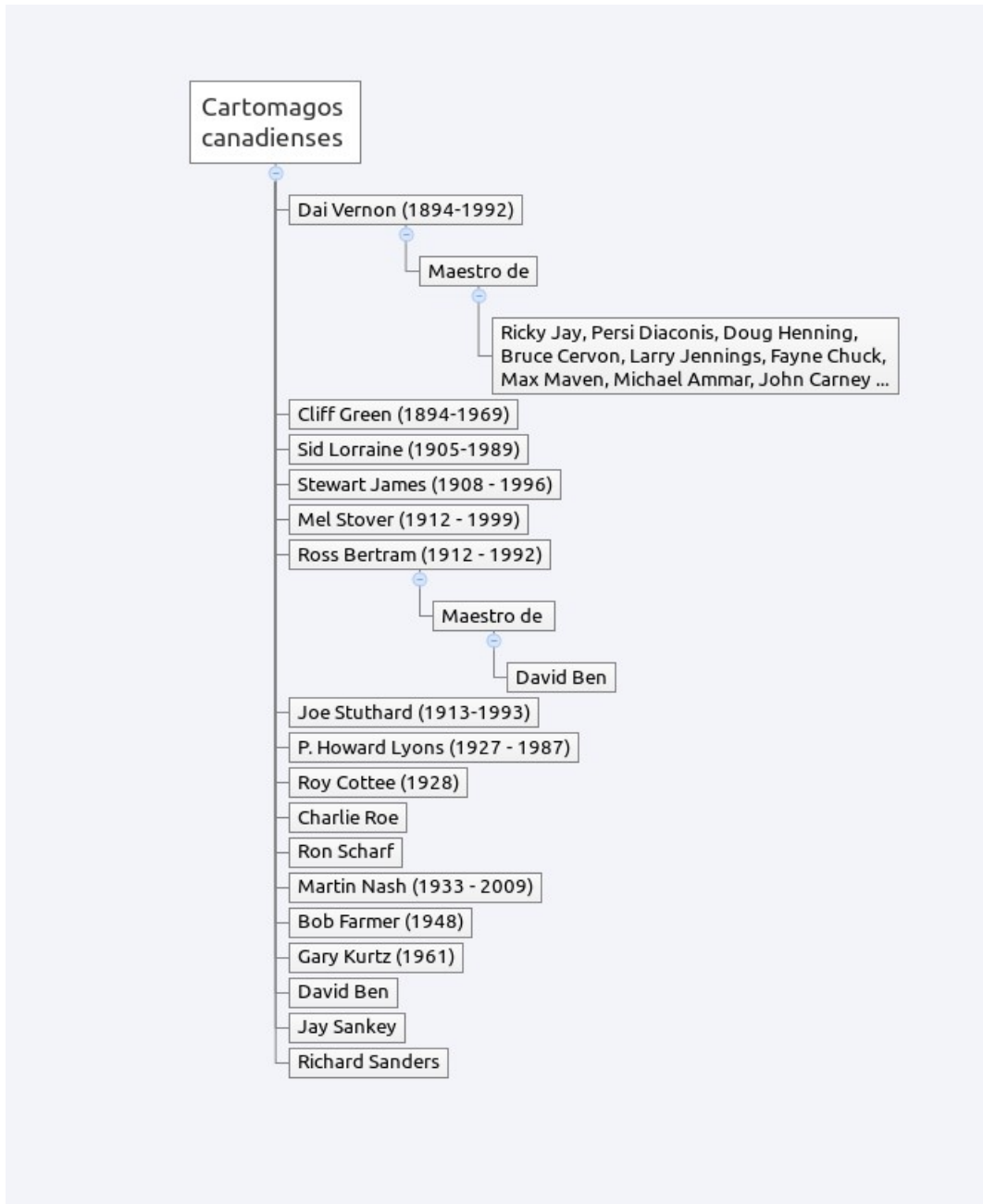


HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LA CARTOMAGIA EN CANADÁ



La idea es completar un mapa conceptual y biografía de los cartómagos canadienses más influyentes, con su obra, sus aportaciones a la cartomagia, sus "discípulos directos" (sean o no canadienses) sus influencias, juegos más destacados, juegos clásicos, técnicas, etc. El desarrollo de los conceptos presentes en el mapa conceptual, nos dará la síntesis de cada autor.

Primero, se recopilarán los nombres y datos de los magos, siguiendo aproximadamente el siguiente esquema. Obviamente no está completo y probablemente falten muchos artistas cartómagos canadienses, pero nos puede dar una visión de la importancia de este país para la cartomagia, su historia y su evolución.



DAI VERNON

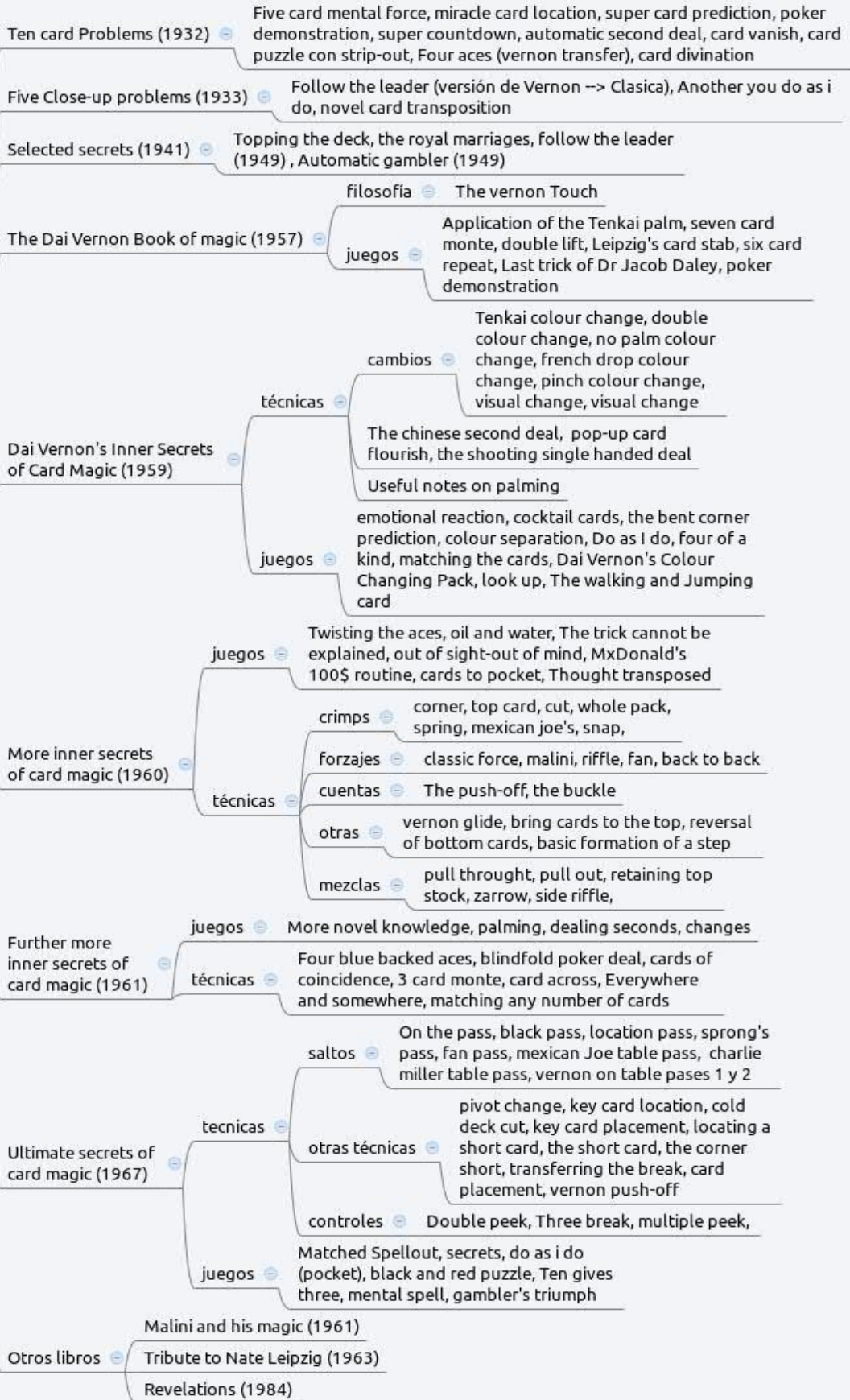
Mapa conceptual

(publicado en Agenda Secreta, Roberto Giobbi, Ed Paginas, 2012)



Centrándonos en sus libros, en los que se han publicado la mayoría de sus aportaciones, obtenemos el esquema de la página siguiente(ordenado cronológicamente):

Dai Vernon



DAI VERNON

Biografía:

David Frederick Wingfield Verner

Fecha de nacimiento 11 de Junio de 1894, Ottawa, Canadá

Fecha de defunción 21 de Agosto de 1992 (98 años)

Nacionalidad Canadiense

Nombre artístico "The Professor", Dai Vernon

Mago canadiense, experto en técnicas de cartomagia y con unos amplios conocimientos, lo que le valió el sobrenombre de "el Profesor" entre los magos. Su influencia es muy determinante para poder comprender la cartomagia actual y es considerado mentor de muchos de los grandes magos de hoy en día. Vivió sus últimos años en el Magic Castle.

Debido a su increíble habilidad manipulativa y a su influencia en todos los cartómagos posteriores, Dai Vernon fue cariñosamente apodado "The Professor".

Harry Houdini, que en sus primeros años se llamaba así mismo "King of Cards" a menudo se jactaba de que si veía un juego de magia 3 veces seguidas, era capaz de resolverlo. Vernon le hizo a Houdini su carta ambiciosa siete veces, por que cada vez que lo hacía Houdini repetía: ¡otra! Y al final su esposa y amigos de Vernon, dijeron: "Admitelo Houdini, te ha engañado". Durante muchos años, Vernon utilizó el sobrenombre de: "El hombre que engaña a Houdini".

Vernon se enamoró de la magia con 7 años, cuando su padre le llevó a ver un espectáculo de magia. Su primer libro de magia fue "El experto en la mesa de juego" de Erdnase, a la edad de 13 años había memorizado completamente el contenido del libro.

También es famoso un encuentro que tuvo con un joven mago que le preguntó a Vernon: ¿Tu que tipo de magia haces? Vernon respondió al chico pidiéndole que nombrase una carta. Saco entonces su baraja del bolsillo y mostró la carta top que era la que había nombrado y respondió al chico que se había quedado mudo: "Ese es el tipo de magia que hago, ¿Que tipo de magia haces tu? Ese joven mago era Cliff Green.

Vernon hizo del Circulo Mágico de Nueva York su hogar, era básicamente la parte de atrás de una antigua tienda de magia y tenía probablemente los mejores y más famosos cartómagos de la época de residentes.

Dai se pasó la mayor parte de su vida viajando por Estados Unidos buscando trucos de cartas y alguien que pudiera saber algún tipo de manipulación. El fue el gran olvidado en la publicación de "Expert Card Technique" de Hugar y Braue, más tarde en una edición posterior se incluyó un capítulo extra con agradecimientos a las aportaciones de Vernon.

Junto con Ed. Marlo, Vernon es el cartomago más influyente del siglo XX, se le atribuyen multitud de invenciones y mejoras a juegos ya existentes. En sus últimos años en el Castillo Mágico, fue maestro de grandes magos como Ricky Jay, Persi Diaconis, Doug Henning, Bruce Cervon, Larry Jennings, Fayne Chuck, Max Maven, Michael Ammar y John Carney entre otros.

CLIFF GREEN



Biografía:

Clifford T. Green

Fecha de nacimiento 4 de Agosto de 1894, Richmond, Virginia

Fecha de defunción 29 de Mayo de 1969 (74 años)

Nacionalidad Canadiense

Nombre artístico Cliff Green

Cliff Green (1894-1969) era un mago profesional que trabajó en el vodevil a principios del siglo XX. Se hizo amigo de su compañero canadiense Dai Vernon.

Sus padres se mudaron a Canadá cuando era muy joven y él recibió su primera educación en Montreal y Ottawa. Green se interesó en la magia cuando a la edad de doce años vio a su primer mago, Otto Regan.

En 1912, a la edad de 16 años, Green entró en el vodevil y actuó junto a las hermanas Dolly "Dolly Sisters", Nora Bayes, Milton Berle y George M. Cohan. Después el vodevil entró en declive, así que Cliff dejó el teatro para convertirse en gerente de "Davega" (artículos deportivos) una tienda de deportes en Times Square. En esa tienda cercana a Holden Tannens y Robson se reunían muchos magos los sábados por la tarde, después de pasar por las tiendas de magia.

Cliff trabajaba ocasionalmente en un club y en eventos privados.

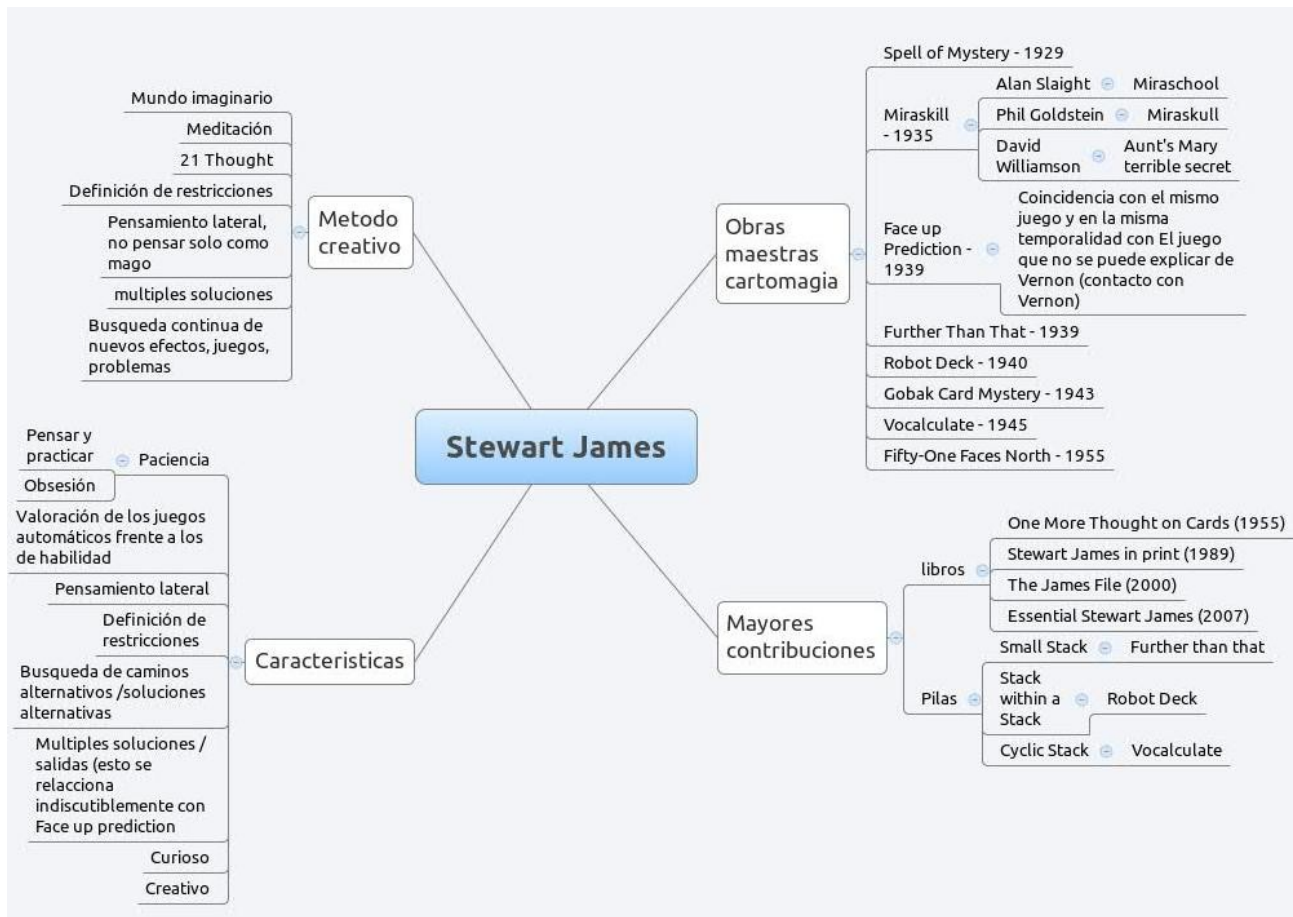
Cliff era conocido por su magia con cartas original y técnicamente difícil. Él creó la producción de cartas: "Interlocked Production of Cards" para su acto de vodevil en los años 1910 y 20s. Su método original se explica en su libro, "Profesional Card Magic".

El método publicado en el libro "Expert Card Technique" bajo el nombre de Cliff es en realidad el método inferior creado por Tenkai, quien vio a Cliff Green realizar la producción original en el vodevil y quiso copiarla.

Era un ex presidente de la Sociedad Americana de la Asamblea de Padres Magos en Nueva York.

Richard Kaufman compró los derechos de autor a su libro Professional Card Magic y está trabajando en una nueva versión y más clara. El libro fue editado originalmente por Howie Schwarzman.

STEWART JAMES



Biografía

John George Stewart James	
Fecha de nacimiento	14 de Mayo de 1908, Courtnight, Ontario
Fecha de defunción	5 de Noviembre de 1996 (88 años)
Nacionalidad	Canadiense
Nombre artístico	Stewart James

"No me interesa actuar. Me interesa desarrollar cosas. Me siento como un guionista de teatro escribiendo material para actores."

Stewart James

Stewart James es muy conocido en el mundo de la magia por su habilidad para crear, a través de sus 88 años de vida, concibió y publicó más de 400 juegos de magia, que han sido adaptados por incontables magos para usarlos en sus actuaciones.

La mayoría de su vasta obra está compilada en estas tres publicaciones:

- Stewart james in print – The first 50 years (1989)
- The James File (2000)
- The essential Stewart James (2007)

Combinando las páginas de estos libros, son más de 2700 y representan una cantidad enorme de rutinas, juegos, principios y estrategias para descubrir nuevos métodos para crear efectos de magia. A pesar de su increíble calidad de sus creaciones, la modestia de Stewart James hacía que se viese a sí mismo como un explorador más que como un inventor. Y esta actitud de humildad puede ser la razón por la cual el verdadero significado de su contribución permanente al arte de la magia sólo está empezando a ser más ampliamente reconocida ahora.

¿Cómo es que un hombre que pasó casi toda su vida en una ciudad canadiense pequeña y aislada haya podido tener un gran impacto en la magia moderna? Y si su pensamiento ha sido tan influyente, ¿Que fue lo que le impidió ir a una de las metrópolis culturales de la magia? ¿Cuál era la fuente secreta de su inspiración creativa?

En 1915 un Stewart James niño de 7 años recibe la revista "Boy's World Magazine" con el juego de cuerdas "The knot of enchantment" y ya con ese juego empezó a buscar caminos alternativos. Después en su vida, Stewart James siempre valoro los juegos automáticos, en contradicción a los juegos con técnicas manipulativas difíciles.

En 1926 publicó su primer juego: "A match for gravity" es especialmente significativo por tres razones. En primer lugar, marca el inicio de la prolífica contribución de Stewart James de material para libros de magia y revistas, en segundo lugar, en este truco se solidifica a su tendencia anterior a centrarse en los principios en lugar de las técnicas de prestidigitación de la mano, y en tercer lugar, "A match for gravity" demuestra cómo los efectos de James desarrollados ya en 1926 siguen siendo adaptados y realizados por los magos de hoy en día.

En 1935 a la edad de 27 años, todavía no se había liberado de los confines de la casa de sus padres, pero seguía adentrándose en su mundo imaginario. Llegó a su refugio intelectual propio, a través de la meditación sobre los trucos y métodos particularmente interesantes. Pasó gran parte de su vida en este más perfecto, el mundo imaginario. Durante uno de sus viajes internos allí, se topó con un principio poco conocido intrínseco a una baraja de 52 cartas. Como resultado, en 1935, James comercializaba "**Miraskill**," un efecto basado en el principio misterioso descubierto.

A lo largo de los siglos XX y XXI, un gran número de magos se han inspirado para crear sus propias versiones de esta rutina de cartas. Sin embargo, "Miraskill" ha hecho mucho más que la simple producción de muchas imitaciones de un truco, que ha llamado la atención tanto por el principio inherente implicado - a su propio "modus operandi" de trabajo - que ha generado un pequeño movimiento en la historia intelectual de magia. Varios grandes magos han desarrollado y probado los límites del principio "Miraskill", por lo que hoy en día una impresionante cantidad "estudiantes" de magia se han dedicado a su estudio. En el libro de David Ben "*Advantage*" (2001), hay una presentación simplificada del efecto se utiliza para ilustrar la manera en que los espectadores hacen suposiciones y muestra el poder de la resolución de problemas de manera no lineal. En el libro "*Stewart James in print*", Allan Slaight dedica un capítulo entero - "Miraschool" - a las variaciones en el "Miraskill" es el tema de James y de otros magos. Dos de los aspectos más destacados de este capítulo son Phil Goldstein "*Miraskull*" (SJP 1992) y la del propio Slaight: "*Magnetic Miraskill*" (SJP 1965).

La lista excluye necesariamente muchos de los escritos publicados en relación con "Miraskill." Sólo unos pocos títulos se han enumerado para demostrar el hecho de que el descubrimiento inicial de James se ha convertido en una pequeña escuela de pensamiento en la comunidad mágica. Por otra parte, la de Slaight, Goldstein, y las rutinas de los demás, se combinan el "Miraskill" principio con otro fenómeno matemático - el principio Gilbreath. Esta combinación de dos propiedades de las cartas especialmente engañosas contenidas en una baraja que ha culminado en una publicación reciente de David Williamson "*Aunt Mary's Terrible Secret*" (2003). Este pequeño libro contiene los detalles de una rutina que Williamson ha desarrollado utilizando los principios Miraskill y Gilbreath juntos.

En términos de influencia sobre otros magos, "Miraskill" puede ser el truco de cartas más famoso por el que Stewart James es conocido.

Sin embargo, en su opinión personal, y en la opinión popular del mundo en general, el joven de Courtright, Ontario, siempre será recordado por su poder de predecir el futuro. En 1939, Stewart James realizó dos trucos de predicción, que conmocionaron a América del Norte.

"Predicción cara arriba" 1939

"Este ha sido el truco más importante de mi vida y tengo un afecto hacia él no compartido con ningún otro."

Stewart James

En 1939 Stewart James concibió un nuevo efecto de cartomagia, esta vez para nada automático. La predicción cara arriba fue diseñado como un acompañante para el circo mediático que seguramente seguiría a la revelación de la "Predicción del Titular" 1939. En muchos sentidos, este truco mucho menos glamuroso, da a conocer más acerca de Stewart James que el truco del periódico. En primer lugar fue creado con una de sus estrategias creativas únicas (el árbol genealógico, técnica de brainstorming) en segundo lugar la "Predicción caras arriba" establece un vínculo intelectual entre él y otro prodigioso mago de Canadá: Dai Vernon y el tercero y más importante, este truco entra en una clasificación totalmente diferente de magia y pone de manifiesto al gran Stewart James como un magnífico creador de nuevos efectos mágicos.

Al contrario que los juegos automáticos, este es un juego completamente basado en la improvisación. El efecto es básicamente el mismo que en *"El juego que no se puede explicar"* de Dai Vernon (que curiosamente fue concebido aproximadamente en el mismo periodo).

El mago escribe una predicción en secreto, la pone en la mesa y anuncia que no la volverá a tocar. Un espectador mezcla las cartas, corta y se le pide que las extienda caras arriba, después se le pide que pase un dedo lentamente por encima de las cartas, la carta que finalmente toca el espectador es la que el mago había escrito antes de que comenzase el juego. Los detalles del método empleado son menos importantes ante el hecho de que no se basa en principios matemáticos ni en cartas trucadas. Y aunque para su ejecución no se requieren poderes psíquicos, si que es necesario tener un intelecto ágil y flexible, para poder adaptarse a las múltiples opciones que puedan surgir.

"Gobak Card Mystery" 1943

Durante la segunda guerra mundial, Stewart James estaba en el frente y entre la desesperación, encontró en un mazo de cartas. Encontró en la creación de nuevos juegos el ancla necesaria para no perder la cordura. Lo escribió y lo envió en una carta a Francis Haxton y trató de olvidar las condiciones en las que lo había creado, de tal manera que cuando volvió a Inglaterra, Francis Haxton se lo hizo y Stewart no sabía como lo había hecho.

En toda la vida de creaciones de Stewart James este juego es la oveja negra. Francis Haxton adoptó el juego y lo publicó en la revista The Linking Ring en 1948.

"Vocalculate" 1945

Una de las razones por las que Stewart James fue capaz de producir tal cantidad de juegos de magia de alta calidad, está vinculada a la cantidad de métodos alternativos y efectos que exploró profusamente antes de decidir la solución para cada juego.

En 1972 Stewart James ya había establecido su propio sistema extremadamente fiable para producir nuevos trucos de magia. Otro secreto de su éxito creativo es que se imponía restricciones sobre si mismo para obligarse a pensar de manera distinta (una suerte de pensamiento lateral).

El truco "Vocalculate" muestra una estrategia creativa que James había perfeccionado ya en 1945. En este caso el objetivo era abrir nuevos caminos en el campo de los juegos de cartas con la temática de "El detector de mentiras". En estos juegos, el espectador toma una carta y luego se le da la opción de que el espectador diga la verdad o no. Con este efecto como premisa básica, escribió la siguiente lista de reglas para su búsqueda y luego se dedicó a tratar de encontrar métodos engañosos:

- Nada de vistazos
- El mago no puede conocer la posición de ninguna carta que haya elegido el voluntario al inicio del juego.

- Las cartas estarán en las manos de los espectadores antes de que se den las instrucciones y no podrán ser manipuladas de nuevo hasta después de haber hecho la revelación
- Sin retardo, revelación inmediata.

“Vocalculate” es un ejemplo perfecto de como Stewart James utilizaba a veces un conjunto de normas rígido para obligar a su cerebro a pensar maneras más originales. Mediante la eliminación de los modus operandi más comunes, llegando así a soluciones originales y engañosas.

“51 faces north” 1955

Stewart James creaba gracias a sus amigos imaginarios y a veces no revelaba en modo alguno el secreto de sus creaciones.

Sin embargo, en diferentes momentos, desde finales de la década de 1950, Stewart James lanzó fragmentos de información sobre el truco y despertó el interés de un muchos de magos. En el efecto de una “carta legendaria”, un espectador elige libremente una carta del mazo, el resto de la baraja, se pone cara arriba y luego descubre que la carta cara abajo solitaria coincide con una predicción hecha por adelantado.

Acompañando a esta descripción impresionante, el innovador Stewart James envió una lista imposible de restricciones que había aplicado a la hora de resolver el juego.

1. Puede ser un mazo de cartas prestado
2. La baraja es normal, e incluso le pueden faltar cartas. No es necesario saber que cartas o cuantas faltan. Solamente es necesario que la carta de la predicción esté.
3. No es necesario apartarse para alguna preparación secreta.
4. El mazo nunca sale de la vista de los espectadores.
5. Ni se roban cartas ni se añaden cartas al mazo.
6. Puede usarse un lápiz y papel prestado para la predicción (o cualquier otro medio de escritura)
7. Se describe como una predicción que se hace a la vez que se escribe. La predicción es el nombre de la carta y es conocida por todos antes de repartir la primera carta.
8. Estrictamente impromptu. No hay preparaciones o material especial.
9. No tiene significados alternativos o efectos alternativos.
10. Nada más se usa, a excepción de los artículos prestados.
11. Cuando el espectador comienza a repartir, el mago no sabe donde está la carta predicción. No ayuda saberlo con este método. Tampoco conoce ninguna posición de ninguna otra carta en el mazo.
12. El mago nunca sabe cuando el espectador dejará una carta cara abajo hasta que el espectador la haya dejado.
13. El espectador reparte desde top de caras, la única variación es cuando deja una cara abajo.
14. No es un once-in-a-while trick. Si se siguen las instrucciones, no puede fallar.
15. Las cartas nunca se manipulan por el mago, desde el inicio hasta el fin, ni antes, ni durante, ni después.
16. El espectador comprueba él mismo que la carta cara abajo es la predicha.
17. El método podría usarse con propósitos criminales.
18. No es un principio de la cartomagia. Puede usarse con otros elementos.

Dicha lista, similar en concepto a la que usaba para “Vocalculate,” se convirtió en un reto creativo para muchas de las mentes más brillantes de la magia.

En 1978, un folleto con un completo estudio de las posibles soluciones para el truco “*Cards 2-51 Faces North*” - fue publicado por Karl Fulves. A pesar de múltiples solicitudes, Stewart James se negó a revelar su explicación secreta.

En 2002 se publicó una solución en en número inaugural de la publicación mágica: “The Penumbra”

Ordenaciones desarrolladas y utilizadas por Stewart James

- **“Small Stack”** (paquete pequeño) Un paquete de alrededor de 20 cartas o menos.

“Further than that” 1939 es uno de los juegos más elegantes utilizando una small stack, por que en términos de esfuerzo, te da 5 efectos por el precio de uno.

- El mago utilizando sus poderes nombra la carta mirada por el espectador.
- El as de picas es localizado mágicamente deletreando su nombre.
- Los otros tres ases, se producen
- Del dos al siete de picas aparecen de repente en orden numérico
- El resto de cartas de picas se reparten del mazo desde arriba

Para este efecto se utiliza un paquete de 17 cartas y el orden en el que se colocan, contiene un principio matemático que fuerza el as de picas al espectador cada vez.

- **“Stack within a stack”** (Pila dentro de una pila)

Stewart James utilizando las propiedades de las pilas pequeñas, poco a poco fue haciendo pilas más grandes y mas complejas. Y aunque pocos tienen conocimiento de los 7 efectos que guarda la baraja robot “Robot Deck”, este truco es un componente clave del trabajo de Stewart James en los principios de la cartomagia. Su estudio y análisis detallado podría ser muy útil. La pila de 42 cartas realiza la distinción entre la pila pequeña (small stack) y la pila cíclica (Cyclic Stack).

Comparado con “Further than that” que es un 'small stack' y depende de un solo principio, “Robot Deck” es una pila dentro de una pila que se basa en muchos principios. La pila de este último emplea múltiples principios y estos se complementan para llevar a cabo un total de 7 efectos diferentes. Cada uno de estos efectos pueden realizarse por separado, pero pueden también ser combinados. Más investigación y análisis, fácilmente podría producir una lista de acoplamientos entre principios como sugiere la obra de James. Un claro ejemplo es como David Williamson utilizó el principio de Miraskill y el de Gilbreath para crear una gran rutina.

Por último, una distinción entre la pila dentro de una pila y la pila cíclica es necesaria. “Robot deck” es casi una baraja completa, pero debido a las 10 cartas que Stewart James describe como flotantes, no puede decirse que cada carta tenga una posición exacta predeterminada. Todas las Mnemónicas, la de Aronson, Tamariz, Si Sttebins y la Eight Kings requieren que cada una de las 52 cartas se coloquen en un lugar donde no cambia la relación con las otras cartas del paquete.

- **“Cyclic Stack”**, ordenación cíclica

En la rutina “Vocalculate”, tres espectadores diferentes, seleccionan cartas y se les pasa por un “detector de mentiras”, es un ejemplo de lo bien que funciona una ordenación cíclica como “Eight Kings...” También es ilustrativo de como Stewart combinaba mezclas falsas, cortes falsos y los principios que utilizaba para hacer aparente que las cartas han sido completamente escogidas al azar. Stewart utilizaba la ordenación “Eight Kings” combinada con la clásica formula ChaSeD (“Eight (8) Kings (K) Threa-(3)-tened (10) to (2) save (7) ninety-(9)-five (5) Queens (Q) for (4) one (A) sick (6) knave (J).”) Esto conformaba una baraja fácilmente memorizable. El stack es cíclico por que los valores de las cartas se repiten de forma cíclica. Stewart James no fue responsable de la ordenación “Eight Kings” pero su uso en Vocalculate es notable por la concisión. Su contribución a un manejo elegante de la ordenación se puede resumir en la siguiente observación: Una vez el mago conoce el valor de la carta del primer espectador y el palo de la carta del segundo espectador, todas las identidades de las cartas (incluida la del tercer espectador) pueden extraerse en base a esa información. De hecho la rutina de Stewart James “Vocalculate” no introduce o descubre un nuevo principio inherente a la ordenación Eight Kings. En cambio si que aporta un método simplificado para determinar todo en base a la menor información posible. Es una aplicación muy eficiente de una ordenación de este tipo.

“Spell of mystery” por el contrario representa otro juego de ordenación cíclica al que el autor aplica un principio matemático. El truco se basa también en la relación entre el palo de una carta y el valor de la carta que le sigue en una ordenación “Eight Kings”. En este caso después de estudiar la

relativamente pequeña variación en el número de letras empleado para deletrear los nombres de cada carta en una baraja de 52 cartas, Stewart James dio con la fórmula. Sumando el valor de una carta (el dos p.e.) al palo de la carta siguiente (Corazones) en una ordenación cíclica, la carta que forma ese par (dos de corazones) siempre estará ubicada en la posición 12 desde top. (Valor + Palo = Duodécima posición)

James fue capaz de hacer una lista con todos los posibles errores ortográficos de once o doce letras para cada carta, con mínimas variaciones de esta fórmula (quitando el de p.e.) cualquier carta se puede hacer aparecer la duodécima posición.

Ambos trucos son similares en muchos aspectos (ambos utilizan una ordenación)

Estrategias creativas de Stewart James

Describir la delicada maraña de ideas que forman la parte creativa de nuestra mente subconsciente, descrita como "delitescens" - latente, oculto, es acertado. De hecho uno de los mayores misterios con los que todos luchamos es por cómo aprovechar nuestra propia imaginación.

Pocos de nosotros, sin embargo se sientan a escribir y registrar un desarrollo o un enfoque específico en el que nos podamos basar en busca de inspiración una y otra vez.

21 Thought (21 Pensamientos)

Stewart James, increíblemente, no solo inventó 21 métodos únicos para la generación de ideas, si no que también asignó cada "reflexión funcional inicial" a una referencia rápida (SPJ 990). (La lista se incluye en el inglés original, ya que la traducción, podría alterar su significado inicial)

- 1) THREE COMPANIONS WHO NEVER WERE (Tres compañeros que nunca existieron)
- 2) 12 KEYS TO ALL FROM THE PYRAMIDS (12 claves para todos de las pirámides)
- 3) THE WITENAGAMOTE OF MYRIAD GHOSTS (El Witenagamote de los fantasmas Myriad)
- 4) THE WANDERING JEU IN THE LAND OF NOT (El errante Jeu en la tierra de No)
- 5) THE GRAFTER AND THE TREE OF KNOWLEDGE (El injertador y el árbol del conocimiento)
- 6) MOONING OVER EBB TIDE (Bebiendo los vientos por reflujo)
- 7) THERE ONCE WAS A PICKPOCKET FROM WITCRAFT (Había una vez un carterista de Witcraft)
- 8) FALSE PREGNANCY (Embarazo falso)
- 9) A SECOND FIDDLE FOR MNEMOSYNE (Un segundo violín para Mnemosyne)
- 10) STRANGE PARTNERS AND UNRECORDED DEEDS (Extraños compañeros y hechos no registrados)
- 11) HOMOGENIZED BRAIN WAVES (Ondas cerebrales homogeneizadas)
- 12) THE 'WET BACK' AND THE BORDER (El espalda mojada y la frontera)
- 13) TOO MANY COOKS AND SAVING THE BROTH (Demasiados cocineros y guardando el caldo)
- 14) THE EREMITA WITH UMPTEEN HEADS (El eremita con innumerables cabezas)
- 15) AN UNHURRIED LOOK AT NEW WORLDS (Una mirada sin prisas a nuevos mundos)
- 16) PIRATE CHARTS AND BURIED TREASURES (Mapas piratas y tesoros enterrados)
- 17) THE VISION OF EZEKIEL (La visión de Ezequiel)
- 18) THE MENTAL SPACE PROBE (La sonda espacial mental)
- 19) BOUNCING THOUGHTS OFF A TURNING GLASS (Pensamientos rebotando en un vidrio soplado)
- 20) BIG ROUND-UP IN THE SKY (Larga vuelta en el cielo)
- 21) DR. MAGIC MAKES A TRICKY TRANSFUSION (El Dr. Magia hace una transfusión con truco)

El desafío consiste en entender cómo Stewart James llevaba estos 21 pensamientos creativos a la práctica.

James seguía un procedimiento específico tras la decisión de utilizar un documento de reflexión inicial. Sin embargo su proceso es etéreo y difícil de entender. A continuación veremos tres ejemplos de la lista y que ilustran un aspecto diferente de su sistema de estrategia creativa

Los 3 compañeros que nunca existieron es un magnífico ejemplo de cómo su proceso operaba en un nivel pragmático, mientras que "El Injertador y el árbol del conocimiento" revela la forma íntima y modesta en la que comenzó a escribir sobre sus métodos. Sin embargo una breve descripción de las "12 claves para todos de las pirámides" es el mejor ejemplo para introducirnos en el ambiente místico

y oculto que emana del trabajo de Stewart James.

12 keys to all from the pyramids

El título de esta reflexión inicial evoca imágenes del antiguo Egipto. Las vidas de los Faraones y sus rituales espirituales han dejado maravillas arquitectónicas del mundo, junto con jeroglíficos misteriosos ilustrando sus creencias. El hecho de que esta técnica de "estimulación mental", como Stewart James lo llama, fue inspirado por una imagen de una de las pirámides y por como el zodíaco revela la tendencia del mago para experimentar con métodos esotéricos para la inspiración (SJP 467). Similar a la forma en que utilizó su imaginación para encontrar la libertad dentro de los confines del hogar estricto de su familia, sus estrategias creativas juegan y modifican nombres religiosos convencionales en formas no convencionales.

Por ejemplo, en gran parte del trabajo de Stewart James 'hay evidencia de una fuerte educación cristiana (él y sus padres eran presbiterianos). Muchos de los títulos a sus titulares de pensamiento ", tales como " El Jeu Paseando en el País de No "o" La Visión de Ezequiel ", hacen alusión a los espacios tradicionales de las historias bíblicas y los nombres de ocupados en su mente. Además, como se menciona en su ensayo "Pick Rick Capers", "Mateo" era el nombre de la libreta donde escribe sus principios aritméticos, "Mark" era el apodo de su escritorio y su biblioteca de referencia fue bautizado como "Luke" (SJP 989-990). En definitiva, un número significativo de los títulos que otorga a los trucos y otros objetos son juegos de palabras con una referencia religiosa.

Cuando escribe sobre "Doce Claves para Todos Desde las Pirámides", James comienza la entrada al mencionar una larga conversación que tuvo con un amigo acerca de Edgar Cayce (SJP 467). Cayce, alias 'El profeta durmiente ", que por cerca de 40 años, dio lecturas psíquicas en todo, desde la reencarnación a los remedios homeopáticos, representa una de las influencias más inusuales en el cristianismo en América del Norte durante el siglo 20. Al menos desde 1901 en adelante, afirmó la capacidad de proyectar su mente subconsciente a una sala de registros que contienen la sabiduría de las edades - una especie de biblioteca universal. Aunque no hay evidencia que sugiera que Stewart James suscribiese o investigase las lecturas de Cayce sobre el hipnotismo, la egiptología, proyección astral o temas similares, estos temas frecuentemente enriquecen las charlas y las presentaciones que el mago eligió para trucos como "Audio-hipnosis" (SJP 170 -172) y "El lugar de espera para los pensamientos no nacidos" (SJP 284-285).

Independientemente de lo que se quiera creer acerca de la inspiración sobrenatural de "Doce Claves para todos de las Pirámides", su potencial para obligarse a mirar un problema desde múltiples perspectivas es sorprendente. Basado en la premisa de que es preciso separar doce hombres para hacer un hombre perfecto, James comenzaría esta reflexión inicial, imaginando doce magos diferentes (incluido él mismo) y cómo cada uno de ellos se acercaba a un tema determinado (es decir, un elemento dado de una truco de magia). Se puede elegir, por ejemplo, Robert-Houdin, Charles Jordan, y otros bien establecidos magos o amigos personales, todos especializados en distintos estilos de magia. Después de registrar los resultados de esa reunión mental entre los 12 magos, aplicaba un pequeño giro a su intercambio de ideas.

Cabe señalar que Stewart James, siempre trabajó con estos entes espectrales - así como con los "tres compañeros que nunca fueron" - él era el denominador común, nunca parece imaginarse a sí mismo como eliminado o fuera de las colaboraciones imaginadas. Como una persona que siempre está presente y que interactúa con sus contrapartidas ficticias. David Ben hace una observación similar en su libro "Advantage Play". En su análisis exhaustivo del sistema de estrategia creativa Stewart James, él comenta que las ideas más exitosas se basan en las relaciones personales que él creó con gente imaginaria en lugar de pensar con ejercicios arbitrarios u objetos carentes de personalidad.

Las "Doce Claves para Todos de las Pirámides", ayudaron a Stewart James a romper con el enfoque simple y tradicional de acercarse a los problemas de un único modo. El ejercicio le permitió aplicar otros conjuntos de habilidades y tipos de formación profesional para el reino de la magia. Esto le obligó a preguntarse: ¿Cómo un ingeniero podría resolver este problema? ¿Y un matemático? ¿físico? ¿médico? Cada experto tendrá una opinión diferente. Una de las razones por las que las innovaciones de Stewart James eran tan originales es que con frecuencia, pensaba acerca de la magia, sin pensar como un mago. Su enfoque fue siempre desde ángulos diferentes.

Three Companions who never were

El triángulo, o el "try-angle" (como a Stewart James le gusta llamarlo), es omnipresente en todo su trabajo de estrategia creativa. Se dio cuenta de que utilizar el pensamiento lateral o pensar de una manera no lineal, conduce a la innovación. Los tres gráficos siguientes son cada uno una representación simplificada del proceso de tres pasos llevado a cabo Stewart James en relación con su truco de "Audio-hipnosis".

El segundo paso del enfoque tripartito del mago es la etapa en la que emplearía una de las reflexiones iniciales, como "Doce Claves para Todos de las Pirámides" o los "Tres compañeros que nunca existieron."



Como indica la figura "STEP 2" Stewart James se sentaba frente a sus colaboradores imaginarios - Rigonally, Faxton y Kardova - y recibía sus sugerencias para un truco como "Audio-hipnosis" de ellos. Esta segunda etapa en su proceso creativo puentea entre su análisis inicial de truco (paso 1) y su giro final y solución (paso 3):

En los puntos del "try-angle" en el diagrama de la primera etapa usa los términos genéricos "trama", "método" y "efecto". En el segundo paso, Rigonally, Faxton Kardova y propone sugerencias múltiples para cada una de esas categorías. Por último, en el paso tres, Stewart James ha seleccionado "sonido inusual" para la trama "hipnotismo", como el efecto y un tubo de tiraje de cigarrillo para el método. En los tres gráficos, su mente está llegando, diversificando, en los movimientos triangulares para determinar la forma más original y eficaz para llevar a cabo el truco deseado.

Estas explicaciones, aclaran el método que empleaba Stewart James para desarrollar y refinar sus juegos. Después de analizar cada uno de los tres ingredientes fundamentales para todas las rutinas - las parcelas conocidas, métodos y efectos que podrían aplicarse - ya sea que pidió consejo a sus compañeros invisibles o emplear otro de sus 21 "titulares de pensamiento de inspiración adicional". Esto continuaría hasta que hubiera generado diversas opciones, se filtrasen y al final determinase las tres mejores soluciones posibles.

No se sabe con certeza que "pensamiento inicial" empleó Stewart James en cada uno de sus juegos más conocidos, pero si está claro que ese "pensamiento inicial" o pensamiento iniciador, que sugiere una idea es el momento central de este proceso de tres partes y es fundamental para la comprensión del sistema estrategia creativa que Stewart James uso en su conjunto.

The Grafter & the three of knowledge

El linaje siempre fue importante para Stewart James. En su obra se refiere constantemente a los trucos como si fueran personas vivas. Él veía un proceso en cada una de sus creaciones como nacimiento (en su mente), envío al mundo (al publicarse el juego) y envío a las manos de otros. Por lo tanto, tiene mucho sentido que él viese que el profundo conocimiento de la genealogía de los principios, juego y creadores, como esencial para cualquier persona que desee contribuir con la realización de la técnica o de una de sus ramas particulares.

Cuando aplicaba "El injertador y el árbol del conocimiento" a un problema, Stewart James imaginaba que él estaba cuidando un huerto de ideas. Como en los otros "pensamientos de iniciales", el mago se imaginó interactuar con formas de vida orgánica para visualizar la compatibilidad de las diferentes partes del truco, métodos y efectos. Durante este ejercicio mental, cuando un árbol (que representa el conocimiento - o linaje conocido - que tenía de un cierto truco) no contenía una rama con la fruta adecuada (o la información correcta necesaria para resolver un problema) iba a "un injerto de otra árbol "(SJP 843).

El origen de una rama recién injertado serían diferentes árboles en el huerto que representan otros tipos de conocimiento (mecánica, matemática, basado en la física, etc) que poseía James. Esta rama trasplantada sería su contribución única a un organismo ya establecido, y podría generar un gran avance - que podría causar que el árbol pudiera dar frutos nuevos. Como él dice:

"Estas desarrollando una nueva cepa, una variación. Tu velas por lo que se hace más grande y más fuerte. Piense en un pensamiento como un ser vivo que tiene la capacidad de crecer desde el momento en que nace. ¿Quién dice que todo lo que vale la pena en la magia se ha descubierto? (SJP 843)"

Obviamente, ciertos magos frustrados que habían renunciado a inventar sus propias rutinas, tenían interiorizado el cliché de que "No hay nada nuevo bajo el sol". Pero estos no fueron los magos con los que Stewart James habló de sus pensamientos o sus pensamientos de inicio.

Efectos de cartomagia creados por Stewart James (reseñables)

"Spell of Mystery" (1929)

Comercializado por Stewart James 1929 (junio) - Se examina en el número de julio de 1929 de "The Linking Ring".

Efecto: Un espectador corta las cartas, completa el corte y luego reparte dos cartas boca arriba sobre la mesa - un dos y luego una de corazones, por ejemplo - El espectador entonces reparte carta por carta por cada una de las letras DOS DE CORAZONES. Efectivamente, la última carta se gira hacia arriba para revelar el dos de corazones, la carta es sencillamente deletreada.

Biografía: Este es el primer truco de cartas publicado de Stewart James "Este fue el primer juego de cartas que ofrecí al mundo, aunque ya tenía juegos de cartas anteriores. Traté de crear juegos con los objetos que tenía. Por aquella época, mi madre estaba completamente contra la magia y no quería que perdiese mi tiempo con la magia. Así que una baraja de cartas era algo natural para poder trabajar en secreto. "

Principios: Stewart en Stacks cíclicos - El "valor + palo = posición 12" fórmula. Esto funciona tanto con los "Eight Kings" o la "Si Stebbins."

Investigación adicional: Consulte la página 1953, en el The James File para otras variantes de este truco que Stewart utilizó.

"Miraskill" (1935)

Este truco de cartas automático fue publicado independientemente y comercializado por Stewart James en 1935. Según Allan Slaight, sólo una copia fue vendida (ES).

Efecto: Una baraja de cartas se barajan por parte del espectador, que también opta por tener las cartas de color rojo o negro. El mago escribe una predicción, que se dobla y se coloca sobre la mesa. El espectador entonces reparte las cartas de la baraja en parejas. Si las cartas de un par son de color negro, se colocan en una pila, y si son de color rojo, se van a otra pila, si son colores opuestos, se descartan en una pila tercera. Al final del reparto, el mago se descubre que ha predicho que tiene la mayoría de las cartas y por cuantas. El espectador baraja las cartas de nuevo. Otra predicción se hace, se dobla y se coloca a la vista. El espectador escoge otro color y reparte las cartas en parejas, pero esta vez ningún jugador gana. El mago y el voluntario tienen exactamente el mismo número de cartas emparejadas. La segunda predicción se lee: "Tenemos el mismo número de cartas" (ES).

Biografía: Dentro del mundo de la magia, "Miraskill" es posiblemente el juego de cartas automático más influyente publicad por Stewart James.

Principios: El método de este efecto se basa en un principio secreto inherente a una baraja de 52 cartas de juego, que ahora se conoce como el principio "Miraskill". Tiene una relación armónica con el principio Gilbreath, descubierto por Norman Gilbreath en 1958.

Investigación adicional: Otros estudios de "Miraskill" pero no los únicos: Advantage Play (pag 58), David Ben; Stewart James in Print (pag 1883), Allan Slaight; Aunt Mary's Terrible Secret, David Williamson.

"Face-up Predicción" (1939)

Este truco de cartas impromptu fue creado por Stewart James en 1939 (ES).

Efecto: El mago escribe una predicción secreta en un pedazo de papel, que coloca la vista de todos, y no lo vuelve a tocar. Un espectador mezcla las cartas, da cortes a las cartas, y se le pide que extienda la cartas, con la cara hacia arriba de manera que se vean todos los índices, luego le pide que pase un dedo por encima de los índices y se pare cuando quiera. La carta que el espectador finalmente toca revela exactamente el mismo nombre escrito en la predicción hecha antes del inicio del truco.

Biografía: Stewart James desarrollo este juego como un buen juego de close-up rápido para realizar por la prensa como una continuación de su truco de la predicción del titular de periódico.

Principios: "Face-up prediction" se basa en el mismo principio básico de actuación todavía absolutamente engañoso capitalizado en Dai Vernon con "El juego que no se puede explicar". Los dos magos canadienses parecen haber creado de forma independiente trucos similares y de forma coincidente en el tiempo. James descubrió el efecto y el método para este truco usando su técnica "Family Tree Trick".

"Further Than That" (1939)

Publicado en Jinx 134 (abril de 1941)

Efecto: Una baraja de cartas se mezcla varias veces. El espectador corta las cartas y elige un número entre diez y veinte; ese número de cartas se reparten en la mesa. Los dígitos de su número se suman para crear un tercer número. El espectador entonces memoriza la carta en esa posición del paquete - el As de Picas. Se recompone la baraja, pero el mago no la toca y dice: ' Un mago normal ahora tendría que mirar en el mazo para encontrar tu carta, pero este truco va más allá de eso' Luego el mago mira a los espectadores y nombra al As de Picas como la carta elegida. Una vez más, él dice que el mago promedio terminaría ahí el truco, pero este efecto va "más allá de eso." En ese momento se reparte una carta a cada una de las letras ACE (En una pila) y las letras S.P.A.D.E.S. (En otro). La carta en esa

posición es de hecho el As de Picas. Pero el truco va incluso "más allá de eso:" la pila ACE contiene los otros tres ases y la otra pila consta de los dos al siete de picas. El truco va aún más lejos y como final el resto de las trece cartas de picas, se reparten en orden secuencial desde la parte superior de la baraja.

Biografía: Este juego se "robó" a Stewart James y se empezó a vender con ánimo de lucro

Principios: "más allá de eso", se basa en una pequeña pila y principio matemático de deletreo.

"Robot Deck" (c. 1940)

En el libro "The Essential Stewart James", Allan Slaight estima que "Robot Deck" pudo haber sido creado incluso antes de 1940. Su descripción del truco es una combinación de notas que hizo después de ver a James ejecutar la rutina en 1974 y sin fecha, explicaciones manuscritas realizadas por el propio mago.

Efecto: El 26 de agosto de 1983, James escribió una carta a Slaight describiendo los múltiples efectos en "Robot Deck" de la siguiente manera: "Rutina de Robot Deck del 21 de julio de 1983. Hechizo Mental, Poker Straight, Stud Poker, Blackjack, Bridge, deletreos varios y la Notable profecía "(ES). Sobre la base de esa cita, parece seguro asumir que los efectos específicos dentro de "Robot Deck" fueron lentamente evolucionado a lo largo de los años durante los que Stewart James refino la rutina.

Principios: Este juego de cartas es un ejemplo de la "pila dentro de una pila" efecto que Stewart James experimentó en "51 cara arriba" y otras creaciones.

Investigación adicional: Un estudio completo de la manera en que Stewart James combina y aplica principios engañosos tendría que incluir una comparación de "51 caras arriba" al Ambos trucos son relevantes para el concepto de interrelación entre las pilas con "Robot Deck".

"Gobak Card Mystery" (c.1943)

Este truco de cartas fue publicado por primera vez en Linking Ring (septiembre, 1948). Sin embargo, Stewart James desarrolló la rutina durante la Segunda Guerra Mundial, en algún momento alrededor de 1943, y lo envió en una carta a Francis Haxton.

Efecto: Un voluntario selecciona y recuerda una carta de un pequeño grupo de cartas, que luego es completamente mezclado. El mago entonces reparte las cartas cara arriba y de una en una. La carta escogida por el espectador ha desaparecido. El mago entonces lee la mente de los voluntarios y nombra la carta elegida. Por último, el espectador toma el paquete y deletrea su propio nombre, repartiendo una carta por cada letra. La última carta que se reparte coincide con la carta que faltaba!

Biografía: El mantener su mente activa desarrollando juegos como este, le ayudó a mantenerse cuerdo durante la segunda guerra mundial, lo creó, se lo envió por correo a Francis Haxton y cuando al cabo de los años volvió a ver a Haxton, y este le hizo el juego, le engaño completamente.

"Vocalculate" (c.1945)

Las notas manuscritas sin fecha, que describen este efecto detector de mentiras no se publicaron hasta el lanzamiento del libro "The James File"(en 2000). De todos modos, Allan Slaight y otros estudiosos estiman que James fue creado alrededor del año 1945.

Efecto: Una baraja de cartas se mezcla a fondo y tres voluntarios son seleccionados. El espectador primero corta las cartas, toma la primera carta y luego reparte una a cada uno de los otros dos participantes. El mago dice que uno de los espectadores tiene que decir la verdad con el palo, y el otro con el número de la carta. A partir de ese momento en adelante, a los participantes se les permite mentir o bien ser honesto acerca de las identidades reales de sus cartas. Inexplicablemente,

el mago sabe si están mintiendo cada vez.

Biografía: Esta rutina se creó después de que James volvió a Courtright, Ontario, al final de la Segunda Guerra Mundial. En cuanto a su vida personal, marca el punto en el que terminó su noviazgo con Grace Macdonald y comenzó a los 27 años que se pasan cuidando a su madre enferma.

Principios: Este truco de cartas, es otra de las contribuciones de James a la pila de material cíclico en el mundo de la magia. Funciona tanto con las ordenaciones "Eight Kings", "Si Stebbins" y otras.

Investigación adicional: Para un estudio más completo de las versiones de este truco de mentira / verdad de Stewart James originó, consulte la página 1681 de Allan Slaight de "The James File". El capítulo titulado "Spoiler Lie", incluye los trucos: "Las cartas de Diógenes", "Roguesser Vocalculate", "LUGAR", "El león es Bessie", "Doodle Diddle", "Three Little Words", y "La simplicidad absoluta" (1681-1697).

"51 Faces North" 1955

Un manuscrito medio teclado, medio manuscrito de "51 Faces North" fue descubierto cinco años después de la muerte de Stewart James . Fecha 15 de julio de 1955, el documento fue reproducido parcialmente en la primera edición de Penumbra, en 2002.

Efecto: El mago anuncia una carta – La dama de picas (por ejemplo) - como una predicción. El espectador piensa en un número, tiene la baraja y comienza repartir las cartas boca arriba sobre la mesa. Las cartas se reparten de una en una en tiempo y los números de uno, dos, tres, cuatro, y así sucesivamente se cuentan en voz alta. Cuando el espectador alcanza el número secreto elegido, esa carta se reparte boca abajo. El resto de las cartas se reparten boca arriba. 51 cartas ya están cara arriba, mientras que sólo una carta boca abajo. El espectador vuelve la carta y la carta es la Reina de Picas que el mago había predicho.

Biografía: Aunque James desarrolló este truco de cartas en 1955, optó por no revelar su método secreto para realizarlo. Asimismo, no se incluyen en ninguna de las colecciones de sus trucos recopilados hacia el final de su vida. Fue por pura casualidad, que en 2001 (después de que tanto "Stewart James in print" y "The James file" hubiesen sido publicados), que Slaight Allan descubrió una carta escrita James mal archivado mucho antes. La misteriosa carta contenía su solución para "51 Rostros del Norte".

Principios: Este efecto es en realidad el truco tercero y último de una rutina de cartas en tres fases. Como Gordon Bean y William Goodwin notan acertadamente en el primer número de Penumbra, la "estrategia de un efecto de la creación de otra" es posiblemente el aspecto más brillante de "51 Faces North" y se asemeja a la estructura de James "Robot Deck".

Investigación adicional: Un estudio completo de la manera en que James combina y aplica los principios engañosos tendría que incluir una comparación de "51 Faces North" y "Robot Deck" ya que ambos trucos son relevantes para el concepto de trabajo de Stewart James con ordenaciones.

ROY COTTEE

Biografía

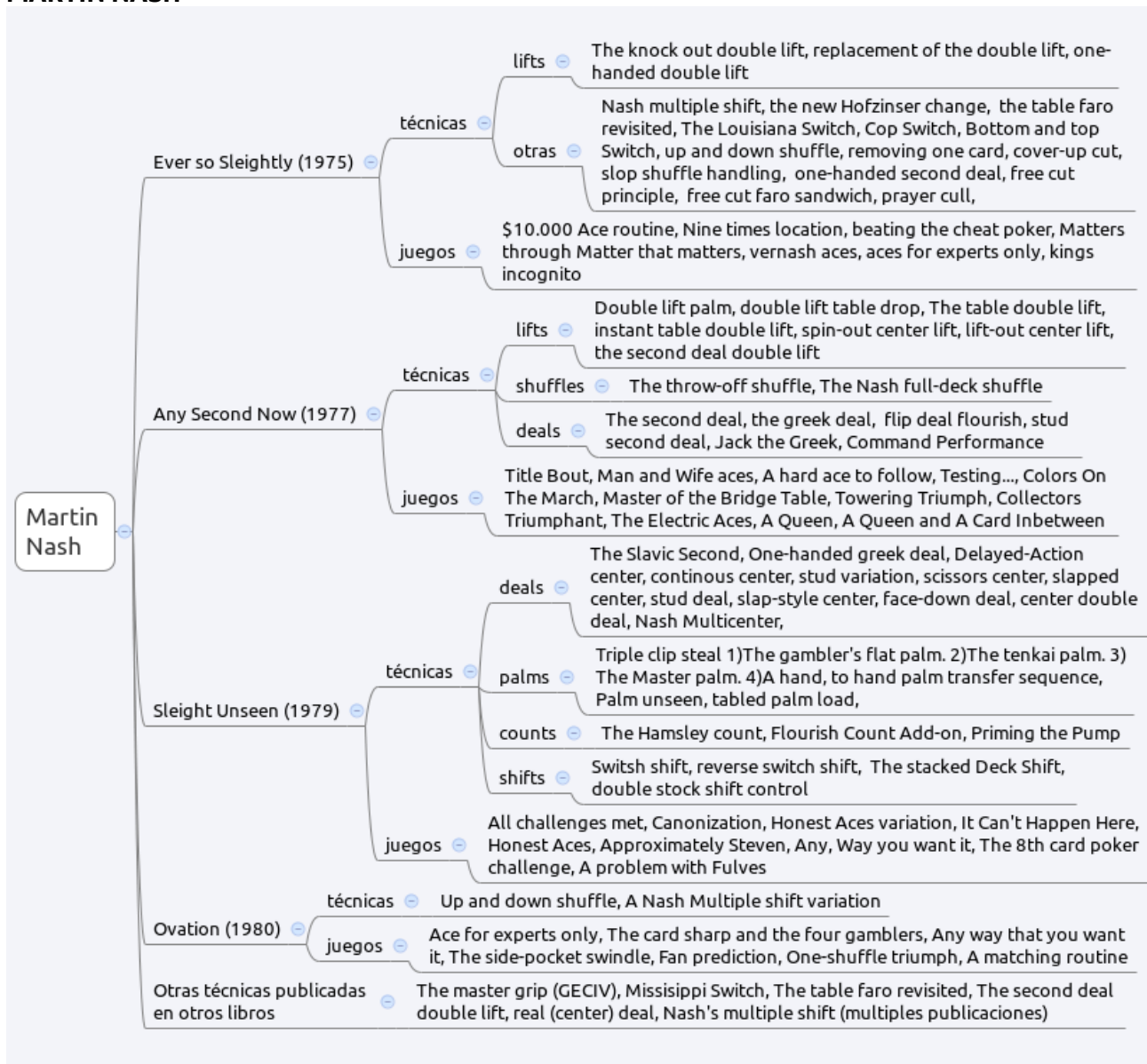
	Roy Cottee
Fecha de nacimiento	1928, Ottawa, Canadá
Fecha de defunción	
Nacionalidad	Canadiense
Nombre artístico	Roy Cottee

El 13 de marzo de 1928 nació el que sería un regalo de dios a la fraternidad mágica. Tuvo una infancia normal, hasta que tuvo el privilegio de asistir a una función del Cole Bros. Circus donde quedó impactado por un mago que hacía "Three cards Across". Buscó en la biblioteca local y encontró el Hugar's Magic Annual con el que le pico el gusanillo de la magia y ya no le dejó.

A Roy le apasionaba la magia de cerca asimismo manipulaba cartas, dedales, bolas de esponja. Tuvo como asistente a su hermana Dol.

Admiraba con fervor a Vernon y Slydini y los estudiaba.

MARTIN NASH



Biografía

Martin Nash

Fecha de nacimiento 18 de Marzo de 1933, Vancouver, Canadá

Fecha de defunción 29 de Julio de 2009 (edad 76 años)

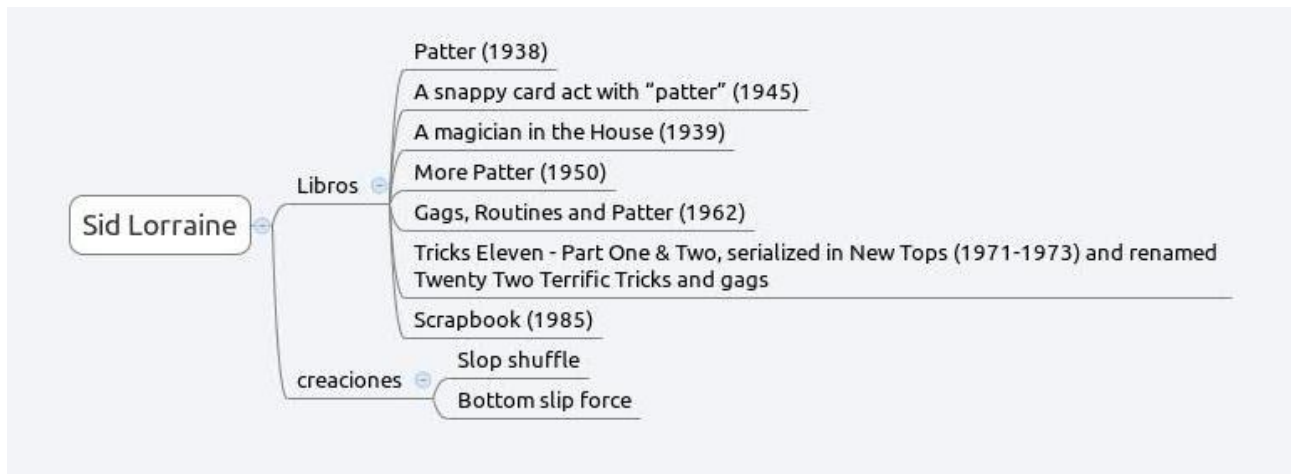
Nacionalidad Canadiense

Nombre artístico "Charming Cheat"

Martin Allan Nash (1933 - 2009) fue un cartómagico especializado en demostraciones de juego (gambling/cheating). Se autodenominaba "The Charming Cheat" (El tramposo encantador) y fue un habitual del castillo mágico donde recibía frecuentemente ovaciones en pie por su acto del castillo, denominado adecuadamente "Ovation" (ovación).

Bob Farmer (otro cartómagico canadiense) descubrió una faceta desconocida de Nash, cuando estaba realizando una investigación sobre las cartas marcadas, cuando un experto de la policía montada le dijo que Nash les había ayudado a atrapar a unos jugadores de ventaja que trabajaban por la Columbia británica.

SID LORRAINE



Biografía

Sid Lorraine (Sydney Richard Johnson)

Fecha de nacimiento 24 de Abril de 1905, Inglaterra

Fecha de defunción 15 de Octubre de 1989 (84 años)

Nacionalidad Canadiense

Nombre artístico Sid Lorraine

Sidney Richard Johnson nació en Inglaterra pero emigró a Canadá. Su nombre artístico fue inspirado por la contracción de las palabras Alsace-Lorraine una región de Francia

Fue un artista comercial y un mago amateur. Lorraine estuvo profundamente implicado en la IBM (International Brotherhood of Magicians) desde sus inicios en 1922 y fue nombrado artista oficial en 1925. Fue miembro fundador de IBM, Ring 17 de Toronto y miembro de la Orden de Merlin Excalibur. Conoció a Doug Henning cuando Doug era un adolescente y trabajaba como anunciante en Spellbound.

A finales de la década de los 20 y en la década de los 30, apareció en la radio canadiense como "El charlatán mágico" (The Magical Chatterbox)

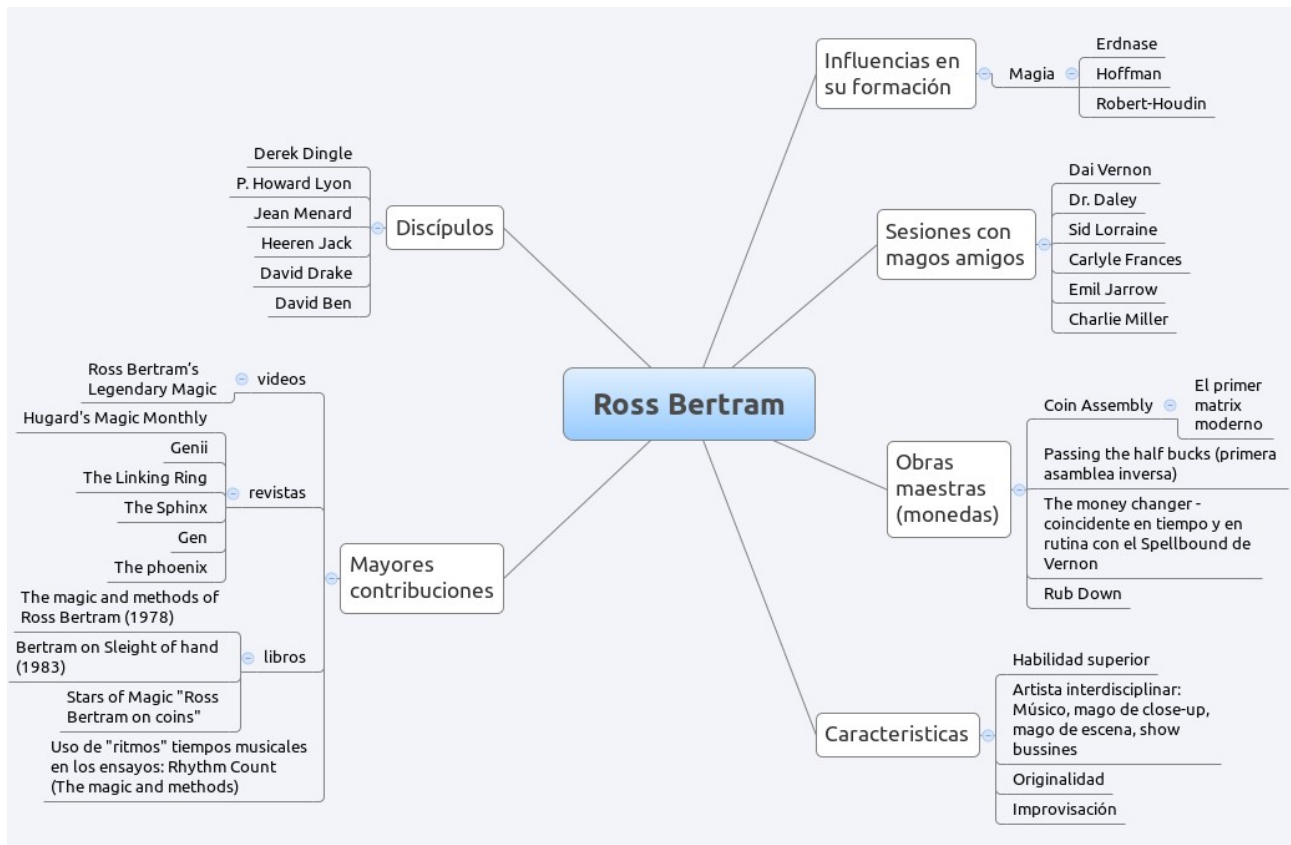
Lorraine creó muchos efectos como la creación de serpientes vivas, las Liquor cards y la diversión del pulgar, también inventó la Slop Shuffle.

Slop Shuffle es una mezcla falsa creada en la década de 1920 por Sid Lorraine en la que aparentemente se mezclan cartas cara arriba y cara abajo.

Participó en la revista TOPS con una columna mensual. Se convirtió en el corrector de la revista New Tops y ha escrito columnas para Linking Ring. Sid ha dibujado miles de ilustraciones para catálogos de Abbot y publicaciones. También ilustró la enciclopedia de cuerdas de Stewart James.

Fue considerado una enciclopedia de magia por John Booth.

ROSS BERTRAM



Biografía

John Ross Bertram

Fecha de nacimiento 25 de Julio de 1912, Toronto, Canada

Fecha de defunción 12 de Junio de 1992 (79 años)

Nacionalidad Canadiense

Nombre artístico Ross Bertram

Ross Bertram fue hijo de una diseñadora de vestidos que introdujo a Ross en el mundo del teatro a una edad muy temprana. La familia además tenía vocación musical, sus hermanas cantaban y tocaban diferentes instrumentos, incluso salían fuera a actuar. Ross estudió música y practicó con su instrumento (saxofón) de manera tan eficaz que su profesor le envió a dar varios conciertos por la ciudad. Pronto Ross pudo ganar algo de dinero sustituyendo de vez en cuando a bandas. A la edad de 14 años, después de completar el grado 7, dejó los estudios para ayudar a su familia. Llegó a ser conocido en esta etapa como "The Boy Saxophonist".

La verdadera vocación de Ross había sido desde muy pequeño la magia. Ross había visto muchos magos en su juventud, en 1920 Ross presenció a Howard Thurston y su presentación del Japanese Water Mistery, así que Ross se dispuso a aprender los fundamentos de la magia. Ross tropezó con 3 libros que representan la piedra angular de este arte: "Robert-Houdin's Secrets of Conjuring", "Hoffmann's Modern Magic", y el "Erdnase's Art and Subterfuge at the Card Table".

Ross empezó a trabajar en un resort en la parte norte de Ontario, donde iban muchísimos turistas, Ross tocaba el saxofón en la orquesta, conducía la lancha a motor en los lagos y hacía magia en los descansos de la danza. Ocasionalmente incluso ayudaba en la cocina.

Ross improvisaba mucho durante sus actuaciones debido a su background musical y su soberbio entendimiento de técnicas de cartomagia. Una vez un invitado le ofreció un mazo de cartas cuando Ross estaba solamente en traje de baño y le dijo que si le podía hacer un juego ahora que estaba sin chaqueta y sin mangas, el espectador tomo una carta, Ross le dijo que la devolviese a la baraja y que tirase todo al lago, después Ross le demostró que no tenía nada en las "mangas" y se tiró al lago, emergiendo con la carta seleccionada entre los dientes. (Ross había empalmado la carta haciendo un diagonal palm shift (ahora conocido como Tenkai palm), la llevó al bañador, se frotó las manos y las mostró vacías, luego se tiró al agua y se puso la carta en la boca antes de subir a la superficie.)

La mejor manera de progresar en la magia, es actuar de manera regular, ante un público homogéneo. Aunque la temporada de resorts era corta (de junio a agosto), Ross estuvo allí durante 9 temporadas 1927-1935. El seguía actuando fuera de la temporada en fiestas de conciertos y haciendo demostraciones de magia en Japanese Magic and Novelty Company.

No pasó demasiado tiempo hasta que Ross hizo su primera contribución a una revista de magia. Fue la "Exhibition Poker deal" publicada en el Linking Ring. Ross tenía 17 años cuando escribió esta rutina. Su estilo de presentación era una mezcla de improvisación, ingenio, habilidad y mímica. Actuaba con soltura y gracia, la magia simplemente ocurría. **Ross cultivó su estilo aplicando tiempos (ritmos) musicales cuando aprendía o practicaba movimientos** (uso del metrónomo actual en magia) La cuenta medía la suavidad del movimiento. El uso de una "cuenta" marcaba cualquier duda o inconsistencia en la ejecución de un pase.

Durante la depresión, cuando era difícil encontrar trabajo, se mudaron a Hamilton, donde la madre de Ross montó una tetería, Ross hacía magia por las mesas.

En 1938, John Booth organizó la primera conferencia de magia en Canadá. Ross fue uno de los asistentes.

A mediados de los cuarenta, la ejecutiva de Hat & Rabbit Club, envió a Ross a Buffalo a tratar de persuadir a Dai Vernon que estaba dando unas raras conferencias bajo el auspicio de Bob Weill a presentar una de estas conferencias en Toronto. Ross fue y habló con Vernon y como madre y el hermano de Vernon vivían en Toronto, le sugirió que podría venir para una visita.

Después de la conferencia, Ross fue invitado a cenar con Vernon, Bob Weil y otros, estuvieron la mayoría de la noche haciéndose magia los unos a los otros. En manejo de las monedas de Ross, fascinó a Vernon. Finalmente cuando se hacía de día, Ross y Vernon tomaron el tren hacia Toronto. Vernon visitó a su madre y a su hermano, realizó una fantástica conferencia y tuvo tiempo en la misma para hablar de Ross y de su magia. De broma también añadió que Ross había ido a por Vernon en vano, por que de todos modos ya tenía planeado visitar a su madre y a su hermano.

A la vuelta de Vernon a USA, habló de Ross y su trabajo mágico con las monedas, pronto George Starke envió una carta a Ross para contarle sus planes de Stars of Magic. Starke invitó a Ross a contribuir con sus efectos de monedas a las series de estrellas de la magia.

El material seleccionado abrió un nuevo camino. Ross desarrolló "Rub Down" durante la cena de una noche, cuando un compañero le preguntó en qué rutina estaba trabajando. Ross sacó unas monedas de su bolsillo, puso algunas en la mesa e improvisó la rutina. "Rub Down" dio a luz a un nuevo principio en la magia, tener una mano que parece flotar por encima de la mesa al tiempo que oculta una moneda debajo de la base del pulgar, una decisión más tarde popularizada por David Roth, en su "Chink-A-Chink". El juego de Ross "Passing the half Bucks" también tenía algunas características y técnicas únicas. En muchos sentidos, es la primera "Asamblea inversa", un concepto popularizado más tarde por Paul Gertner, en el que las monedas viajan de una lado al otro, pero al final, saltan de nuevo a la posición original para sorpresa de la audiencia. Aunque Ross no estaba contento con todas las selecciones - la "Porous Paw", por ejemplo, fue incluido por Starke, debido a la naturaleza poco ortodoxa de la rutina, las Estrellas de la Magia incluía la 'pièce de Resistencia' de Ross: "Coin Assembly".

En 1938, Ross recibió una copia de Greater Magic. Hilliard inspiró Ross para crear una rutina que se convirtió en su tarjeta de presentación. La rutina era la "Coin Assembly". En "El Arte de la Magia", publicado en 1908, Hilliard se describe "Sympathetic coins" de Yank Hoe, una reunión de monedas

con cuatro monedas, un pañuelo y dos cartas. En Greater Magic, Hilliard escribió acerca de lo contento que estaba de haber contribuido un truco perfecto para la literatura mágica. Un truco perfecto a entender que se trataba de un truco que no se puede mejorar. Inspiró a Ross para crear su asamblea - en realidad el primer matrix moderno. Ross eliminó el uso del pañuelo y creó una rutina que se incorporaron tres desapariciones diferentes. Cada desaparición era más misteriosa que la anterior. La rutina se convirtió en plato principal de Ross a Inner Circle Magic. Cuando Ross demostró por primera vez esta rutina a Vernon en 1948 en el combinado SAM-IBM Convenio de Chicago, Vernon ofreció Ross la importante suma de \$ 25 si le enseñaba la rutina. Ross declinó la oferta de dinero, dio paso Vernon hasta la habitación del hotel y le enseñó la rutina. Vernon, a su vez, siguió promoviendo Ross y su trabajo y Vernon se tomó el tiempo necesario para presentarle a los que mueven los hilos en el mundo de la magia. Fue aquí donde a Ross le presentaron a Faucett Ross y con quien inició una amistad de por vida.

Cuando apareció "Ross Bertram on coins" como parte de las Estrellas de la Magia en 1951, Vernon incluyó una notable carta de presentación.

La capacidad excepcional de Ross, su pensamiento original y la aprobación de Vernon lo introdujo en el Inner Circle. Ross se convirtió en amigo genios de la prestidigitación como el Dr. Jacob Daley, Carlyle Frances y Charlie Miller. A petición de Jean Hugard, Ross ha contribuido a unas series de Hugard's Magic Monthly. Hugard se encariñó con el joven y también le presentó a los principales magos en Nueva York. Ross recuerda con cariño Hugard y su bondad. Uno de los puntos altos de Ross fue una sesión privada de Ross con Emil Jarrow - un maestro reconocido de magia y, en particular, enmangues.

Ross contribuyó con rutinas para una variedad de revistas periódicas como The Phoenix, The Sphinx, Genii, The Gen y el Linking Ring, por nombrar sólo algunos. Ross también participó en varias convenciones, incluyendo la convención de IBM en Nueva York, la primera convención para transmitir la magia de cerca a través de circuito cerrado de televisión a los delegados a la convención. También estaban en el programa Slydini, Cliff Green, y Frank García.

Aunque Ross había ganado una reputación como un mago de cerca por haber realizado un trabajo innovador con monedas, Ross se desarrolló en todas las ramas de la magia. Se ganaba la vida como un mago de todos los aspectos.

Fue mentor durante un tiempo de un inglés que se había trasladado a Canadá: Derek Dingle.

Ross desarrolló una amistad inquebrantable con Monseñor Vicente Foy. Es esta amistad la que añadió un capítulo entero a la vida nueva y creativa de Ross. Monseñor Foy tenía una pasión por la magia desde el primer momento que había visto a Harry Blackstone realizar su magia en Toronto en 1928. Monseñor. Foy había hecho su propia contribución a la historia de la magia con una publicación llamada Deceptions With a Short Card publicada por Abbott en la década de 1940.

Ross y Foy empezaron a pasar mucho tiempo juntos. Monseñor Foy, tal vez reconociendo la fragilidad de la salud de Ross, le animó para trabajar en un libro de su propia magia y con la ayuda de Foy se convirtió en Magic and Methods of Ross Bertram.

Este libro era una compilación de muchas de las rutinas de Ross con las que había contribuido a otras publicaciones en los últimos años, así como muchas rutinas no publicadas. Ross se dictaba los fundamentos de cada rutina y Foy lo escribía. Ross se hizo todas las fotografías que las tomó su esposa Helen. Las fotografías fueron muy claras porque Ross utilizaba negativos de 35 mm de tamaño, más que con el fin de captar un mayor detalle en cada imagen.

Motivado por el éxito de este primer libro, comenzó a trabajar en un segundo, de nuevo con la ayuda de Foy, el resultado fue: "Bertram on Sleight of hand"

Al igual que su predecesor, Bertram on Sleight of hand contiene un poco de magia extraordinaria con

cartas, monedas y otros objetos. Ross también se inclinó hacia utilizar algunos trucos sencillos, pero eficaces en los últimos años para aumentar la potencia de su juego de manos. Hay varias obras maestras en el libro.

El capítulo de Ross en el "Tenkai Palm" sigue siendo el texto definitivo sobre este truco. "Five-Zero-Five" se explica en gran detalle. También describió "Bertram's Bounty", un excelente manejo del papel de fumar roto y recompuesto.

A pesar de que los críticos aplaudieron el libro, Ross no estaba contento con él. El libro era el doble de caro que el primero. Esto hizo que sea económicamente inaccesible para la mayoría de los magos. El costo del libro se duplicó debido a errores por parte de la editorial.

JOE STUTHARD



Biografía

Joe Stuthard	
Fecha de nacimiento	1913, Canada
Fecha de defunción	1993, Australia (79 años)
Nacionalidad	Canadiense
Nombre artístico	Joe Stuthard, "Canadian Funatic"

Joe fue un mago televisivo y un feriante de la baraja biselada, vivió entre Canadá e Inglaterra. Se presentaba a menudo como "The Funatic Canadian", su esposa habitualmente ejercía de compinche en sus espectáculos, más que de asistente.

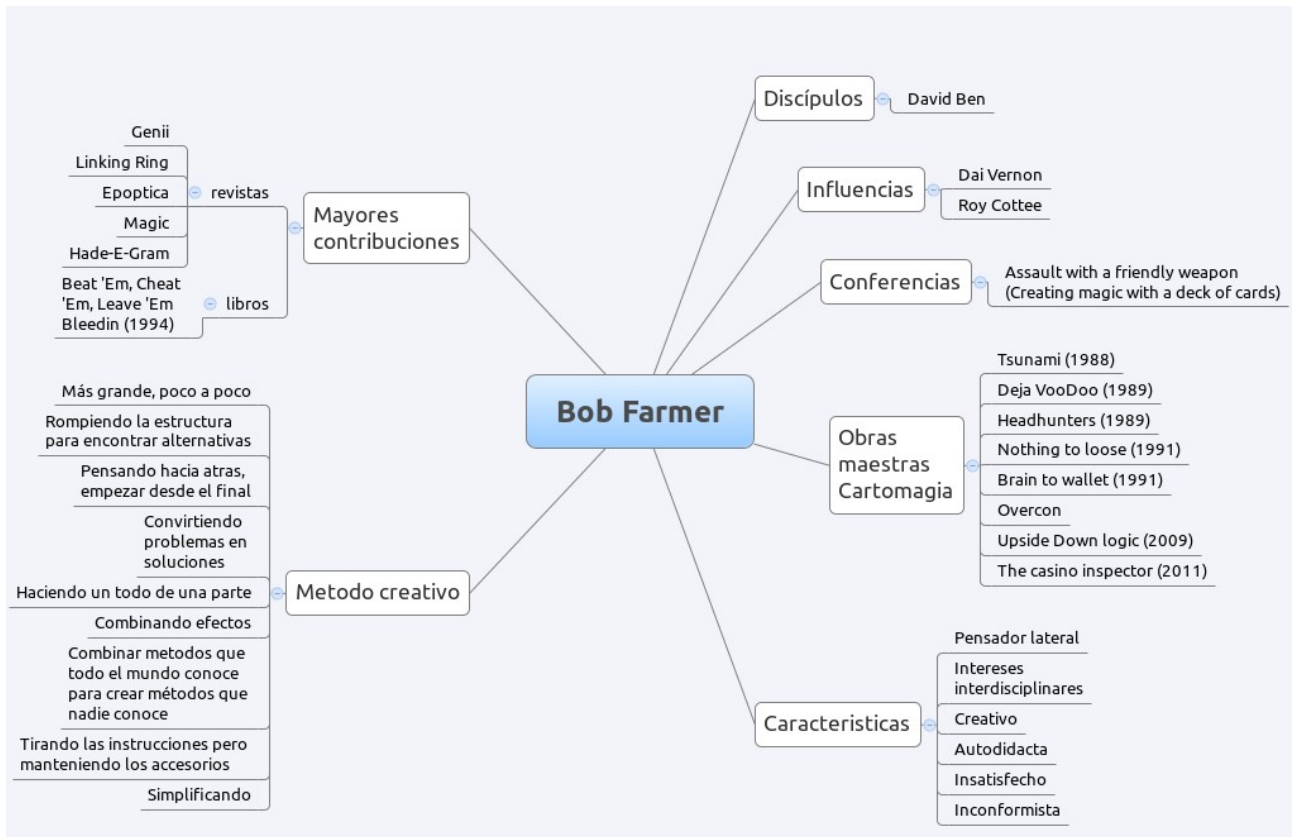
En 1949 creó la baraja Trilby, una variante de la baraja Svengali (creada por Burling Hull en 1909 como The Cards Mysterious).

Sobre 1953 fundó junto a Harry Baron "Kaymar Magic Co", el nombre se formó a partir del primer nombre de la esposa de Joe: Kay y las tres primeras letras de la esposa de Harry, Mary.

Fue vicepresidente de la sociedad "The Zodiac Magical Society" y miembro del Magic Circle (MIMC con estrella de oro)

El trofeo Stuthard de la sociedad "The Zodiac Magical Society" se entrega anualmente desde 1950 por el presidente al miembro que más ha hecho por la sociedad en ese año.

BOB FARMER



Biografía

Robert Arthur J. Farmer

Fecha de nacimiento 1948, Smith Falls, Ontario, Canada

Nacionalidad Canadiense

Nombre artístico Bob Farmer

Cuando tenía 5 y 6 años su madre le enseñó un juego con una carta clave, su padre también le enseñó un juego de magia con cuerdas, el nudo que desaparece.

La familia de Bob vivía en un pueblo pequeño y nunca vio un mago en directo hasta los 12 años, los había visto en la televisión o en las películas, pero nunca en directo.

A los 12 años conoció a otros magos que eran mucho más mayores que él y con 12 o 13 fue a su primer encuentro de magia. Se unió a la IBM.

Llegó a tener un número de escenario pero sobre todo hacía muchos juegos de cartas. Los libros que más influyeron en su aprendizaje fueron Encyclopedia of card tricks de Hugar, la enciclopedia Tarbell y Greater Magic.

A los 14 años lo dejó todo y se unió a una banda para tocar el saxo y la guitarra. Toco en varias bandas y después en la universidad se unió a bandas de bar. No realizó nada de magia hasta que estuvo en la escuela de derecho y terminó un verano haciendo un trabajo aburrido. En un descanso para comer, encontró una copia usada del libro Royal Road to Card Magic y pasó el resto del verano entre practicar y hacer su aburrido trabajo de oficina.

Interesado una vez más, se lanzó de nuevo hacia la magia y muy pronto se volvió un devorador de todo el material de Vernon, leía cualquier libro que contenía alguno de sus juegos.

Una vez se graduó en la escuela de derecho, se fue a Inglaterra para realizar el postgrado en la escuela de economía de Londres, pero se pasó la mayor parte del tiempo en las tiendas de magia. Se unió al Magic Circle, aprendió la cuenta Elmsley y conoció a Elmsley, Walton y todos los grandes magos británicos.

Desde pequeño Bob ha inventado un montón de trucos, debido a que vivía lejos de cualquier mago o tienda de magia, desde siempre, ha tenido que trabajar las cosas por él mismo.

Bob es un abogado de derechos de la propiedad intelectual, guionista, productor de cine y mago aficionado. Cuando no está representando a gente del show-business, crea, realiza y escribe sobre cartas, close-up y mentalismo.

Asistió a su primer FFFF en 1979 y fue de los primeros mentores de David Ben.

Ha contribuido con numerosas publicaciones como E-Gram, Linking Ring, Eoptica, Flim-Flam y Genii.

Tiene varios juegos comercializados en el mercado: Tsunami (1988), Deja VooDoo (1989), HeadHunter (1989) y Nothing to lose (1991)

En 1994 publicó un libro sobre trampas de juego: Beat 'Em, Cheat 'Em, Leave 'Em Bleedin.

Bibliografía y documentación

- Agenda Secreta, Roberto Giobbi, 2012, Ed. Páginas
- http://www.magicana.com/exhibitions/stewart_james
- http://geniimagazine.com/magicpedia/MagicPedia_Main_Page
- <http://www.magicana.com/rossbertram/rossbertram/Welcome.html>
- <http://www.geniimagazine.com/forums/>
- <http://canadasmagic.blogspot.com.es/>
- <http://archive.denisbehr.de/>
- Bob Farmer
- Joseph Culpepper <http://joeculpepper.com>