

kaplan

EL ARTE DE LA MAGIA

Efectos fortísimos de Magia de cerca, magia de escenario, efectos con cartas, monedas, cuerdas, mentalismo, efectos de comedia, etc. Imprescindible. Lleno de juegos y rutinas del máximo valor artístico y del más alto efecto en el público. Rutinas acabadas, juegos redondos, efectos llenos de comedia, de misterio, de fuerza mágica. Charlas cuidadas. Dibujos y textos clarísimos. Sutilezas por todas partes.



Capítulo uno:	Técnica para la carta corta
Capítulo dos:	Técnicas sutiles
Capítulo tres:	Juegos con la carta de esquina corta
Capítulo cuatro:	Juegos de cartas de cerca
Capítulo cinco:	Juegos de cartas de escenario
Capítulo seis:	Mentalismo con cartas
Capítulo siete:	Más juegos de mentalismo
Capítulo ocho:	Juegos de monedas
Capítulo nueve:	Juegos selectos
Capítulo diez:	Juegos de escenario diversos
Capítulo once:	Conclusiones
Capítulo doce:	Miscelánea

Localización de doble dorso con esquina corta

Test de las revistas y las pizarras espiritistas

Rutina del sueño imposible

El reloj de Kaplan

Siguiendo la flecha

El detector de mentiras

Cartas ascendentes de Kaplan

El misterio de Calcuta

La nueva baraja Brain-wave

Control mental Mahatma

El hilo roto y recompuesto

La comedia de los errores...

Abre el libro por donde quieras. Por cualquier página, no importa el capítulo. Te encontrarás una auténtica maravilla. No tiene desperdicio. Magia fuerte y muy práctica.

Cincuenta nuevas páginas con más mentalismo, cartomagia, teoría y magia infantil.

(Luis Alberto Iglesias)

Estos son sólo algunos de los juegos que estudié, practiqué y presenté (o presento). Me es difícil expresar cuánto es mi agradecimiento, cuánta mi admiración por esta auténtica joya de nuestro Fino y Sutil Arte de la Magia.

(Juan Tamariz)

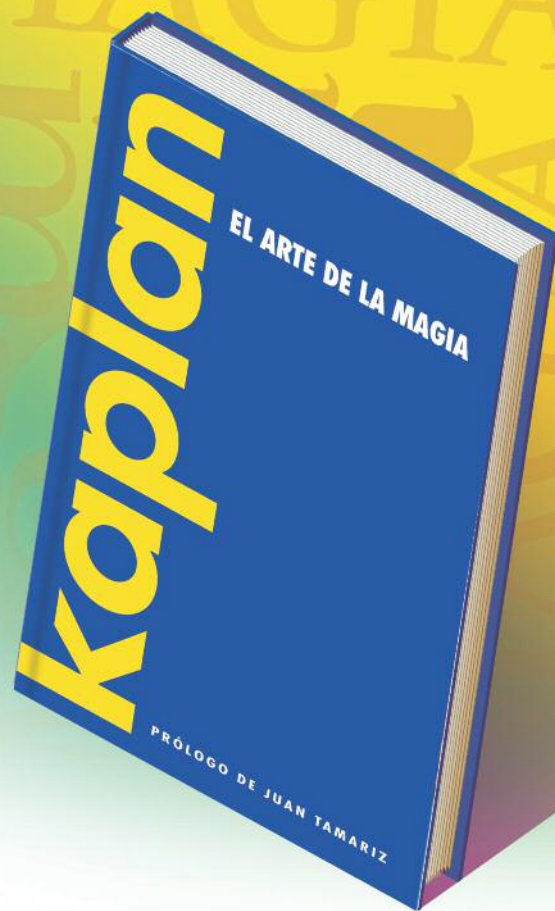
Aún hoy, casi cuarenta años después, sigo presentando muchos de los juegos de esta joya mágica (rara es la función mía, de escena o de cerca, que no contenga alguna de las maravillas de este libro: Aunque recomendaría al lector que no deje líneas sin leer (hay muchas ideas de teoría y presentación en ellas y puestos a elegir los mejores juegos (a mi juicio, mejor dicho, a mi gusto), destacaría la «Localización de doble dorso con esquina corta», la primera rutina del capítulo cuatro «Rutina del sueño imposible», la «Localización ‘alto’ en abanico», el súper fuerte truco «El reloj de Kaplan», la sutilísima «Siguiendo la flecha» (la versión original que me inspiró «Asamblea real», «El detector de mentiras», que millón de veces he presentado (humor y magia en altísimo grado), «Triple vuelo gigante» (fabuloso y origen del estupendo «Molitrón» de Armando de Miguel).

Las súper ingeniosas «Cartas ascendentes de Kaplan», «El misterio de Calcuta» (engañé con él hasta a los magos más conocedores), el precioso juego de comienzo de sesión «La nueva baraja Brainwave», la maravilla de ingenio súper engañosa incluso para quien conozca el truco «Control mental de Mahatma», la simple (de método) versión de el «Test de las revistas y las pizarras espiritistas» (origen de mi tantas veces presentada versión) el fabuloso método «Test de las tres papeletas» –el N° 3 para mí, sin dudas el mejor, más impresionante sistema de presentar el juego, engañoso incluso a quien conozca el principio de «una por delante»–, la visual «Transposición de bolas», la muy directa rutina «La cuerda de Ben Alí», la súper sutil versión del hilo roto «El hilo gitano», la excelente y cómica «La comedia de los errores» y la ingeniosa versión sin ayudante de «La rutina de Kaplan de las cajitas». ¿Seguimos?

Juan Tamariz

kaplan

EL ARTE DE LA MAGIA



Páginas
LIBROS DE MAGIA



magia variada



cartomagia



magia con monedas



mentalismo

Prólogo

de *Juan Tamariz*

Hay libros con buenos juegos, otros con no tan buenos. Muchos combinan unos y otros y, a veces, incluyen algunos juegos excelentes. De todos, absolutamente de todos los libros que conozco sobre nuestra querida Magia, apenas cinco o seis contienen todos sus juegos buenos, muy buenos o excelentes, (Estrellas de la Magia, La cartomagia de Hofzinsler, La magia de Slydini, y pocos más). Pero sólo uno contiene, para mí al menos, juegos que además de ir de buenos y muy buenos a excelentes, son todos acabados y prácticos al máximo: La charla, los detalles de realización, de fabricación (si es necesario fabricar algo) y de presentación, todo ello cuidado al máximo y redondeado. Tanto es así que en la primera página del libro que yo poseo, aparte de una dedicatoria cariñosa de George Kaplan, su autor, tengo escrito lo siguiente:

Este es el libro más práctico, útil, sutil e ingenioso; del que más juegos he aprendido y presentado. Perfecta claridad, construcción y charla de los efectos. No hay casi que tocarlos. Humor y mentalismo unidos a veces, con escasa técnica digital pero con inmensa técnica mental e intelectual.

¡¡¡Absolutamente maravilloso!!!

Traducido por: Rafael Benatar
Prólogo por: Juan Tamariz
ISBN: 978-84-89749-04-7
páginas: 384
Encuadernación: tapa dura
P.V.P.: 50€

www.librosdemagia.com